

Daniel_Budiana_-_ISBN- Teknik_Penyuntingan_Digital.pdf

by

Submission date: 22-Jun-2021 08:23PM (UTC+0700)
Submission ID: 1610619830
File name: Daniel_Budiana_-_ISBN-Teknik_Penyuntingan_Digital.pdf (5.52M)
Word count: 17291
Character count: 102191



UNIVERSITAS
KRISTEN
PETRA



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



Effects

BUKU AJAR

1010661 00:07:02:22

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Daniel Budiana, S.Sos., MA
Nicolaus Wayong Kabalen, M.Sn.

TEKNIK

PENYUNTINGAN

DIGITAL

Daniel Budiana, S.Sos., MA

Nicolaus Wayong Kabalen, M.Sn.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

17

CV. PENERBIT QIARA MEDIA

147 hlm : 15,5 x 23 cm

Copyright @2020 Daniel Budiana dan Nicolaus Wayong Kabalen

22

ISBN : 978-623-6807-47-7

Penerbit IKAPI No. 237/JTI/2019

2

Editor : Qiara Media

Layout : Dema

Desainer Sampul : Dema

Gambar diperoleh dari www.google.com

Cetakan Pertama, 2020

Diterbitkan oleh :

CV. Penerbit Qiara Media - Pasuruan, Jawa Timur

Email : qiaramediapartner@gmail.com

Web : qiaramedia.wordpress.com

Blog : qiaramediapartner.blogspot.com

Instagram : [qiara_media](https://www.instagram.com/qiara_media)

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip dan/atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis penerbit.

Dicetak Oleh CV. Penerbit Qiara Media
Isi diluar tanggung Jawab Percetakan

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 19 TAHUN 2002
TENTANG HAK CIPTA**

**PASAL 72
KETENTUAN PIDANA
SANKSI PELANGGARAN**

- a. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (Satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dengan atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (Lima miliar rupiah).
- b. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (Lima ratus juta rupiah).

Kata Pengantar

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala hikmat dan kebaikan-Nya sehingga buku ajar ini dapat disusun dengan baik.⁴¹ Di tengah-tengah kondisi pandemi COVID-19, buku tentang video *editing* ini disusun dan merupakan bahan ajar dalam kelas ‘Teknik Penyuntingan Digital’.

Dunia penyuntingan (*editing*) video telah berkembang dengan sangat pesat, terlebih jika melihat ke belakang. Percepatan teknologi dan era digital menciptakan bermacam *software* untuk melakukan *editing* dengan baik. Dalam buku ajar ini, penulis mencoba untuk menjawab tantangan dunia industri dengan memperkenalkan 2 *software* yang sering digunakan dalam dunia audio visual yakni *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*. Setiap tahunnya, *Adobe* rajin mengeluarkan versi terbarunya dari 2 perangkat lunak tersebut, namun untuk menjembatani gap, maka penulis memilih untuk menyajikan dalam versi *Creative Cloud* 2015 untuk keduanya.

Buku ini disusun berdasarkan pengalaman penulis selama menggeluti profesi sebagai editor dan *visual effect specialist* sejak tahun 2004 hingga sekarang (2020, red). Banyak sisi praktis yang akan diulas dengan harapan praktik yang dilakukan lebih efisien dan efektif. Di sisi lain, pengalaman penulis dalam menjalani tes *Adobe Certified Associate* (ACA), diharapkan mampu memberikan materi yang mendekati dengan problematika yang ditemui apabila menjalani tahap yang sama di jenjang ACA.

Akhir kata, semoga buku ajar ini menjadi salah satu kado manis bagi Prodi Ilmu Komunikasi yang ke 20 nantinya di bulan Mei 2020 dan juga untuk Universitas Kristen Petra, almamater sekaligus tempat mengabdi, di hari jadi yang ke-60. Buku ini tentunya tak lepas dari segala

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

ketidak sempurnaan, oleh karenanya penulis mengharapkan masukan dan saran untuk membuat buku ajar ini lebih baik. Namun penulis tetap berharap, semoga buku ini memberikan *insight* dan pemahaman dalam bidang *editing* video. Selamat menikmati.

Salam sehat,

24
Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
1. Mengenal Adobe Premiere sebagai <i>software editing</i>.....	1
1.1. Proses Produksi dalam pembuatan karya audio visual.....	2
1.2. Non Linear Editing pada Premiere Pro.....	3
1.3. Hal-Hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan Proses Produksi Video.....	5
1.4. Standar Alur Kerja Video Digital.....	6
1.5. Mengenal Elemen dasar pada <i>interface</i> Premiere Pro.....	8
1.6. Latihan soal dan jawaban.....	12
2. Mengenal Adobe Premiere Pro.....	14
2.1. Setting Project.....	15
2.2. Melakukan <i>Importing Media</i>	20
2.3. Tips dalam Pengaturan Project di Premiere Pro.....	21
2.4. Latihan soal dan jawaban.....	23
3. Dasar Penyuntingan (<i>Editing</i>).....	24
3.1. Bekerja dengan sequence.....	25
3.2. Menciptakan potongan kasar (<i>rough cut</i>).....	26
3.3. Memahami <i>tools</i> pada Premiere Pro.....	29
3.4. Bekerja dengan audio pada Premiere Pro.....	31
3.5. Latihan soal dan jawaban.....	34
4. Membuat dan Menambahkan <i>Text</i>.....	35
4.1. Membuat <i>text</i> baru.....	36

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

4.2. Menambahkan gambar pada <i>title</i>	39
4.3. Menambahkan text pada <i>sequence</i>	40
4.4. Membuat <i>Credit Title</i>	41
4.5. Latihan soal dan jawaban.....	44
5. Transisi pada Premiere Pro.....	45
5.1. Mengenal transisi pada video.....	46
5.2. Transisi pada video.....	47
5.3. Transisi pada audio.....	50
5.4. Latihan soal dan jawaban.....	53
6. Multi camera dan Chroma key.....	54
6.1. Alur Kerja dalam proses <i>multi camera</i>	55
6.2. Membuat <i>multi camera sequence</i>	56
6.3. Mengedit <i>multi camera</i>	57
6.4. Latihan soal dan jawaban.....	66
7. Exporting media.....	67
7.1. Mengexport <i>single frames</i>	68
7.2. Mengexport <i>master copy</i>	69
7.3. Bekerja dengan Adobe Media Encoder.....	74
7.4. Latihan soal dan jawaban.....	76
8. Mengenal After Effect.....	77
8.1. Mengenal tampilan Adobe After Effect.....	79
8.2. Mengenal tampilan bar After Effect.....	80
8.3. ToolBar.....	81
8.4. Library Project.....	81
8.5. Detail Effect dan Timeline.....	82
9. Bekerja dengan Timeline.....	90
9.1. Bekerja dengan timeline.....	91
9.2. Menghapus Durasi Text.....	91

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

9.3. Bekerja dengan Layer.....	92
9.4. Bekerja Dengan Teks After Effect.....	94
9.5. Memasukkan Text.....	96
10. Bekerja Dengan Camera Motion.....	106
10.1. Bekerja Dengan Camera Motion.....	107
10.2. Membuat Composition.....	108
10.3. Memasukkan Footage dan Memasukkan Tracker Motion...	108
10.4. Menentukan Null Object.....	110
11. Membuat Efek dan Presets.....	120
11.1. Membuat effect dan presets.....	121
11.2. Mengetahui Posisi Effect dan Presets.....	122
11.3. Memasukkan Effects dan Presets ke dalam Layer.....	123
11.4. Menghapus serta Menghilangkan Effects dan Presets.....	124
11.5. Membuat Presets Animasi.....	124
11.6. Effects Audio.....	124
11.7 Kategori 3D Channel.....	127
11.8 Referensi Effects.....	128
12. <i>Preview dan Rendering</i>.....	133
12.1. Preview dan Rendering.....	134
12.2. Cara Setting Render.....	135
12.3. Menentukan Output Movie.....	136
12.4 Render.....	136
12.5 Hasil Render.....	137
DAFTAR REFERENSI.....	138

BAB I

Mengenal Adobe Premiere Pro

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mahasiswa mampu memahami Adobe Premiere Pro sebagai Non Linear Editing Sistem dan memahami interfacenya.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu memahami proses produksi dalam pembuatan karya audio visual.
- Mampu memahami keunggulan Premiere Pro sebagai sistem editing non-linier.
- Mampu memahami Standar Alur Kerja Video Digital.
- Mampu memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan karya audio visual.
- Mampu memahami tampilan utama Adobe Premiere Pro.

1.1. Proses Produksi dalam pembuatan karya audio visual

Dalam pembuatan sebuah konten audio visual (baik di televisi maupun media sosial) tentunya melalui berbagai proses. Secara umum terdapat 3 tahapan dalam proses pembuatan konten audio visual, yaitu.

a) Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan perencanaan dan detail petunjuk pelaksanaan untuk tahap berikutnya yakni produksi (Fachruddin, 2012). Selain itu, apabila diperlukan pembuatan *story board* akan membantu tim produksi untuk memahami visi dari konten audio visual yang akan diwujudkan. Tahap ini menghabiskan 60-70% dari keseluruhan proses produksi.

b) Produksi

Tahap produksi merupakan tahap pewujudan rencana/ide yang telah disusun sebelumnya. Dalam tahap ini, ²¹ komunikasi antar departemen menjadi kunci agar produksi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan visi yang ingin dicapai. Dalam tahap produksi juga banyak aspek teknis yang harus dilakukan dan mengantisipasi segala hambatan yang terjadi selama proses pengambilan gambar.

c) Paska Produksi

Pada tahap terakhir ini, merupakan tahap penyuntingan ⁴ gambar dan suara. Lebih detail, editing adalah proses menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video menjadi suatu rangkaian cerita yang baru dengan memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati peserta (Fachruddin, 2012). Dalam tahap ini, editor tidak hanya bekerja sendirian tetapi juga akan disupervisi oleh Produser maupun Sutradara. Editor

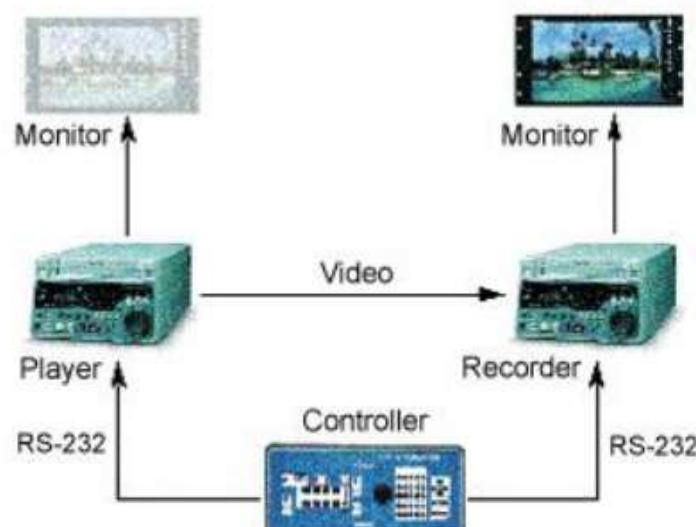
bertugas untuk menseleksi dan menyusun gambar sesuai ³³ perencanaan awal. Di tahap inilah yang akan menjadi pokok bahasan dalam buku ini.

1.2. Non Linear Editing pada Premiere Pro

Secara ringkas, proses editing ada 2 jenis yakni. Editing Linier dan Editing Non-Linier.

a) Editing Linier

Editing Linier menggunakan sistem perekaman/ penyusunan gambar yang berturutan (linear), jadi urutan gambar yang diinginkan sesuai dengan urutan pada naskah. Proses editing linier membutuhkan 2 alat untuk merangkai gambar, *player* dan *recorder*. Editing linier di era digital semakin ditinggalkan karena kebanyakan proses editing linier menggunakan kaset dan masih analog. Berikut adalah perangkat yang digunakan dalam editing linier.



Gambar 1.1. Diagram sederhana linier editing

Sumber: Teguh Depok

(<https://teguhdepok.wordpress.com/editing-video/>)

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Editor akan memilih klip yang akan digunakan pada *player* dengan menekan tombol *fast-forward* dan *rewind* dengan bantuan *editing controller* yang nantinya akan terhubung dengan *recorder player* untuk merekam dan merangkai klip.

b) Editing Non-Linier

Editing Non-Linier adalah kebalikan dari editing linier. Proses editing non-linier cenderung tidak berurutan. Editing jenis kedua ini, memungkinkan untuk memindahkan, menghapus, serta menduplikasi data-data. Dengan bantuan komputer dan bermacam *software* editing video ini semakin popular digunakan.



Gambar 1.2. Adobe Premiere Pro sebagai sistem editing non-linier

Sumber: Jago, 2018

Adobe Premiere pro merupakan sistem editing non-linier (nonlinear editing system/NLE). Premiere Pro adalah software untuk mengedit/menyunting/merangkai data (video, audio, still image) sehingga menjadi sebuah video yang utuh.

Premiere Pro memungkinkan editor untuk meletakkan, mengganti, bahkan menggerakkan *footage* di mana pun dan kapanpun yang editor inginkan. Editor juga dapat mengkombinasikan banyak klip untuk membuat sebuah sequence yang dapat dimodifikasi dengan mudah, semudah klik dan

menggeser dengan *mouse* komputer. Selain itu, Premiere Pro tidak hanya mengkombinasikan klip tetapi juga dapat mengkombinasikan beberapa *sequence* tanpa menekan bermacam tombol seperti pada Editing Linier. Premiere Pro juga mendukung media *tape* maupun dalam format digital.

Bermacam aktifitas editing yang dapat dilakukan dengan Adobe Premiere Pro adalah memotong, memilih dan membuang klip, melakukan pewarnaan, menstabilkan gambar yang bergoyang, menambahkan gerakan-gerakan dasar, dan lain sebagainya. Berbagai macam keunggulan ini yang menyebabkan Premiere Pro menjadi salah satu *software* favorit yang banyak digunakan dalam era digital.

1 Sebagai software kategori multimedia, Premiere Pro tidak bisa lepas dan selalu berkaitan dengan software lain. Diperlukan pengetahuan Adobe Photoshop untuk editing gambar, After Effects untuk membuat animasi dan menambah kesan khusus pada video, Audition untuk mengedit/menyunting audio, dan sebagainya. Namun buku ajar ini berfokus pada Premiere Pro saja, khususnya seri CC 2015.

15 1.3. Hal-Hal yang perlu diperhatikan sebelum melakukan Proses Produksi Video

6 Dockery (2016) mengemukakan, dalam tahap pra produksi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya:

a) Tujuan pembuatan konten

Perlu memastikan tujuan dengan jelas diharapkan dari klien. Tujuan yang jelas akan memberikan visi tentang tayangan video yang akan diproduksi. Dengan tujuan yang jelas maka akan mempermudah dalam perencanaan.

b) Target audiens

Perlu memperhatikan target dari penonton yang akan dituju. Berbagai tayangan perlu disesuaikan dengan target audiensi supaya sesuai dengan ketentuan moral dan umur yang berlaku.

c) Luaran yang diharapkan

Di era digital, perlu memperhatikan akan luaran yang diharapkan. Dimensi layar misalnya, harus sesuai dengan media yang akan digunakan. Tiap *platform* memiliki target luaran yang berbeda, oleh karenanya perlu disesuaikan dengan spesifikasi medium yang akan digunakan. Aspek luaran yang perlu diperhatikan misalnya durasi dari video, format media, dan beberapa detail teknis dalam proses rendering nantinya.

d) Aspek legal

Di era digital sekarang, selain memperhatikan dan menyusun klip yang akan digunakan nantinya dalam tahap paska produksi, seorang video editor juga perlu memperhatikan aspek legal. Beberapa platform akan melakukan blokir otomatis untuk menghindari penggunaan karya secara ilegal, sebagai contoh adalah musik. Memperhatikan legalitas penggunaan klip maupun music dalam konten audio visual perlu menjadi perhatian supaya tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan di kemudian hari. Selalu perhatikan detail, ketika akan mengunduh bahkan menggunakan karya audio visual selain dari hasil perekaman sendiri.

1.4. Standar Alur Kerja Video Digital

Berikut adalah tahapan dalam alur kerja video digital:

- a) Mengumpulkan *footage*. Dalam tahap pertama ini kita akan mengumpulkan berbagai klip yang akan kita olah nantinya.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Klip dapat diperoleh dari proses perekaman sendiri maupun mendapatkan nya dari sumber lain dengan memperhatikan aspek legal.

- b) Menyimpan video (atau mengcapture dari kaset) ke *hard disk*. Premiere Pro dapat merubah kaset menjadii format digital dengan bantuan beberapa perangkat yang dibutuhkan. Sementara dengan format digital, Premiere Pro dapat langsung membaca *file* secara langsung dan dipindahkan ke *hard disk* komputer. Jangan lupa untuk melakukan *back up file*.
- c) Mengatur bermacam klip. Dalam memproduksi konten audio visual tentunya akan memiliki banyak pilihan. Sisihkan waktu untuk mengatur klip yang akan digunakan dalam *folder* tertentu. Bahkan pengaturan klip dalam Premiere Pro dapat dilakukan dalam folder ‘Bin’ yang dapat diberi tanda dengan warna yang berbeda.
- d) Menggabungkan bagian-bagian klip video dan audio sebagai *sequence* dan memasukannya ke panel Timeline.
- e) Menambahkan efek transisi khusus antara klip, menambahkan efek video, dan membuat efek visual gabungan dengan menempatkan klip di beberapa lapisan (*track*).
- f) Membuat judul atau grafis dan menambahkannya dalam *sequence*.
- g) Mengatur, memberikan transisi serta efek pada audio untuk meningkatkan kualitas audio.
- h) Export klip yang telah diedit menjadi luaran yang sesuai dengan tujuan awal video direncanakan.

1.5. Mengenal Elemen dasar pada *interface* Premiere Pro

Tampilan pada Premiere Pro pada dasarnya dapat diatur dengan mudah. Misalnya untuk mengubah tampilan menjadi terang dengan klik menu **Edit > Preference**. Tab **Appearence**. Lalu drag slider ke kanan. Jika sering mengubah ukuran posisi panel, ada panel yang hilang, dan sebagainya akibat pengaturan manual sebaiknya atur ke tampilan awal dengan klik menu **Window > Workspace > Reset Current Workspace**. Secara detail, berikut adalah tampilan utama dalam Adobe Premiere Pro.



Gambar Gambar 1.3. Tampilan utama adobe Premier Pro

Sumber: Jago, 2016

1

Panel Timeline: Di sinilah editor akan melakukan sebagian besar pengeditan. Anda melihat dan mengerjakan urutan di panel Timeline. Salah satu kekuatan *sequence* adalah editor dapat langsung menumpuknya. Cara ini akan memudahkan editor karena dapat memecah

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

produksi menjadi beberapa bagian yang dapat diatur atau membuat efek khusus yang unik.

Panel monitor: Terdiri dari 2 monitor yaitu Source Monitor dan Program Monitor. Source Monitor (di sebelah kiri) untuk melihat dan memilih bagian klip asli. Untuk melihat klip di Source Monitor, klik kiri dua kali di panel Project. Program Monitor (di sebelah kanan) adalah untuk melihat klip yang diedit pada panel timeline.

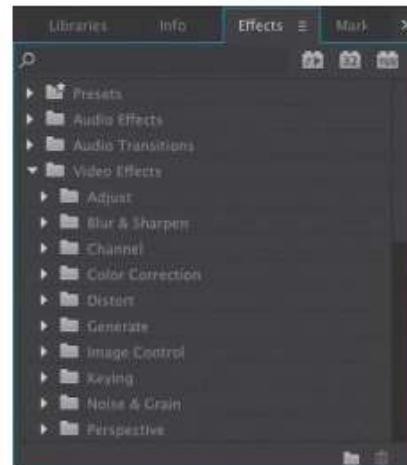
Panel project: Di sinilah aset akan dimasukkan. Aset dapat berupa klip video, file audio, grafik, gambar, dan urutan. Editor dapat mengatur semua media Anda menggunakan ‘bins’. Bins mirip dengan folder - Anda dapat menempatkan satu bin di dalam bin lain untuk pengorganisasian aset yang lebih *advance*.

Media Browser: Panel ini memungkinkan Anda untuk menelusuri hard drive Anda untuk menemukan footage.

Library: Panel ini memberikan akses ke file yang telah ditambahkan ke folder Creative Cloud Files di drive penyimpanan. Dapat berupa elemen grafik standar, musik, atau file media lain yang ingin digunakan untuk proyek.

Effect panel: Panel ini berisi efek klip yang akan digunakan dalam *sequence*, termasuk filter video, efek audio, dan transisi. Efek dikelompokkan berdasarkan jenisnya agar lebih mudah ditemukan, dan terdapat *search box* di bagian atas panel untuk menemukan efek dengan cepat.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 1.4. Panel Effect yang memberikan pilihan efek dan transisi pada audio dan video

Sumber: Jago, 2016

1
Audio Clip Mixer: Panel ini didasarkan pada perangkat keras studio produksi audio, dengan penggeser volume dan tombol panning. Ada satu set kontrol untuk setiap trek audio di Timeline. Penyesuaian yang dilakukan akan diterapkan pada klip audio. Ada juga Audio Track Mixer khusus untuk menerapkan penyesuaian audio ke *track*.

Panel Effect Control: Panel ini menampilkan kontrol untuk efek yang diterapkan ke klip yang dipilih secara berurutan. Gerakan, transparansi, dan pengaturan durasi tersedia untuk klip visual (video). Sebagian besar parameter efek dapat disesuaikan sesuai keinginan.

Panel Tools: Setiap ikon di panel ini mewakili alat yang melakukan fungsi tertentu, digunakan pada *sequence* yang ada di panel timeline.



Gambar 1.5. Tampilan panel tools yang menyediakan berbagai alat untuk memotong dan memangkas (*cutting and trimming*)

Sumber: Jago, 2016.

1

Panel Info: Panel Info menyajikan informasi tentang aset apa pun yang Anda pilih di panel project atau klip atau transisi yang digunakan.

Panel riwayat: Panel ini melacak langkah yang diambil 1 dan memungkinkan Anda membuat *backup* dengan mudah. Saat Anda memilih langkah sebelumnya, semua langkah yang muncul setelahnya juga dibatalkan. *Short cut* yang digunakan adalah *ctrl+Z* atau *command+z* pada Mac.

1.6. Latihan soal dan jawaban

Soal

1. Mengapa Adobe Premiere Pro disebut sebagai sistem editing non-linear?
2. Sebutkan dan jelaskan proses produksi dalam pembuatan karya audio visual!
- 30 3. Apa saja yang harus diperhatikan dalam pembuatan karya audio visual.
4. Sebutkan Standar Alur Kerja Video Digital.
5. Jelaskan fungsi dari source monitor dan program monitor.

Jawaban

1. Adobe Premiere Pro disebut sebagai sistem editing non-linear karena dapat memindahkan video, audio, maupun grafis dimanapun pada panel timeline 6
2. Proses produksi terdiri dari 3 tahap yakni pra produksi (tahap perencanaan), produksi (tahap pelaksanaan), dan paska produksi (tahap penyuntingan)
3. Tujuan pembuatan konten, target audiens, luaran yang diharapkan dan Aspek legal.
4. Mengumpulkan *footage*, Menyimpan video (atau mengcapture dari kaset) ke *hard disk*, Mengatur bermacam klip, Menggabungkan klip video dan audio sebagai *sequence* dan memasukannya ke panel Timeline, menambahkan efek transisi khusus antara klip, menambahkan efek pada video dan grafis, membuat judul atau grafis dan menambahkannya dalam *sequence*, Memberikan transisi serta efek pada audio untuk meningkatkan kualitas audio, Export klip yang telah diedit

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

menjadi luaran yang sesuai dengan tujuan awal video direncanakan.

5. Source monitor digunakan untuk melihat klip original yang telah diimport sementara program monitor digunakan untuk melihat klip yang diedit pada *sequence* di panel timeline.

BAB II

Mengenal Adobe Premiere Pro

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mahasiswa mampu memahami tahap awal pembuatan project pada Premiere Pro.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu membuat setting project dengan benar pada premiere pro.
- Mampu memahami beberapa fitur pada setting awall project.
- Mampu melakukan import klip.

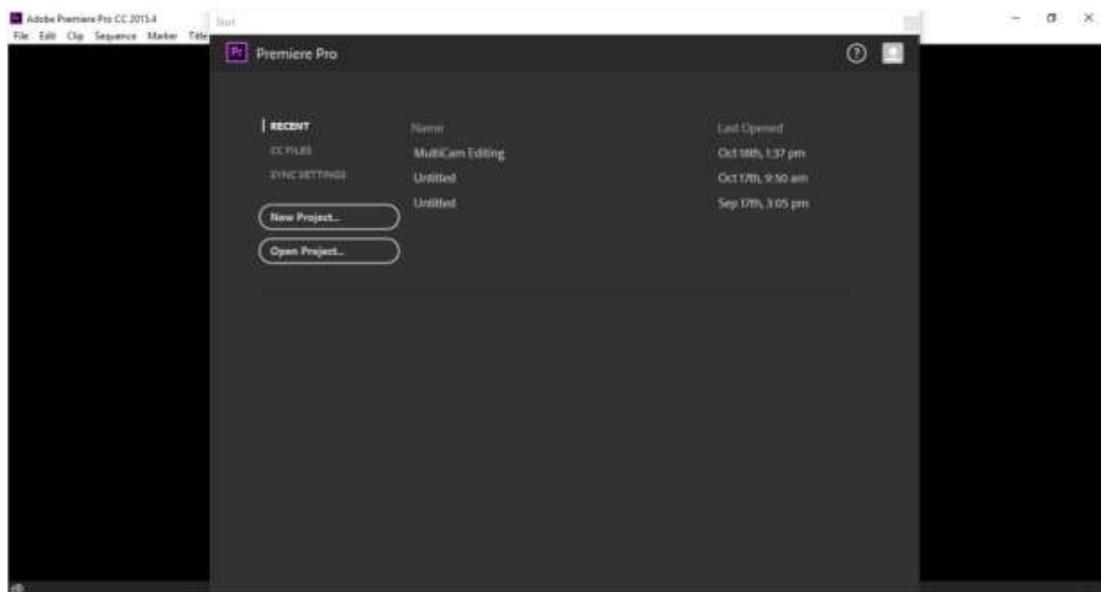
29

Dalam bab ini, Anda akan mempelajari cara membuat project baru dan memilih *sequence setting*. Anda juga akan mempelajari tentang berbagai jenis trek audio, file *preview*, dan cara membuka project yang dibuat di Apple Final Cut Pro dan Avid Media Composer.

2.1. Setting Project

8

Ketika Adobe Premiere Pro CC 2015 diaktifkan maka akan muncul dialog box sebagai berikut:



Gambar 2.1. Tampilan awal Adobe Premiere Pro CC 2015

Berikut beberapa penjelasan terkait tampilan awal di atas:

New Project: Klik menu ini untuk membuka kotak dialog project baru.

Open Project: Klik tautan ini untuk menelusuri file proyek Premiere Pro yang ada dan membukanya untuk melanjutkan penggerjaannya.

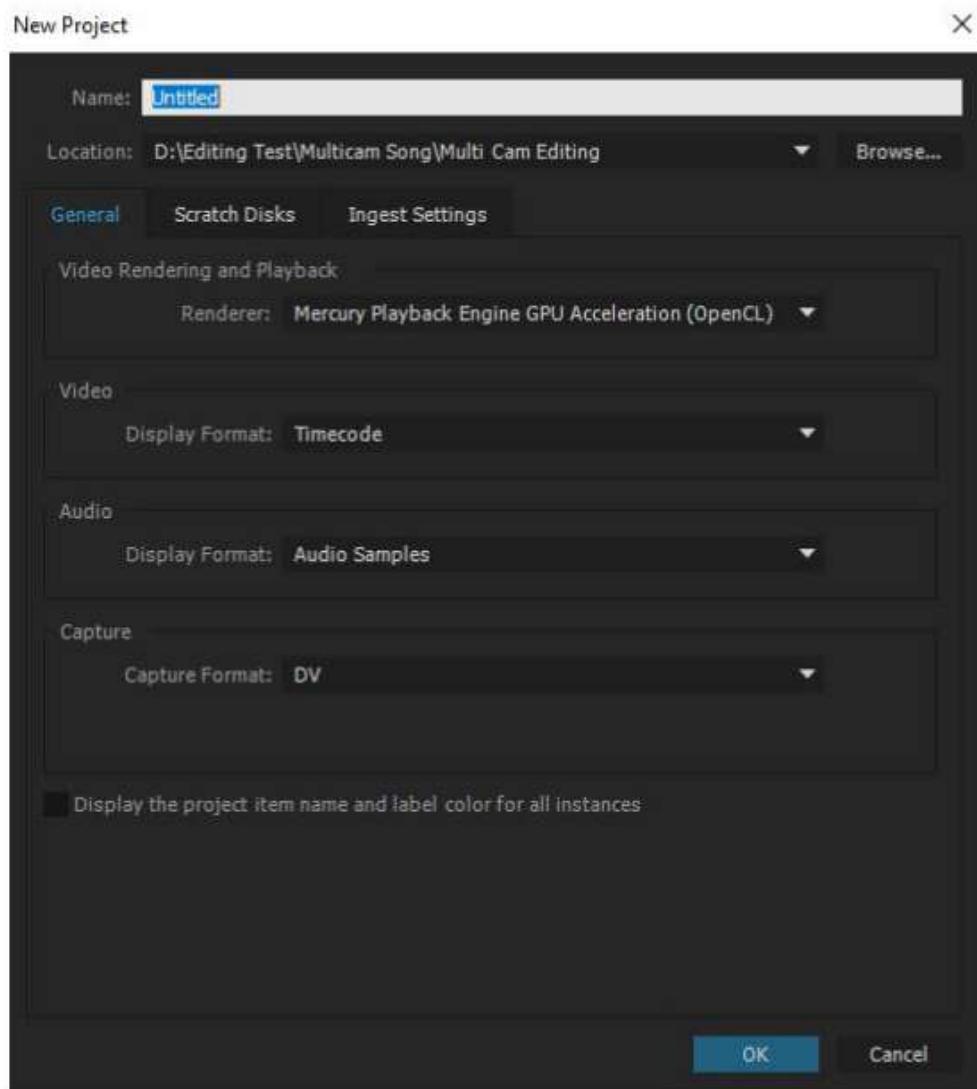
Sync Setting: Klik tautan ini untuk sinkronisasi preferensi pengguna Anda dengan yang Anda simpan di Creative Cloud. Ini memudahkan perpindahan dari satu sistem pengeditan ke sistem lainnya.

Manage Account (pojok kanan atas): Klik icon ini untuk memilih ID Adobe mana yang ingin Anda gunakan untuk menyinkronkan preferensi pengguna.

Help and support (icon question mark): Klik tautan ini untuk membuka sistem bantuan online. Koneksi internet diperlukan untuk mengakses Bantuan Adobe Premiere Pro secara online.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

- Klik New Project untuk memulai pengaturan awal Premiere Pro.



Gambar 2.2. Tampilan halaman kedua Adobe Premiere Pro

Tambahkan nama *project* pada kolom ‘name’.

Kemudian klik ‘browse’ pada kolom Location untuk menentukan lokasi penyimpanan file.

Pengaturan video rendering dan playback

Pada kolom video rendering dan playback, apabila dilihat akan terdapat 2 pilihan:

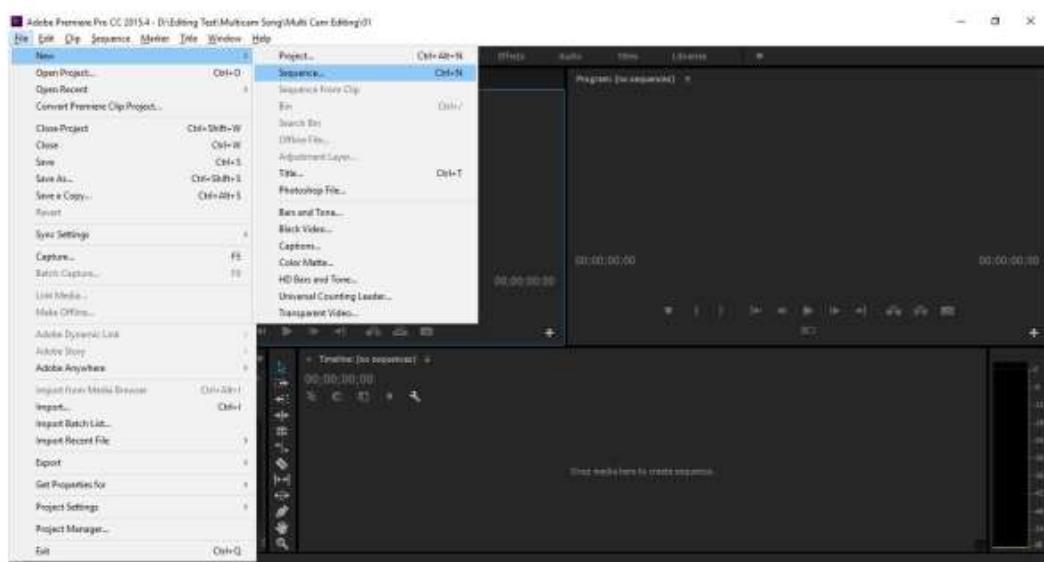
Mercury Playback Engine GPU Acceleration: Jika anda memilih opsi ini, maka Premiere Pro akan mengirim tugas pemutaran ke grafis komputer yang akan memberikan efek secara *real-time* dan *playback* yang mudah serta cepat.

Mercury Playback Engine Software Only: Opsi ini dapat dipilih jika komputer yang anda gunakan tidak memiliki grafis yang cukup kuat.

Kedua pilihan tersebut dapat disesuaikan dengan kemampuan komputer yang dimiliki.

Setelah menentukan nama project, lokasi penyimpanan, dan video rendering maka tekan ‘ok’ untuk melanjutkan. Setting yang lain dapat dibiarkan default.

➤ Memulai editing pada *sequence* yang akan muncul di Panel Timeline



Gambar 2.3. Tampilan untuk membuat *sequence* baru.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Apabila tampilan interface telah muncul, ikuti langkah berikut untuk membuat *sequence* baru.

Klik File > New > Sequence (atau dengan short cut ctrl+N)

Sequence adalah rangkaian klip yang diputar satu demi satu dengan beberapa layer yang diberikan efek khusus, judul, dan audio sehingga membuat keseluruhan film yang lengkap (Jago, 2016). Secara ringkas, *sequence* dalam Premiere Pro terdiri dari urutan klip yang disusun dan diberikan efek maupun transisi tertentu sehingga menjadi satu kesatuan film yang utuh. *Sequence* inilah yang dikerjakan pada Panel Timeline.

28

Kemudian akan muncul tampilan sebagai berikut:



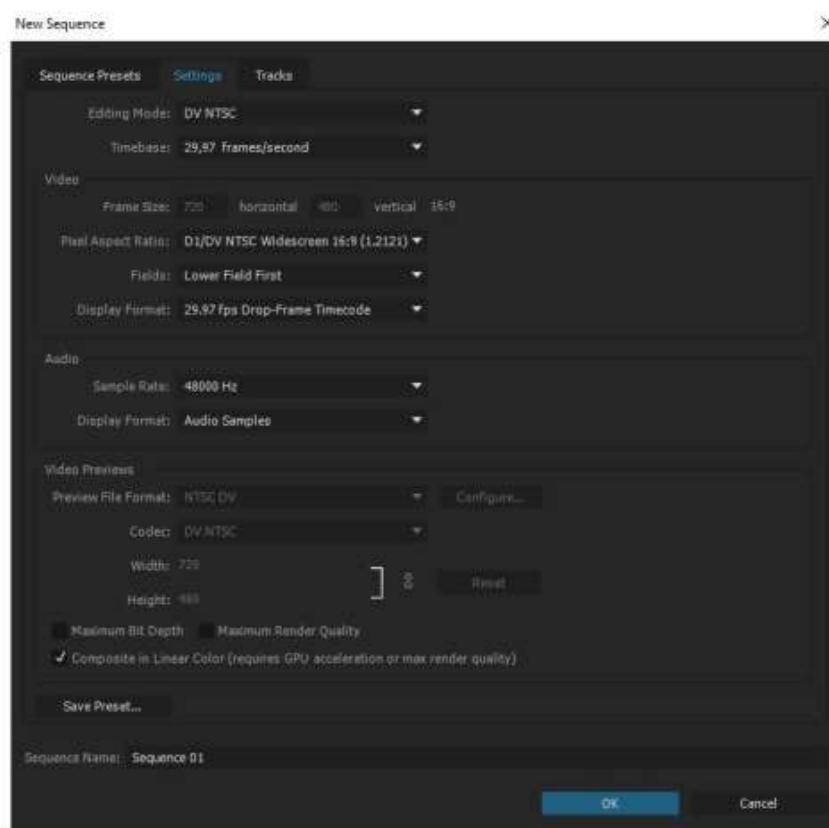
Gambar 2.4. Dialog box untuk setting sequence

Pada tampilan ini, Premiere Pro akan memberikan pilihan setting kita kerjakan sesuai dengan kamera yang kita gunakan. Segitiga di bagian kiri

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

akan memberikan pilihan detail untuk jenis-jenis kamera yang kita gunakan sehingga memperoleh dimensi ukuran layar yang sama. Untuk pengaturan default maka DV-PAL dapat dipilih menjadi *sequence* nantinya. Tinggal menyesuaikan ukuran layar yang akan kita gunakan. Terdapat 2 pilihan Standart (4:3) dan Widescreen (16:9). Biasa yang digunakan adalah pilihan Widescreen dan dipilih yang 48 kHz.

Untuk pemilihan lebih detail, dapat memilih tab ‘setting’ di samping tab ‘*sequence setting*’. Namun detail tersebut dapat diabaikan dan memilih untuk default setting dari Premiere Pro. Pergantian format audio dan video dapat dilihat lebih detail pada gambar 2.5. di bawah ini.

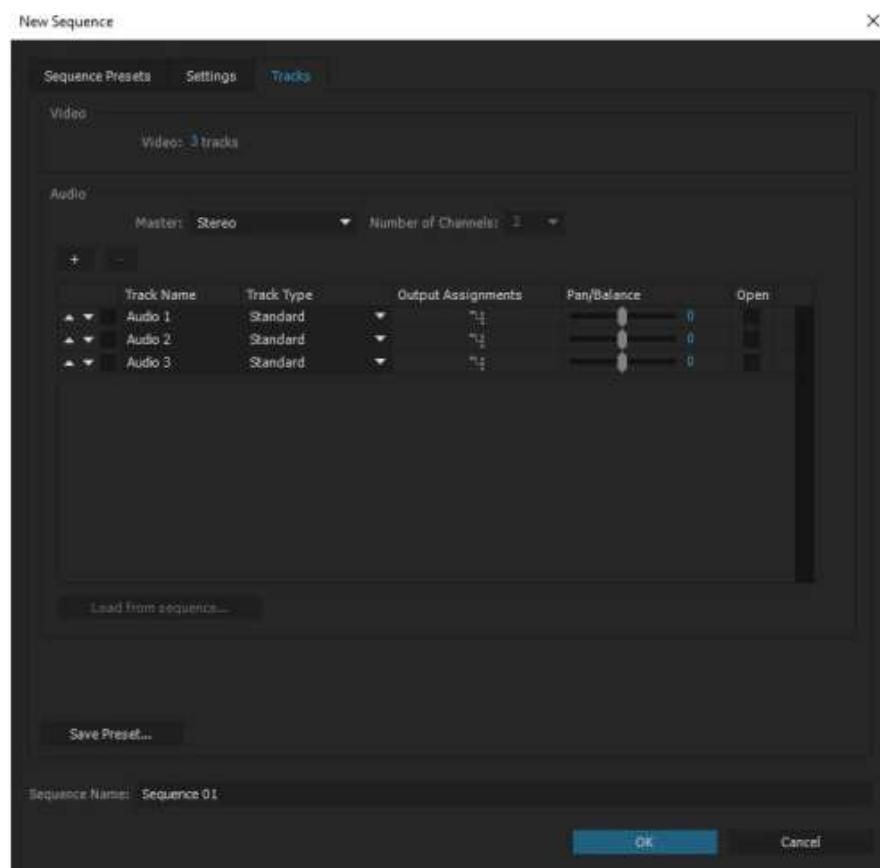


Gambar 2.5. Tampilan tab setting pada pembuatan *sequence* baru.

Pada proses pembuatan *sequence* baru ini, dapat juga diatur untuk penggunaan layer atau *track* dalam istilah Premiere Pro. Secara default,

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Premiere Pro akan memberikan masing-masing 3 track untuk video dan audio. Pengaturan audio master tidak dapat diubah namun jumlah track baik audio maupun video bisa ditambahkan ataupun dikurangi. Berikut adalah detail tab ‘tracks’ di gambar 2.6.:



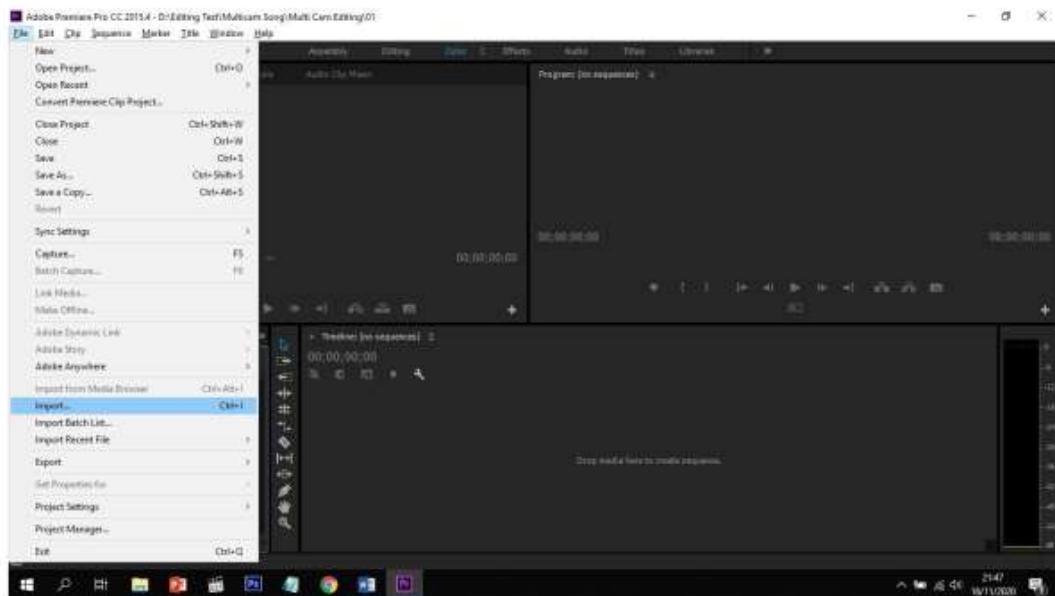
Gambar 2.6. Tampilan tab ‘Tracks’ pada pembuatan *sequence* baru.

2.2. Melakukan *Importing Media*

Untuk mengimpor aset (video dan file lain) dapat dilakukan dengan memilih:

File > Import (atau menggunakan *short cut* *ctrl+i*) dengan tampilan sebagai berikut:

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 2.7. Pilihan dalam menu file untuk melakukan import aset

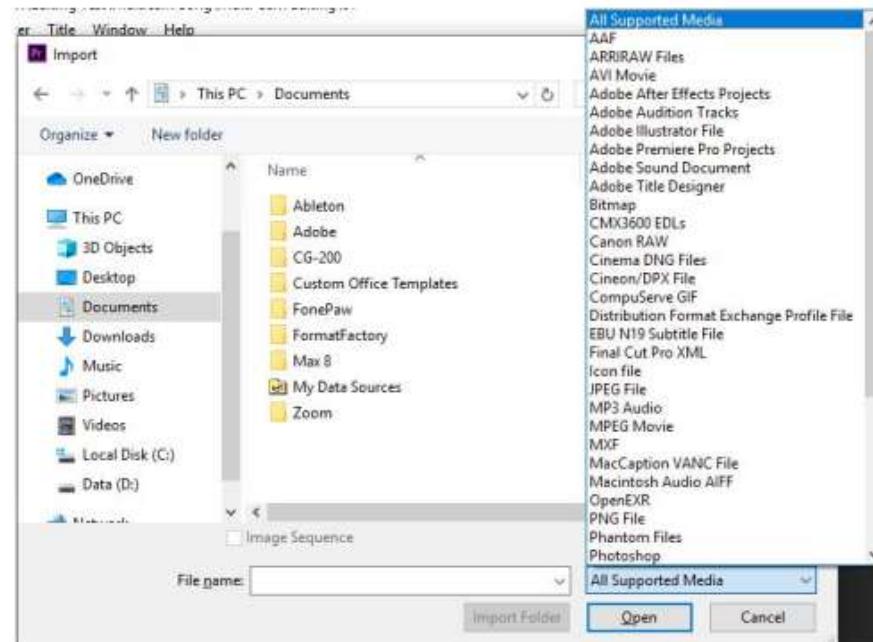
Apabila aset sudah dipilih dan ditekan ‘ok’ maka aset akan terimport pada panel Project dan untuk melihat tampilan aset ‘klik kiri 2 kali’ akan muncul pada source monitor.

2.3. Tips dalam Pengaturan Project di Premiere Pro

Dalam melakukan pengaturan awal, ada beberapa tips yang dapat dimanfaatkan:

- a) Pada tahap awal pembuatan project, pastikan menyimpan semua file dalam beberapa folder namun berada di lokasi yang sama.
- b) Pastikan file yang diimport sesuai dengan format yang sesuai dengan ketentuan Premiere Pro.
- c) Cara cepat untuk mengimport aset, double klik pada area kosong yang ada di Panel Project
- d) Beberapa file yang dapat diimport pada Premiere Pro diantaranya .psd, .jpg, .mp4, .avi, .mp3, dan sebagainya.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 2.8. Berbagai pilihan file yang dapat diimpor pada Premiere Pro.

- e) Dalam pengaturan *sequence* perlu diperhatikan detail aset yang dimiliki supaya sinkron dengan penggeraan di panel Timeline nantinya.

2.4. Latihan soal dan jawaban

Soal

1. Apa tujuan dari tab Settings di kotak dialog New Sequence?
2. Bagaimana membuat *sequence* baru?
3. Bagaimana memilih preset sequence?
4. Berapa track yang disediakan secara default oleh Premiere Pro pada saat akan membuat *sequence* baru?
5. Bagaimana cara melakukan import pada panel project?

Jawaban

1. Tab Pengaturan digunakan untuk menyesuaikan preset yang ada atau untuk membuat preset baru sesuai keinginan.
2. Memilih menu File > New Sequence atau dengan shortcut Ctrl+N (windows) atau Command+N (Mac OS).
3. Pengaturan yang baik adalah yang cocok dengan rekaman asli. Premiere Pro mempermudah ini dengan menjelaskan preset dalam hal sistem kamera.
4. Masing-masing 3 track untuk audio dan video.
5. Pilih menu File > Import atau dengan double klik pada ruang kosong di panel project

BAB III

Dasar Penyuntingan

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mampu memahami dasar penyuntingan pada Adobe Premiere Pro.

Tujuan Pembelajaran Khusus

- Mampu bekerja dengan *sequence* pada panel timeline
- Mampu menciptakan potongan kasar (*rough cut*) dengan menggunakan fitur pada source monitor
- Mampu memahami *tools* pada Premiere Pro
- Mampu memahami cara bekerja dengan audio pada Premiere Pro

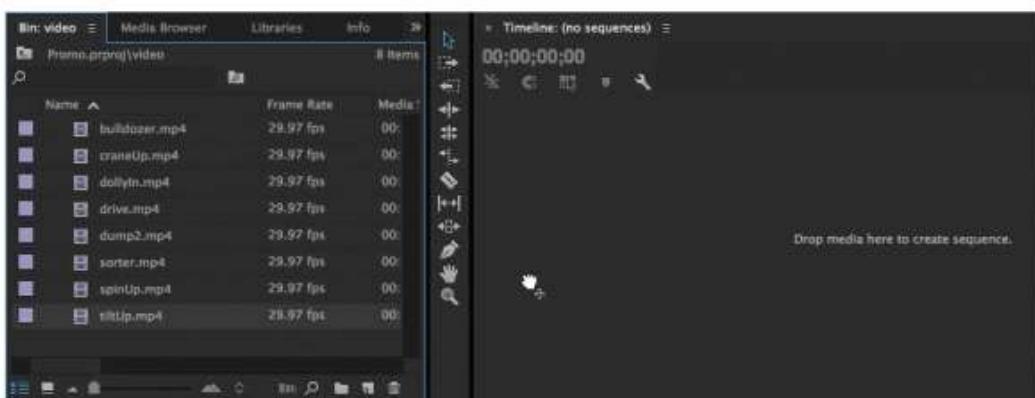
3.1. Bekerja dengan sequence

Sequence dalam Premiere Pro adalah timeline dengan project di dalamnya. Sequence tidak sama dengan project karena dalam sebuah project bisa terdapat beberapa sequence. Dalam alur kerja sequence pertama adalah mengambil klip dari source monitor atau bin, kemudian menambahkannya dalam sequence yang ada pada timeline kemudian editing akan dilakukan.

Saat memuat sequence baru, hal yang perlu dipastikan adalah spesifikasi sequence — seperti frame rate, aspek rasio (ukuran layar), dan rasio aspek piksel — sudah sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan. Namun tidak selalu harus sama antara setting awal dengan setting hasil akhir video, karena ketika akan export media (lihat bab 7) dapat dilakukan pengaturan kembali akan hasil akhir yang diharapkan.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk menciptakan sequence baru pada timeline diantaranya:

- Pilih klip yang ada di panel project, kemudian pilih menu File > New > Sequence from Clip.
- Drag klip pada tombol New Sequence pada panel project atau bin.
- Apabila panel timeline masih kosong, drag and drop klip dari panel project atau bin ke panel timeline (gambar 3.1.).
- Klik kanan (Windows) atau Control-click (Mac OS) sebuah klip di panel project dan pilih menu ‘New Sequence from Clip’.



Gambar 3.1. Drag and drop sebuah klip langsung pada timeline untuk membuat sequence baru.

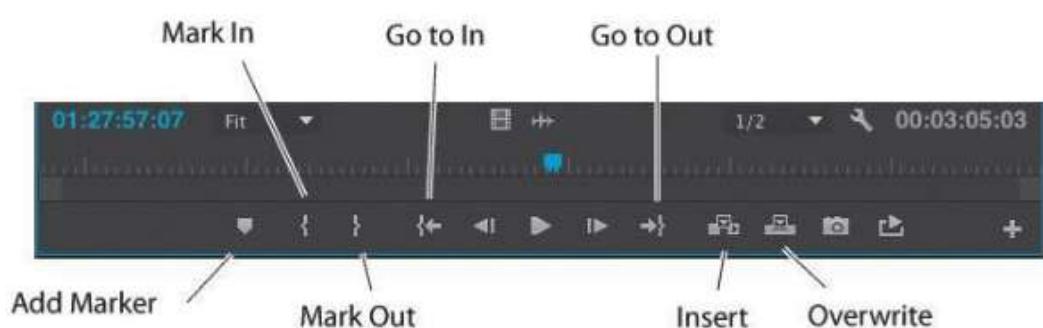
Sumber: Dockery

3.2. Menciptakan potongan kasar (*rough cut*)

Untuk membuat potongan kasar dapat menggunakan fitur yang terdapat pada source monitor. Berikut ³⁹ adalah fungsi dari beberapa tombol yang ada pada source monitor.

Penggunaan Kontrol Source Monitor

Selain kontrol pemutaran, ada beberapa tombol tambahan penting di Source Monitor.



Gambar 3.2. Keterangan tombol pada source monitor

Sumber: Jago

Add Marker: Menambahkan marker (penanda) ke klip di lokasi pemutaran. Marker dapat memberikan referensi visual sederhana atau menyimpan komentar.

Mark In: Memberikan tanda dimulainya klip yang diseleksi.

Mark Out: Memberikan tanda diakhiri klip yang diseleksi.

Go to In: Pemindahan titik pemutaran ke titik mark in.

Go to Out: Pemindahan titik pemutaran ke titik mark out.

Insert: Menyisipkan video yang ada pada source monitor pada urutan video yang ada pada *timeline*.

Overwrite: Menimpa video yang ada pada source monitor pada urutan video yang ada pada *timeline*.

Setelah memahami tombol pada source monitor, berikut adalah langkah singkat untuk membuat potongan kasar (*rough cut*):

1. Pastikan *sequence* yang akan dikerjakan terbuka, sehingga terlihat di panel Timeline.
2. Di panel Project, klik dua kali klip yang diinginkan. Maka klip tersebut akan terbuka di Source Monitor.
3. Gunakan kontrol pada Source Monitor untuk menemukan di titik awal klip harus dimulai.
4. Klik ikon Mark In, atau tekan tombol I pada *keyboard*.
5. Gunakan kontrol Source Monitor untuk menemukan titik akhir klip harus berhenti.
6. Klik ikon Mark Out, atau tekan tombol O pada *keyboard*.
7. Pada panel Timeline, pastikan playhead (garis berwarna biru) berada pada waktu di mana Anda ingin menambahkan klip yang terbuka di Source Monitor.
8. Lakukan salah satu dari yang berikut:
 - Untuk menambahkan klip di playhead sehingga durasinya bergerak mengikuti klip nanti pada waktunya, klik tombol Insert.
 - Untuk menambahkan klip di playhead agar menggantikan klip yang menempati durasinya, klik tombol Overwrite.

9. Kembali ke langkah 2 untuk menambahkan klip lain, dan ulangi langkah 3–8 hingga semua klip yang diinginkan ditambahkan ke dalam *sequence* pada panel timeline.

Memahami Pengaturan Gerakan (Motion) pada sub panel effect controls

Dalam beberapa kasus, diperlukan adanya pergerakan untuk menyempurnakan tampilan yang ada di program monitor. Melalui kontrol yang disebut Gerakan (*Motion*) pada subpanel effect controls, disana tidak ada pergerakan hingga ditambahkan. Secara *default*, klip akan ditampilkan 100% di tengah dari Program Monitor.



Gambar 3.3. Tampilan sub panel motion pada effect controls

Sumber: Jago

Berikut penjelasan beberapa opsi yang ada:

Position: merupakan posisi klip sepanjang sumbu x dan y. Opsi posisi *default* untuk klip 1280x720 adalah 640, 360; yaitu, itu tepat di tengah.

Scale (Scale Height, when Uniform Scale is deselected): Klip disetel untuk ukuran penuh secara *default* (100%). Untuk memperkecil klip, kurangi angkanya. Juga bisa diskalakan hingga 10,000%, tetapi akan membuat gambar menjadi pecah.

Rotation: Menu yang digunakan untuk memutar gambar pada program monitor.

Anchor Point: Pengaturan posisi dan rotasi berdasarkan pada *Anchor Point*, yang secara *default* berada di tengah klip. Poros putaran bisa diubah kebagian manapun, termasuk salah satu sudut klip atau bahkan bagian luar klip. Misalnya jika *Anchor Point* diubah ke sudut klip, maka pengaturan rotasi klip akan berputar disekitar sudut daripada di sekitar tengah gambar. Jika *Anchor Point* diubah kaitannya ke gambar, maka klip harus diposisikan ulang pada frame untuk mengimbangi penyesuaian.

Anti-flicker Filter: Fitur ini berguna untuk klip video yang saling bertautan dan untuk gambar yang berisi detail tinggi, seperti garis halus, tepi tajam, atau garis paralel (yang dapat menyebabkan masalah moiré).

3.3. Memahami *tools* pada Premiere Pro

Setelah berhasil membuat potongan kasar, maka editing dapat dilakukan pada tahap lebih lanjut. Oleh karena nya, dibutuhkan pemahaman tentang tools yang tersedia pada Premiere Pro. Berikut tampilan panel tools pada Premiere Pro:



Gambar 3.4. Tampilan tools yang ada panel tools

Sumber: Jago

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Berikut adalah penjelasan tiap tools dimulai dari bagian yang paling atas:

Selection Tools: Tool default/ alat default, digunakan untuk alat memilih dan menggeser clip pada timeline. Untuk menyeleksi beberapa klip gunakan **Shift + Klik**. Untuk menggesernya drag saja salah satu klip tersebut. Shortcut V pada keyboard.

Track Select tool: Digunakan untuk memilih semua klip di trek dari suatu titik tertentu, atau memilih beberapa track. Jika ada banyak track, gunakan **Shift + Drag**, maka klip-klip di track lainnya akan ikut bergeser. Tools ini memudahkan jika menyeleksi banyak klip. Shortcut M pada keyboard.

Ripple Edit tool: Tool untuk mengubah durasi klip atau memotong klip, namun klip di samping kanannya otomatis akan bergeser. Shortcut B pada keyboard.

Rolling Edit tool: Menyesuaikan titik edit antara dua klip tanpa mempengaruhi sisa timeline. Shortcut V pada keyboard. Shortcut N pada keyboard.

Rate Stretch tool: Tools ini untuk merubah kecepatan (memperlambat dan mempercepat) klip. Fungsi tool ini sama dengan klik kanan klip lalu pilih menu **Speed/Duration**. Shortcut X pada keyboard.

Razor tool: Memotong klip pada panel timeline. Tekan **Shift + Klik** maka seluruh track akan terpotong tepat dimana tempat klik. Shortcut C pada keyboard.

Slip tool: tool untuk menggeser isi/konten klip tanpa ada perubahan posisi dan durasi di timeline. Klip disamping kiri dan kanannya tidak terpengaruh, juga total durasi movie tetap/tidak berubah. Shortcut Y pada keyboard.

Slide tool: Tool untuk menggeser klip namun klip di samping kiri dan kanannya akan terpotong atau memanjang, sedangkan total durasi tetap/tidak berubah. Shortcut U pada keyboard.

3

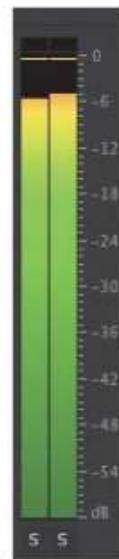
Pen tool: Tool ini gunanya untuk membuat keyframe (point atau titik) pada **klip**. Dengan ada beberapa keyframe maka bisa dibuat grafiknya naik atau turun. Shortcut P pada keyboard.

Hand tool: Berfungsi untuk menarik tampilan timeline kiri dan kanan. Shortcut H pada keyboard.

10

Zoom tool: Klik pada timeline untuk memperbesar tampilan, atau klik kiri dan tahan pada area tertentu pada panel timeline untuk memperbesar. Shortcut tanda + dan - pada keyboard.

3.4. Bekerja dengan audio pada Premiere Pro



Gambar 3.5. Tampilan audio meters

Sumber: Jago

Panel lain yang kita harus perhatikan dalam editing adalah panel audio meters (gambar 3.5). Audio meters berfungsi untuk memonitor audio yang dimiliki oleh sebuah klip. Apabila over audio meters akan berwarna merah,

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

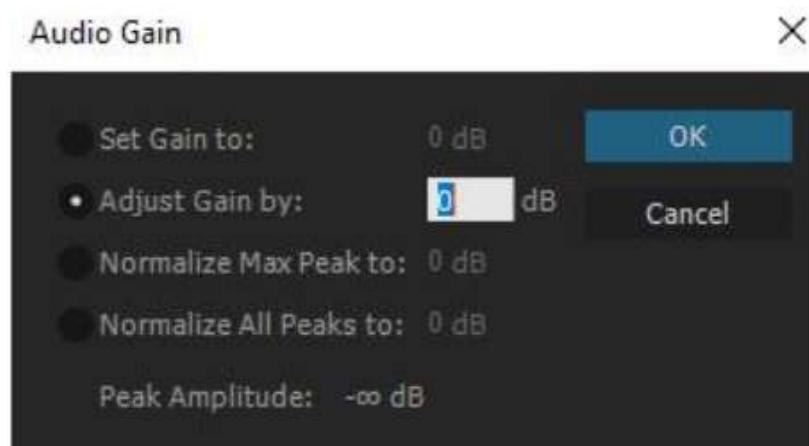
namun apabila normal maka berwarna kuning hingga orange. Apabila audio meters berwarna hijau, maka perlu dilakukan penyetelan untuk menambah volume audio tersebut. Ada 2 jenis audio yang biasa diketahui yakni stereo dan mono. Pada audio stereo memiliki 2 channel, sedangkan mono audio hanya 1. Dari audio meters maka dapat diperhatikan apabila stereo maka kedua kolom akan terisi indikator, namun apabila audio yang dimiliki mono yang terisi hanya salah satu kolom.

Pada beberapa kasus, audio yang terdengar cukup keras atau pelan. Untuk menyiasati hal ini, maka kita dapat melakukan pengaturan pada audio gain. Berikut adalah beberapa cara untuk mengatur audio gain.

1. Klik kanan pada klip yang ada pada panel project atau bin. Lalu pilih audio gain.
2. Klik kanan pada klip yang ada di panel timeline, kemudian pilih audio gain.

8

Setalah dipilih, maka akan muncul dialog box sebagai berikut:



Gambar 3.6. Tampilan *dialog box* untuk setting gain pada audio.

Set gain to: Gunakan opsi ini untuk menentukan penyesuaian khusus untuk klip yang dipilih.

Adjust gain by: Gunakan opsi ini untuk menentukan penyesuaian tambahan audio untuk klip. Misalnya, jika dimasukkan -3 dB, ini akan menyesuaikan jumlah “Set gain to” menjadi -3 dB. Jika masuk ke menu ini untuk kedua kalinya dan mengatur lagi -3 dB lainnya, jumlah “Set gain to” akan berubah menjadi -6 dB, dan seterusnya.

Selain itu, pengaturan audio juga dapat dilakukan untuk beberapa klip yakni dengan ‘normalizing audio’. Yang membedakan normalizing dengan audio gain adalah normalizing dilakukan secara otomatis, sementara audio gain dilakukan secara subyektif atau dengan mensetting sendiri.

Berikut adalah langkah untuk normalizing audio:

1. Pilih semua klip suara pada panel timeline yang akan dinormalize. Pemilihan dapat dilakukan dengan seleksi dengan mouse atau memilih klip secara satu persatu dengan menekan tombol Control.
2. Klik kanan klip yang dipilih dan pilih Audio Gain, atau tekan tombol G pada keyboard.
3. Masukkan -8 untuk pilihan ‘Normalize All Peaks To’, dan klik OK.
4. Dengarkan kembali audio yang telah dinormalize. Atur ulang apabila audio meters menunjukkan warna merah.

Untuk memisahkan antara audio dan video maka dapat dilakukan dengan langkah berikut:

- Pilih klip yang ada pada panel timeline.
- Klik kanan > pilih unlink.

Secara otomatis maka audio dan video yang ada di panel timeline akan terpisah. Untuk menghilangkan salah satunya, seleksi klip yang akan dihilangkan lalu tekan ‘delete’ pada keyboard. Langkah kedua yang dapat dilakukan adalah seleksi klip yang akan dihapus > klik kanan pada mouse > pilih clear.

3.5. Latihan soal dan jawaban

Soal

1. Apa perbedaan insert dan overwrite pada fitur yang ada pada source monitor?
2. Bagaimana cara membuat potongan kasar (*rough cut*) menggunakan source monitor?
3. Apa fungsi dari selection tool, razor, dan pen tool pada panel tools?
4. Apa perbedaan antara mono dan stereo pada audio?
5. Apa perbedaan antara normalization dan gain?

Jawaban

1. Insert menyisipkan klip pada timeline yang berdampak pada durasi keseluruhan timeline, Overwrite menimpa klip pada timeline yang tidak menyebabkan pertambahan durasi pada sequence di panel timeline.
2. Dengan menggunakan Mark In dan Mark Out pada source monitor dan menurunkannya pada panel timeline dengan menggunakan tombol insert.
3. **Selection Tools:** Tool default/ alat default, digunakan untuk alat memilih dan menggeser clip pada timeline.

Razor tool: Memotong klip pada panel timeline.

3

Pen tool: Tool ini gunanya untuk membuat keyframe pada klip.

4. Audio stereo memiliki 2 channel, sementara mono hanya memiliki satu channel. Sebuah standar universal apabila merekam audio dari microphone akan menjadi channel 1 dan audio dari sisi kanan akan menjadi channel 2 ketika merekam suara secara stereo.
5. Normalization bekerja secara otomatis berdasarkan puncak audio asli. Sedangkan gain digunakan untuk manual setting.

BAB IV

Membuat dan Menambahkan Teks

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mahasiswa mampu membuat teks (*title*) pada Adobe Premiere Pro.

Tujuan Pembelajaran Khusus

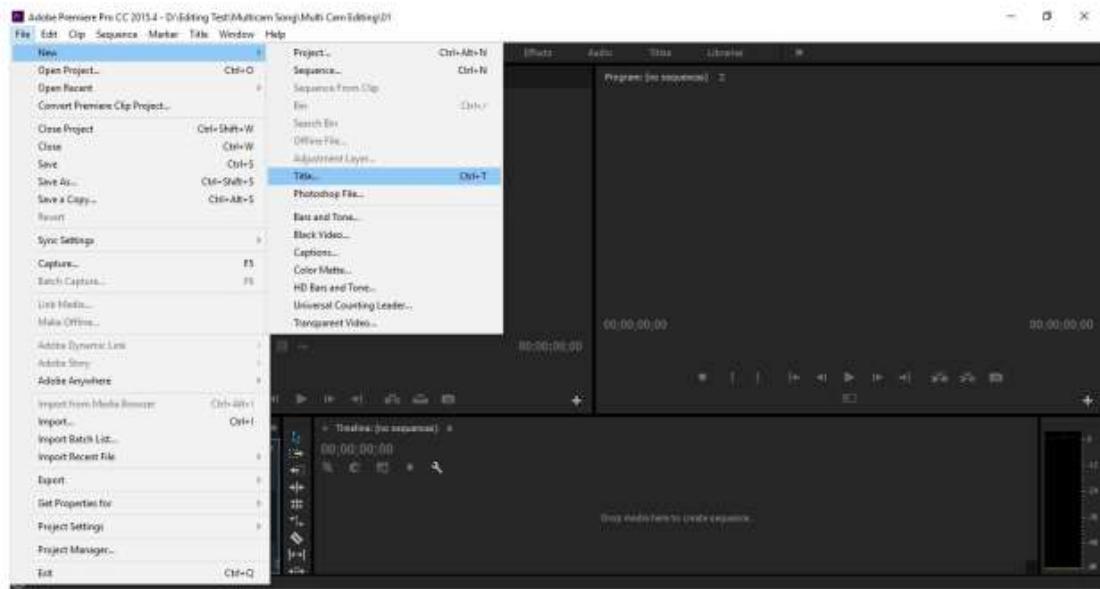
Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu membuat *still title* pada Premiere Pro.
- Mampu menambahkan gambar pada *title*.
- Mampu menambahkan text pada sequence.
- Mampu membuat *credit title*.

4.1. Membuat *text* baru

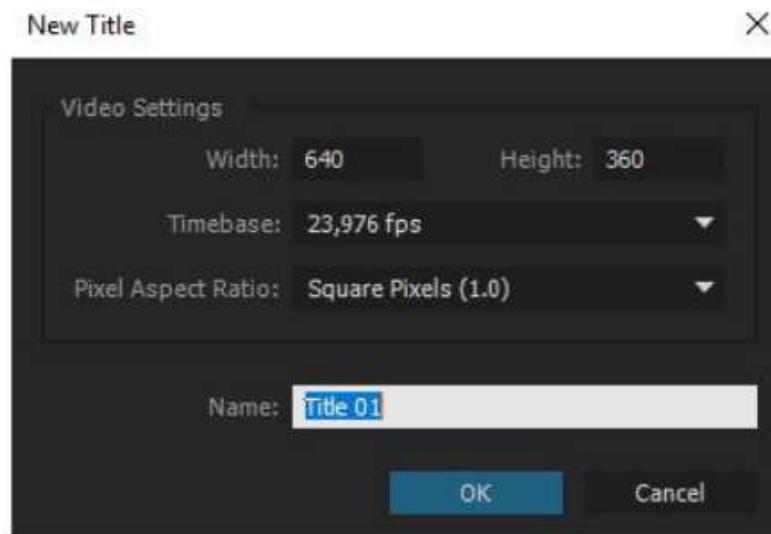
Pada beberapa kondisi, diperlukan penambahan teks pada tayangan supaya lebih jelas akan audio yang diucapkan. Untuk membuat teks, dapat dipilih lewat menu:

File > New > Title (atau dengan *short cut* Ctrl+T, di Mac dapat Command+T)



Gambar 4.1. Tampilan Premiere Pro ketika akan membuat teks baru.

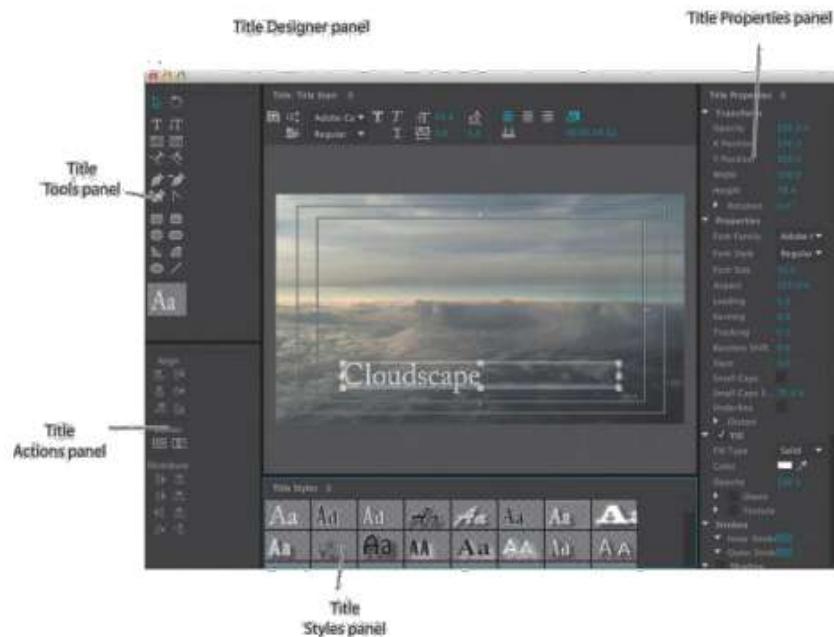
Setelah dipilih, maka detail ukuran layar pada teks dapat diatur lewat tampilan dialog box berikut.



TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Gambar 4.2. tampilan dialog box untuk pengaturan dimensi pada teks.

Dimensi dari layar untuk teks dapat diatur panjang dan tingginya dan berilah nama pada teks yang akan dibuat pada kolom ‘Name’. Setelah itu, maka tampilan akan berubah sebagai berikut:



Gambar 4.3. Tampilan *Title Designer Panel*

Sumber: Jago, 2016

Title Properties Panel: Merupakan panel tempat mengatur teks yang ditampilkan seperti jenis font, ukuran, warna, efek yang akan digunakan, serta berbagai pengaturan detail tentang teks.

Title Tools Panel: Merupakan panel yang berisi berbagai peralatan (tools) dan menambahkan bentuk yang diinginkan pada teks.

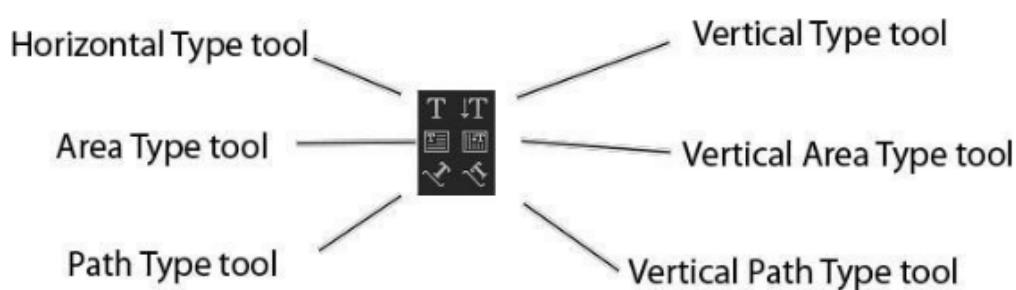
Title Action Panel: Merupakan panel yang berisi tentang bermacam action yang dapat diterapkan pada teks seperti margin dan posisi teks dalam frame.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Pada panel Title Actions, klik tombol Horizontal Center dan Vertical Center untuk meluruskan objek teks ke tengah layar.

Title Style Panel: Merupakan panel yang berisi bermacam pilihan desain teks yang disediakan secara default oleh Premiere Pro.

Pada panel Title menawarkan 3 pendekatan untuk membuat sebuah teks, masing-masing menawarkan opsi arah teks horizontal dan vertikal.



Gambar 4.5. Pilihan pada pembuatan teks di panel Title Tools.

Sumber: Jado, 2016

Pada panel Title Tools, dapat memilih tool dari kolom kiri atau kanan. Ini menentukan apakah teks akan muncul horizontal atau vertikal.

Beberapa yang perlu dipertimbangkan dalam pembuatan teks (Jago, 2016):

- Pemilihan font. Sebaiknya font yang dipilih dapat dibaca secara jelas dan terlihat. Dengan gaya yang tidak terlalu berlebihan, akan membuat teks lebih mudah untuk dibaca.
- Pemilihan warna. Warna yang dipilih untuk teks sebaiknya kontras dengan background yang digunakan. Kombinasi beberapa pengaturan seperti bayangan, *outline*, maupun background yang tersedia di panel

Title Properties dapat memberikan sentuhan berbeda pada teks yang akan ditampilkan.

- c) Peletakan font. Peletakan font hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan di dalam sebuah *scene*. Font yang menutupi seluruh layar tentunya akan menganggu kenyamanan penonton.
- d) Batas aman judul. Ketika akan menambahkan teks maka ada 2 kotak yang secara otomatis muncul. Kotak ini disebut dengan *safe margin*. Batas aman untuk teks supaya jelas terlihat (tanpa terpotong nantinya) adalah pada batas kotak yang terdalam. Usahakan teks agar tidak melampaui kotak terluar dari *safe margin*.



Gambar 4.5. Safe Margin pada penambahan teks.

4.2. Menambahkan gambar pada *title*

Pada *title*, editor dapat menambahkan gambar untuk berbagai tujuan, misalnya menambahkan logo perusahaan, logo acara, dan sebagainya. Menambahkan gambar ke dalam desain *title* menggunakan format file biasa, termasuk vektor (.ai, .eps) dan gambar (.psd, .png, .jpeg). Berikut adalah langkah penambahan gambar pada tampilan *Title Designer*.

1. Masukkan file gambar yang diinginkan dengan memilih menu Title > Graphic > Insert Graphic.

2. Dengan tool selection, drag logo ke posisi yang dimana diinginkan pada *title*. Atur ukuran, *opacity*, rotasi, atau skala dari gambar. Gunakan tombol Shift untuk mengubah skala gambar untuk menghindari distorsi gambar.
3. Gunakan Title Properties untuk melakukan setting terentu pada *title*, misalnya merubah font, mengganti ukuran font, menambahkan stroke, dan sebagainya.

Kemudian tutup tampilan *Title Designer* apabila pengaturan telah selesai dilakukan.

4.3. Menambahkan text pada *sequence*

Setelah *title* telah dibuat, *title* tersebut dapat ditambahkan pada *sequence* yang ada di panel timeline sama seperti menambahkan aset lain ke panel timeline. Caranya, drag *title* dari panel project atau bin ke track yang ada di timeline.

Perhatikan peletakan *title* di panel timeline. Apabila menginginkan *title* untuk menumpuk pada video lain, maka letakkan *title* pada track video di atas klip yang diinginkan.

Jika ingin judul ditambahkan di awal *sequence* namun sudah ada klip di awal, maka [Ctrl-drag \(Windows\)](#) atau [Command-drag \(Mac OS\)](#) *title* di awal untuk melakukan ripple insert, di mana semua video lainnya secara otomatis digeser untuk memberi ruang bagi *title*.

Pengaturan durasi untuk *title* dapat dilakukan sama dengan pengaturan durasi untuk klip lain di panel timeline. Caranya dengan drag di bagian akhir *title* dengan tools seperti Selection Tools atau Ripple Edit Tools.

4.4. Membuat *Credit Title*

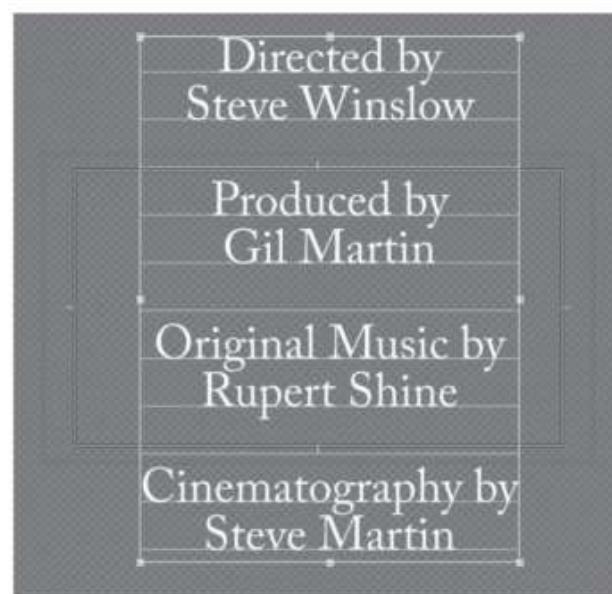
Selesai melihat sebuah film, maka penonton akan disuguhi list yang berisi seluruh kru pembuat film dalam bentuk tulisan yang secara berurutan berjalan dari bawah ke atas, itulah yang disebut dengan *credit title*. *Credit Title* dapat dibuat juga dengan Adobe Permiere Pro, berikut langkah-langkahnya:

Pilih Title > New Title > Default Roll.

Kemudian, beri nama title dan klik OK.

Pilih tool Type, ketik teks yang cukup untuk mengisi layar secara vertikal, buat kredit placeholder seperti yang ditunjukkan gambar 4.6., tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) setiap baris terakhir.

Tips: Gunakan panel Title Properties untuk mengubah format *title* yang diinginkan.



Gambar 4.6. Tampilan *credit title* pada *title designer*

Klik tombol opsi Roll/Crawl (37). Yang ada di bagian tengah atas layar *title designer* (lihat gambar 4.7).



Gambar 4.7. Tampilan posisi Roll/Crawl

Apabila sudah dipilih, maka terdapat beberapa opsi sebagai berikut (gambar 4.8):

Still: Mengatur *title* untuk diam/tetap.

Roll (scroll text vertically): Mengatur *title* secara vertikal.

Crawl Left, Crawl Right: Mengatur *title* secara horizontal kiri atau kanan.

Start Off Screen: Mengatur apakah bagian kredit dimulai dari luar layar dan terus bergulir atau dimulai di tempat saat meletakkannya di Title Designer.

End Off Screen: Menunjukkan apakah kredit bergulir sepenuhnya dari layar atau berakhir di layar.

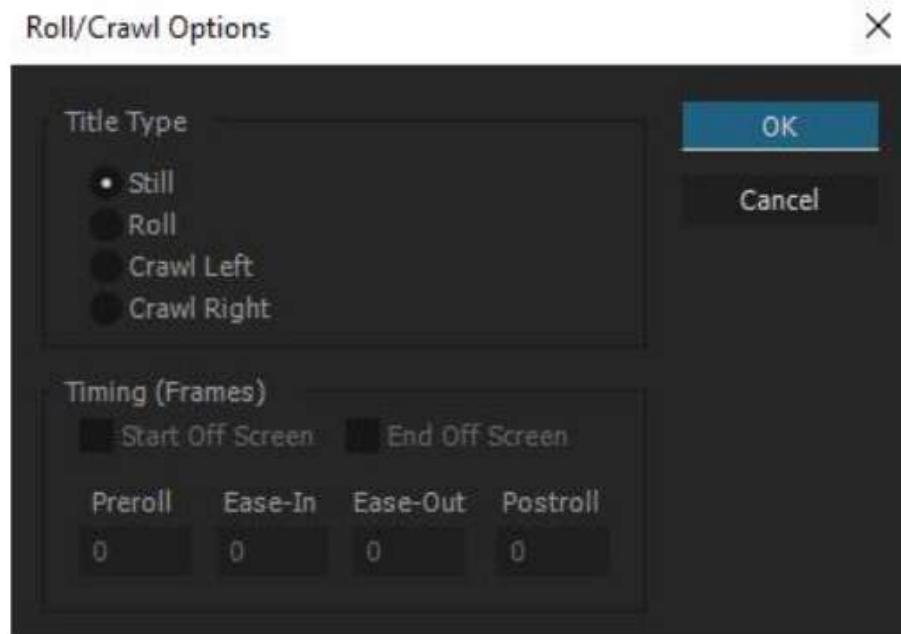
Preroll: Mengatur jumlah frames untuk ditunda sebelum teks pertama muncul dilayar.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Ease-In: Menentukan jumlah frames pada bagian awal secara bertahap meningkatkan kecepatan roll atau crawl dari nol ke kecepatan penuh.

Ease-Out: Menentukan jumlah frames untuk memperlambat kecepatan roll atau crawl pada bagian akhir.

Postroll: Menentukan jumlah frames yang dimainkan setelah roll atau crawl berakhir.



Gambar 4.8. Tampilan opsi Roll/Crawl

40

Centang Start Off Screen dan End Off Screen lalu klik OK. Kemudian tutup *title designer*.

Untuk menampilkan *credit title* yang telah dibuat, maka drag *title* yang ada di panel project di dalam track video tertentu di Timeline diatas video klip. Tekan tombol spacebar untuk menampilkan Rolling Credits.

4.5. Latihan soal dan jawaban

Soal

1. Di bagian mana pada title designer box yang berfungsi untuk mengganti jenis dan ukuran font?
2. Mengapa menampilkan safe margin title?
3. Apa fungsi dari safe margin?
4. Bagaimana cara memasukkan grfiis/gambar pada *title*?
5. Bagaimana membuat *title* berjalan dari bawah frame ke atas?

Jawaban

1. Jenis dan ukuran font dapat diubah pada Title Properties Panel.
2. Beberapa perangkat TV memotong tepi gambar sehingga memungkinkan teks akan hilang (terpotong) apabila berada di luar safe margin.
3. Menjaga teks dalam batas aman sehingga penonton akan melihat semua teks (*title*) yang akan ditayangkan.
4. Ketika kotak *title designer* aktif, maka dapat memilih menu Title > Graphic > Insert Graphic.
5. Dengan memilih Roll pada opsi *title*.

BAB V

Transisi pada Premiere Pro

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mahasiswa mampu menerapkan transisi video dan audio pada Adobe Premiere Pro.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu memahami transisi pada editing video.
- Mampu menerapkan transisi video.
- Mampu menerapkan transisi audio.

5.1. Mengenal transisi pada video

Transisi adalah alat *storytelling* standar dalam pengeditan video. Sebagian besar penonton memahami bahasa transisi dan akan menafsirkan penggunaannya dengan benar. Misalnya, lambatnya memudar menjadi hitam di akhir *scene* mengindikasikan bahwa *scene* telah selesai.

Banyak tayangan TV dan *feature film* menggunakan pengeditan *cut to cut*. Jarang sekali melihat menggunakan banyak transisi. Mengapa? Karena efek harus digunakan jika dapat memberikan manfaat tambahan tertentu, dan paling sering tidak ada efek transisi. Faktanya, terlalu banyak transisi akan mengganggu penonton. Secara umum, transisi pada sebuah film/video ada 3 yang sering digunakan, yakni:

1. Cut: transisi yang digunakan untuk menjelaskan kejadian yang berlangsung pada satu waktu yang sama.
2. Dissolve: transisi yang digunakan untuk menjelaskan kejadian yang memiliki jangka waktu cukup panjang. Misalnya: satu jam kemudian.
3. Fade: transisi yang digunakan untuk menjelaskan kejadian yang berlangsung pada rentang waktu yang sangat lama. Misalnya satu tahun berikutnya.

Selain menunjukkan perbedaan waktu, transisi juga dapat menjelaskan adanya perbedaan latar/setting pada film/video. Pada premiere pro, untuk menambahkan berbagai macam transisi dapat diperoleh pada panel effects. Menerapkannya juga cukup sederhana; yaitu dengan proses *drag-and-drop*. Berikut adalah tampilan detail pada panel effects. Untuk memudahkan pencarian transisi tertentu dapat menggunakan kolom Search, dibagian atas panel, untuk menemukan lokasi berdasarkan nama atau kata kunci, atau dapat manual membuka di efek folder.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 5.1. Tampilan Panel Effects pada Premiere Pro

5.2. Transisi pada video

Premiere Pro memberikan beberapa efek transisi video untuk dipilih. Banyak opsi tersedia di transisi video (*video transition*) pada panel Effects.

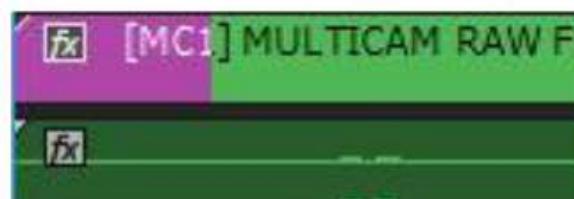
Menerapkan transisi satu sisi

Berikut adalah langkah untuk menambahkan **transisi satu sisi** (di awal atau di akhir sebuah klip):

Di panel Effets, buka Video Transitions > pilih grup Dissolve.

Temukan efek Cross Dissolve.

Drag and drop efek dissolve ke dalam bagian awal dari klip (lihat gambar 5.2).



Gambar 5.2. Meletakkan transisi di awal klip.

Bagian yang diseleksi (warna berbeda) merupakan penanda efek transisi akan ditambahkan.

Tambahkan pula efek dissolve ke bagian akhir dari klip.



Gambar 5.3. Meletakkan transisi di akhir klip.

Menerapkan transisi di antara 2 klip

Berikut adalah langkah untuk menerapkan transisi di antara 2 klip:

Posisikan playhead (garis biru vertikal yang ada pada panel timeline) diantara 2 klip yang akan diberi transisi.

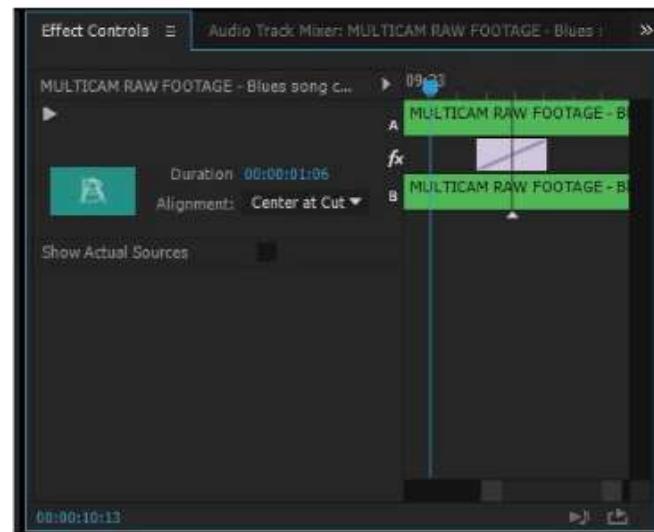


Gambar 5.4. Transisi diletakkan di antara 2 klip.

Untuk memperpanjang durasi transisi dapat dilakukan dengan 2 cara:

- Menggunakan selection tool pada transisi di panel timeline.
- Merubah durasi lewat panel Effect controls di source monitor.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 5.4. Durasi transisi dapat diperpanjang pada panel effect controls pada source monitor.

Silahkan bereksperimen dengan berbagai pilihan video transition yang ada di panel effects.

Menerapkan transisi ke berbagai klip sekaligus

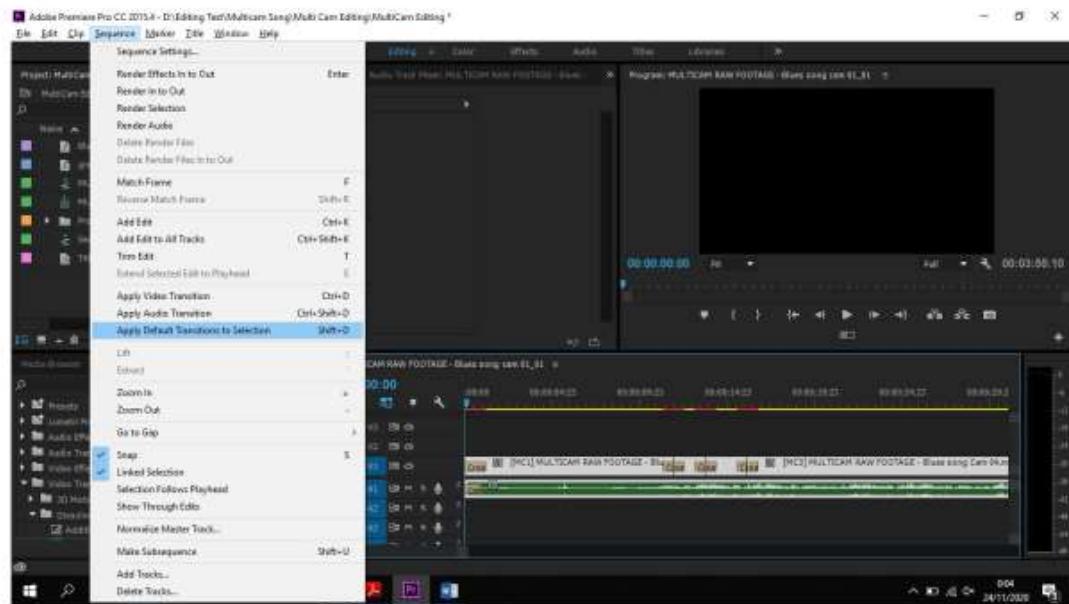
Berikut langkah-langkah untuk menerapkan transisi pada beberapa klip sekaligus:

Seleksi semua klip yang akan diberikan transisi.

Pergi ke menu Sequence (posisi di atas) dan pilih Apply Default Transitions ke Selection (lihat gambar 5.5).

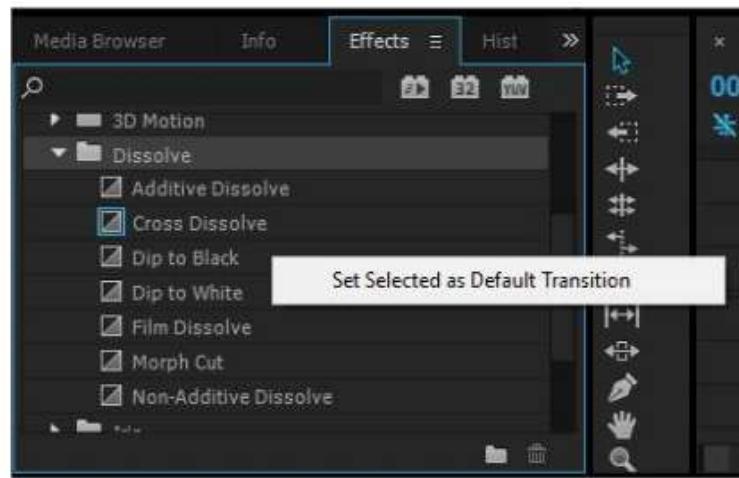


TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 5.5. Menerapkan default transition pada klip yang diseleksi.

Transisi default dapat diketahui dari kotak yang memiliki stroke biru pada panel effect. Untuk mengganti transisi default maka pilih transisi yang dinginkan > klik kanan mouse > pilih set as default transition (gambar 5.6).



Gambar 5.6. Merubah transisi default pada panel effects.

5.3. Transisi pada audio

Sama seperti transisi pada video, transisi untuk audio juga dapat ditemukan di tempat yang sama dan beragam pilihan. Cara penggunaannya

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

pun juga cukup mudah, bahkan relatif sama, dengan penerapan transisi video. Pilihan yang diberikan oleh Premiere Pro tidak banyak untuk transisi audio tetapi sudah cukup untuk meningkatkan kualitas audio dari tayangan. Ada 3 pilihan audio transition pada Adobe Premiere Pro, berikut penjelasannya:

Constant Gain: Constant Gain crossfade (seperti namanya) mentransisiakan audio dengan menggunakan pengaturan audio konstan (volume) diantara klip. Beberapa orang menganggap transisi ini berguna. Namun ini dapat membuat transisi dalam audio tiba-tiba saat suara suara klip *outgoing* menghilang dan suara klip *incoming* menghilang dengan volume yang sama. Constant Gain crossfade paling berguna dalam situasi dimana tidak ingin banyak pencampuran antara 2 klip tetapi lebih banyak penggabungan diantara 2 klip.



Constant Power: Transisi audio default di Premiere Pro menciptakan transisi yang mulus dan bertahap antara 2 klip audio. Constant Power crossfade bekerja mirip dengan video dissolve namun versi audio. Saat crossfade diterapkan, klip *outgoing* perlakan-lahan menghilang pada awalnya dan kemudian semakin cepat menjelang akhir klip. Pada klip *incoming*, justru sebaliknya. Tingkat audio meningkat cepat diawal klip *incoming* dan perlakan menuju akhir transisi. Crossfade ini berguna dalam kebanyakan situasi dimana ingin menggabungkan audio antara 2 klip.



Exponential Fade: Efek ini mirip dengan Constant Power crossfade. Transisi Exponential Fade adalah fade yang cukup mulus antar klip. Transisi ini menggunakan kurva logaritmik untuk memudarkan audio. Beberapa memilih transisi Exponential Fade saat melakukan transisi satu sisi (seperti memudarkan klip dari diam di awal atau akhir program).



Menerapkan transisi audio

Ada beberapa cara untuk menerapkan crossfade audio pada sequence. Tentu saja, *drag* dan *drop* transisi audio seperti yang dilakukan pada transisi video, tetapi ada shortcut yang berguna untuk mempercepat prosesnya.

Transisi audio memiliki durasi default diukur detik atau *frames*.
13 Durasi default dapat diubah dengan memilih [Edit > Preferences > General \(Windows\)](#) atau [Premiere Pro > Preferences > General \(Mac OS\)](#). Metode yang sama dari transisi video dapat digunakan pada penerapan transisi audio, baik untuk satu sisi, diantara 2 audio, maupun untuk berbagai audio.

5.4. Latihan soal dan jawaban

Soal

1. Bagaimana menerapkan transisi default pada banyak klip?
2. Bagaimana mencari transisi berdasarkan nama?
3. Bagaimana mengganti transisi dengan yang lain?
4. Bagaimana cara mengganti transisi default?
5. Apa cara mudah untuk memudar (fade) audio klip di awal atau di akhir?

Ulasan Jawaban

1. Pilih klip yng ada di Timeline dan kemudian memilih Sequence > Apply Default Transitions ke klip yang diseleksi.
2. Dimulai mengetik nama transisi di kotak pencarian di panel Effects. Setelah mengetik, Premiere Pro menampilkan semua efek dan transisi (audio dan video) yang memiliki kombinasi huruf yang dicari. Ketik lebih banyak huruf untuk mempersempit pencarian.
3. *Drag* transisi pergantian diatas transisi yang ingin diganti. Yang baru secara otomatis mengganti yang lama sambil mengadopsi *timing*.
4. Pilih transisi yang dinginkan pada panel effects > klik kanan mouse > pilih set as default transition
5. Cara mudah untuk menerapkan fade pada audio in atau out dengan menerapkan transisi crossfade audio di awal atau akhir klip.

BAB VI

Multicamera dan Chroma Key

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mahasiswa mampu mengedit gambar menggunakan teknik *multi camera* serta menerapkan *Chroma Key* pada editing.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu memahami alur kerja dalam proses *multi camera*
- Mampu membuat *multi camera sequence*
- Mampu mengedit *multi camera*
- Mampu menerapkan *chroma key* pada editing

6.1. Alur Kerja dalam proses *multi camera*

Dalam beberapa kesempatan, proses produksi dari sebuah konten audio visual membutuhkan lebih dari 1 kamera dengan alasan estetika hingga mendapatkan momen yang pas. Oleh karenanya, Premiere Pro memberikan kemudahan untuk bekerja/mengedit secara langsung dengan banyak kamera. Proses pengeditan multikamera memiliki alur kerja standar, Ada enam tahap yang dilalui, diantaranya:

- a) Impor file rekaman. Perhatikan frame rate kamera dan ukuran layar dari file yang dimiliki. Namun dapat juga dilakukan pengaturan nantinya.
- b) Tentukan titik sinkronisasi. Tujuannya adalah untuk menjaga agar berbagai sudut pengambilan berjalan selaras satu sama lain sehingga editor dapat beralih di antara keduanya dengan mulus. Editor perlu mengidentifikasi titik waktu yang ada di semua angle kamera untuk menyinkronkan atau menggunakan kode waktu yang cocok. Sebagai alternatif, dapat juga menyinkronkan secara otomatis jika semua trek memiliki audio yang sama, misalnya bunyi clapper atau teriakan ‘action’.
- c) Buat *multi camera sequence* pada panel project. Berbagai angle kamera, dibuat dalam sebuah *sequence* khusus yang bernama *multicamera source sequence*. Ini pada dasarnya adalah *sequence* yang berisi video dengan berbagai macam angle kamera
- d) Tambahkan *multi camera sequence* ke *sequence* baru untuk diedit. *Sequence* baru ini adalah *sequence* master target multikamera.
- e) Rekam hasil edit *multi camera*. Tampilan khusus di Program Monitor (tampilan *multi camera*) memungkinkan editor memilih *angle* kamera yang berbeda dalam keadaan diputar (play).

- f) Menyesuaikan dan memperbaiki hasil edit. Setelah pengeditan kasar dibuat, editor menyesuaikan standar editing dan *trimming tools* pada panel timeline.

Catatan yang perlu menjadi perhatian, kemampuan komputer dan *hard drive* sangat mempengaruhi kinerja pengeditan menggunakan metode *multi camera*.

6.2. Membuat *multi camera sequence*

Langkah pertama dalam membuat *multi camera sequence* adalah menentukan titik sinkronisasi. Dapat dipilih dari 5 metode yang akan digunakan untuk referensi sinkronisasi. Metode yang dipilih sebagian bergantung pada pilihan personal dan sebagian lagi tentang cara pengambilan gambar.

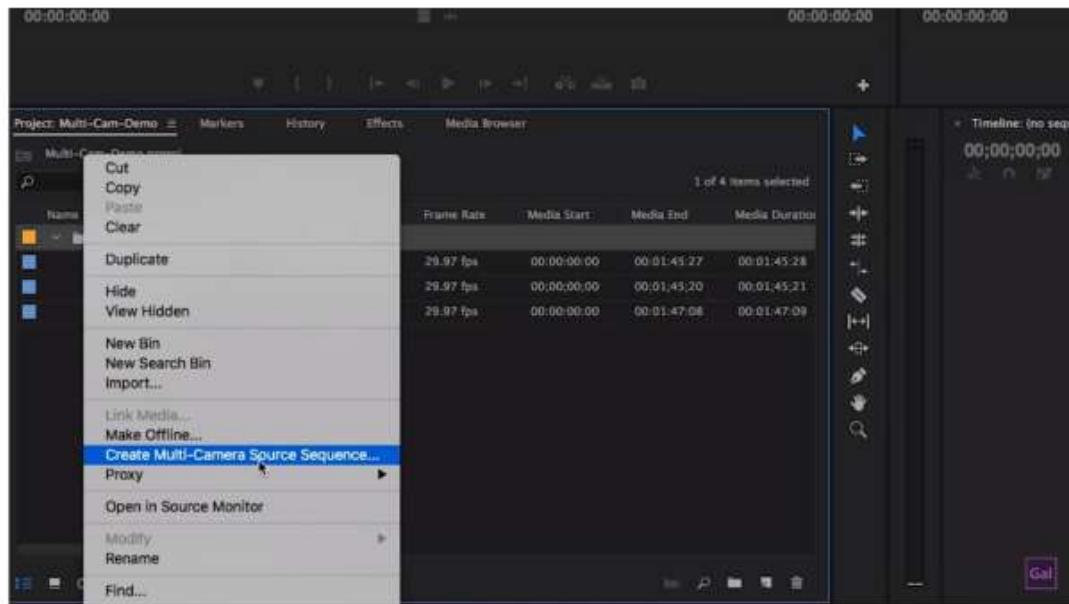
- a) **In points:** Menentukan in point pada tiap klip. Metode ini sangat efektif selama semua kamera berputar sebelum aksi *critical* dimulai
- b) **Out points:** Metode sinkronisasi ini sama dengan *In points*, tetapi menggunakan titik keluar (*Out points*). Sinkronisasi titik keluar (*Out points*) sangat ideal saat semua kamera mengambil aksi *critical* diakhir, tetapi dimulai pada waktu yang berbeda.
- c) **Time code:** Banyak kamera profesional memungkinkan *timecode* disinkronkan di beberapa kamera. Beberapa kamera dapat disinkronkan dengan menghubungkannya ke sumber sinkronisasi umum atau dengan mengkonfigurasi kamera secara hati-hati dan menyinkronkan proses kemerana. Dalam banyak kasus, nomor jam diimbangi untuk mengidentifikasi nomor kamera. Misalnya, kamera 1 akan dimulai pada 1:00:00:00, dan kamera 2 dimulai dengan 2:00:00:00 serta bisa memilih untuk mengabaikan nomor jam saat menyinkronkan *timecode*.

- d) **Clip marker:** Titik masuk (*In points*) dan titik keluar (*Out points*) dapat secara tidak sengaja terhapus dari klip. Jika ingin menandai klip dengan cara yang kuat, dapat menggunakan *clip marker* untuk mengidentifikasi titik sinkronisasi umum. *Marker* lebih sulit untuk dihilangkan secara tidak sengaja dari klip. *Marker* juga dapat didasarkan pada bagian dari aksi, mungkin sebuah peristiwa di tengah-tengah rekaman yang ditangkap semua kamera.
- e) **Audio:** Jika setiap kamera merekam audio (bahkan jika kualitas audio buruk dari mikrofon internal kamera), Premiere Pro dapat menyinkronkan klip secara otomatis. Hasilnya dengan metode ini bergantung pada audio yang cukup bersih. Suara clapper atau terakan ‘action’ membantu dalam melakukan sinkronisasi secara audio.

6.3. Mengedit *multi camera*

Langkah pertama adalah mengimpor semua file video pada panel project, kemudian klik kanan untuk membuat bin baru. Beri nama bin tersebut dengan multicam. Pilih dan pindah semua klip multicam yang sudah diimpor ke dalam bin tersebut. Lalu klik kanan pada bin tersebut, dan pilih ‘create Multi-Camera Source Sequence’. Perhatikan ⁹ gambar 6.1 di bawah ini.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

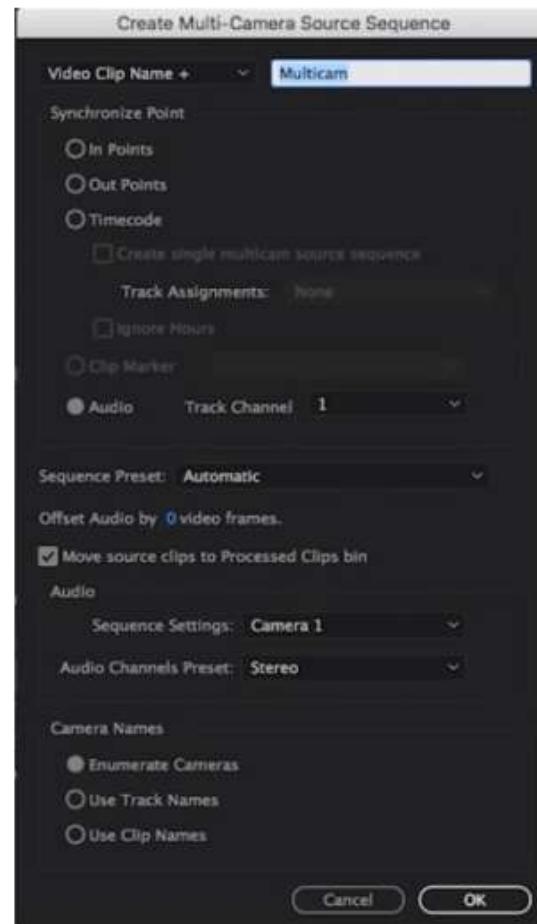


Gambar 6.1. membuat *sequence* untuk *multi camera*

Sumber: Premiere Gal

Kemudian akan muncul dialog box untuk memilih sinkronisasi yang telah disebutkan di bab 6.2. sebelumnya. Pilih sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Setelah itu pilih ‘ok’.

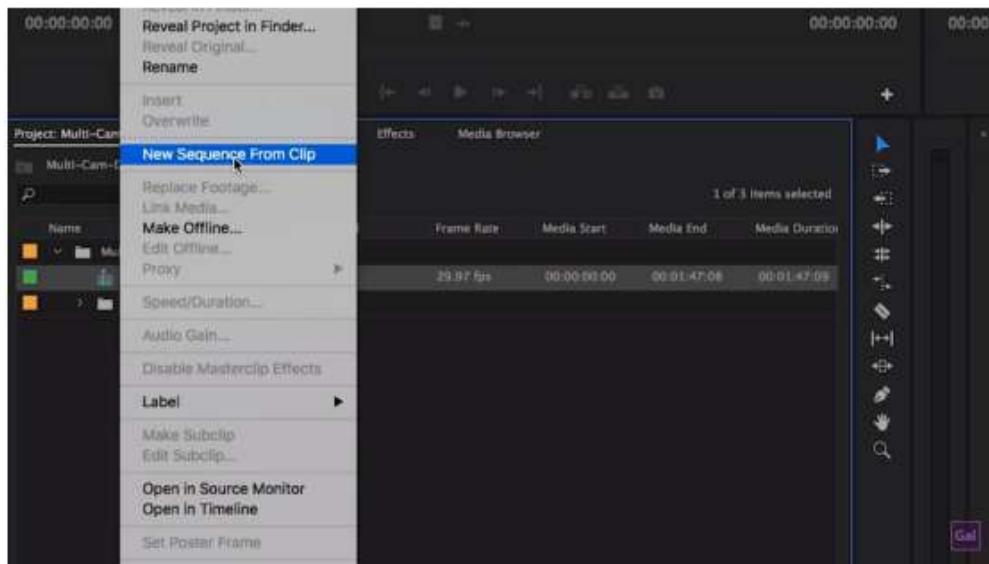
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 6.2. Dialog box untuk menentukan sinkronisasi.

Setelah terbentuk, maka berikutnya adalah menentukan multicam target sequence yang nantinya akan diedit lewat panel timeline. Caranya adalah klik kanan untuk multi camera sequence yang ada di pada panel project, kemudian klik kanan, dan pilih ‘new sequence from clip’ (perhatikan gambar 6.3). Maka secara otomatis, semua klip dari angle kamera yang berbeda akan disatukan pada panel timeline.

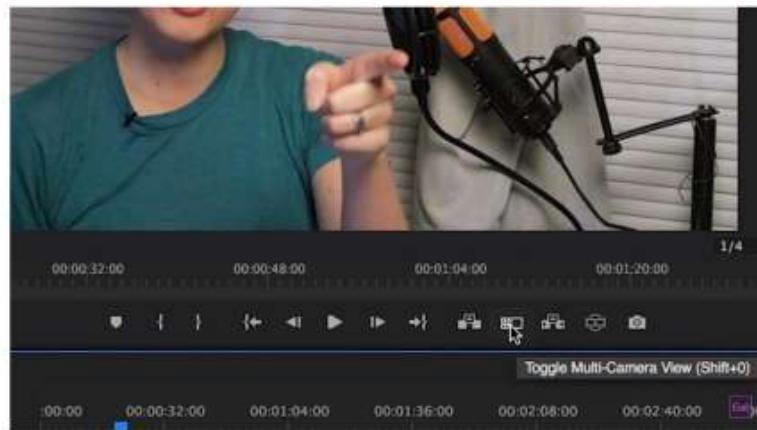
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 6.3. Membuat *sequence multi camera* baru pada timeline

Sumber: Premiere Gal

Setelah *sequence* baru terbentuk pada panel timeline, maka kita hanya melihat tampilan yang diambil dari satu kamera saja. Untuk mengaktifkan editing *multi camera*, maka kita perlu menekan tombol toggle *multi-camera view* pada program monitor (lihat gambar 6.4). Apabila tombol tersebut tidak tampak, maka pilihan tersebut dapat ditemukan pada tanda + (pojok kanan bawah) pada program monitor.

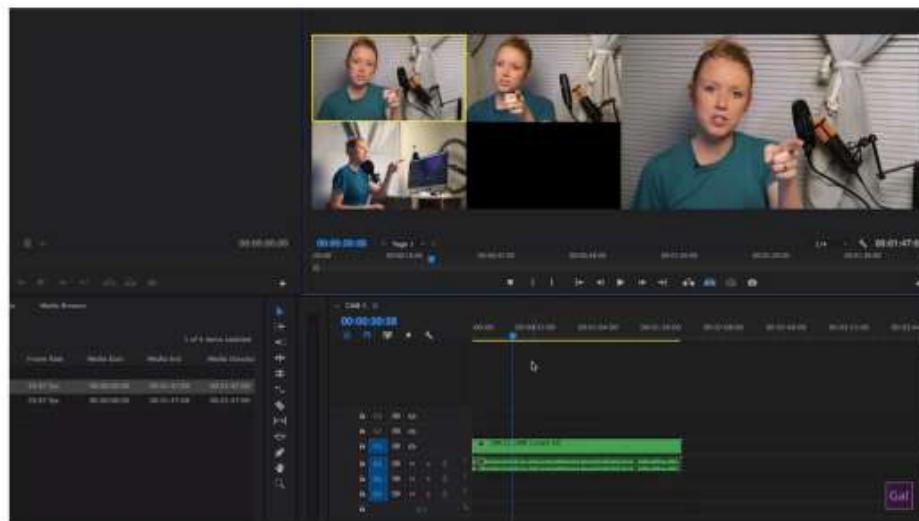


Gambar 6.4. Tombol toggle *multi-camera view* pada program monitor

Sumber: Premiere Gal

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Sesudah mengaktifkan Tombol toggle *multi-camera view* pada program monitor, maka tampilan program monitor akan berubah menjadi 2 bagian besar yakni tampilan monitor dari semua angle kamera dan tampilan hasil jadi editing (*composite view*).



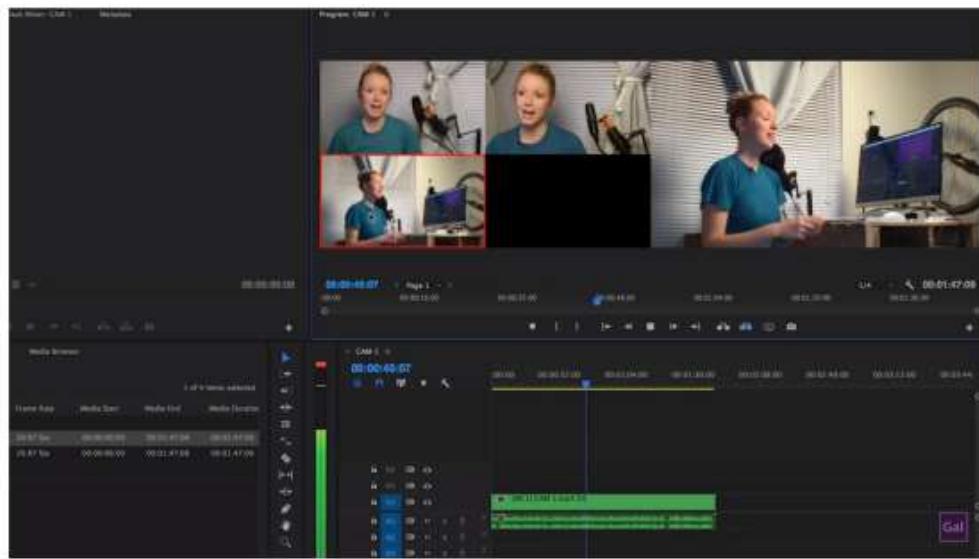
Gambar 6.5. Tampilan program monitor yang terbagi menjadi 2.

Sumber: Premiere Gal

Posisikan play head (garis berwarna biru pada timeline) pada bagian awal klip di timeline, kemudian play (dengan menggunakan spasi atau menekan tombol play pada program monitor). Ketika tombol play ditekan, maka editor dapat melakukan pengeditan dengan menggunakan pointer mouse dan klik langsung pada bermacam angle kamera yang diinginkan pada program monitor sebelah kiri. Pastikan storke pada angle kamera berwarna merah yang menandakan perekaman sedang berlangsung (lihat gambar 6.6).

Angka pada keyboard juga dapat digunakan sebagai pengganti pointer mouse untuk memilih kamera angle. Nomor 1 akan mewakili kamera 1, nomor 2 akan mewakili kamera 2, dan seterusnya. Perpindahan angle kamera dapat dilakukan dengan posisi play pada program monitor.

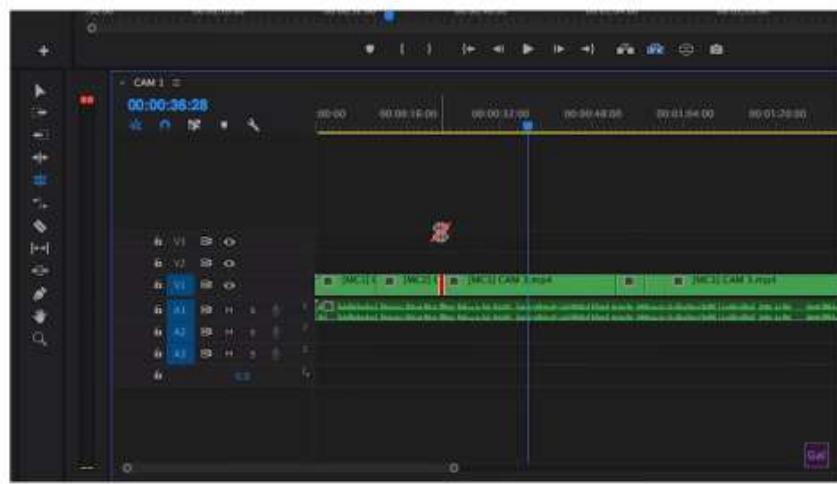
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 6.6. Stroke berwarna merah menandakan *recording* sedang dilakukan.

Sumber: Premiere Gal

Setelah pemilihan angle kamera selesai, maka tampilan panel timeline akan terpotong-potong sesuai dengan angle kamera yang editor pilih. Penggunaan tools pada tiap potongannya sangat dimungkinkan, seperti penggunaan pada klip biasanya. Penambahan transisi video juga dapat dilakukan pada klip yang telah terpotong.



TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Gambar 6.7. Tampilan timeline setelah pemotongan lewat multicam editing.

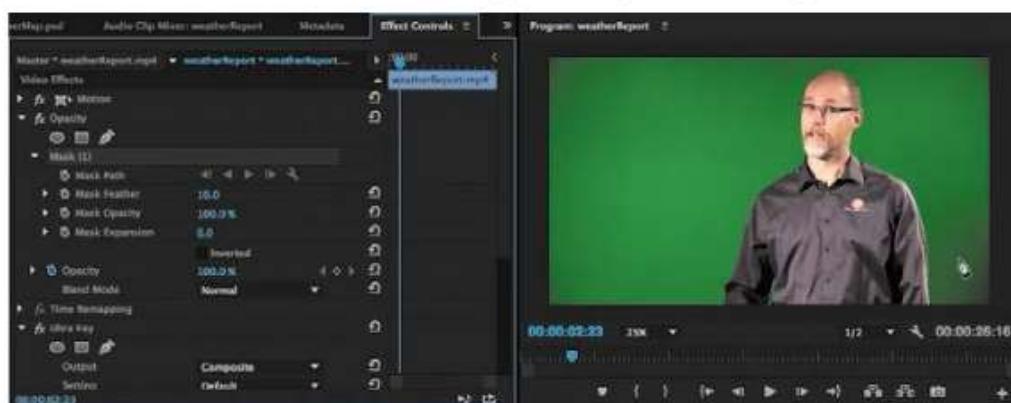
Sumber: Premiere Gal

6.4. Mengganti *green screen* dengan *background* baru

Penggunaan *green screen* dalam produksi audio visual dewasa ini bukanlah barang baru. Penggunaan *green screen* memudahkan editor maupun visual efek artis bekerja dengan mudah untuk mengganti *background*. Editor dapat menggunakan Premiere Pro untuk mengganti *background* dengan mudah.

Fase pertama pengomposisian *green screen* adalah menggambar *opacity mask* pada obyek yang dituju. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Tempatkan klip *background* yang baru di video track 1 pada panel timeline. Kemudian tempatkan klip yang memiliki *green screen* ke video track 2. Samakan durasi kedua klip tersebut.
2. Pada panel Effect Controls, buka pengaturan Opacity dengan segitiga di bagian kanan tulisan ‘*opacity*’.
3. Pilih tool Free Draw Bezier (dengan icon pena) (lihat gambar 6.8).



Gambar 6.8. tool Free Draw Bezier pada panel Effect Controls

Sumber: Dockery,

4. Buat titik-titik yang mengelilingi subyek di program monitor. Satukan titik yang dibuat terakhir dengan titik awal. Maka *green screen* pada subyek akan terseleksi, dan *background* baru mulai terlihat.

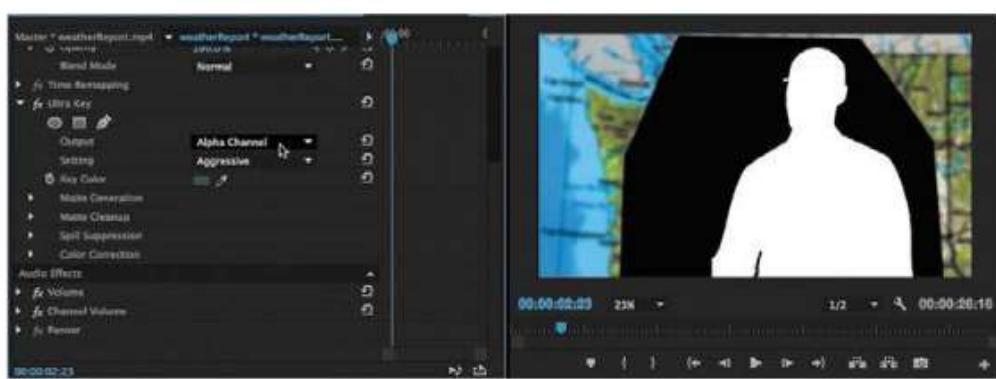
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 6.9. Titik seleksi yang mengelilingi obyek dengan latar *green screen*.

Sumber: Dockery

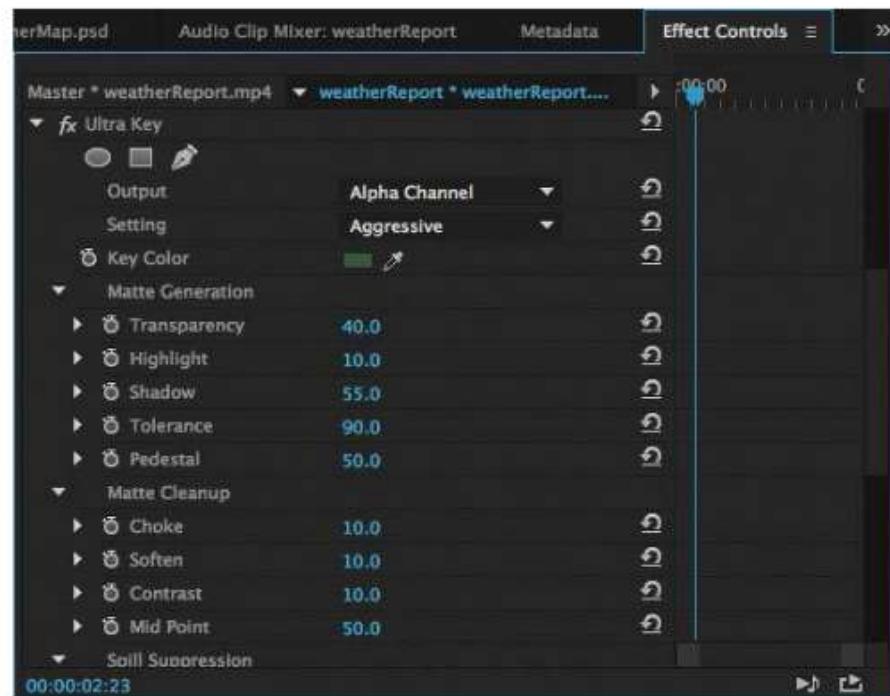
5. Drag Ultra Key (di panel Video Effects > grup Keying) pada subyek yang telah terseleksi di panel timeline.
6. Pada efek ultra key, key color menjadi hijau dengan menggunakan picker (icon seperti pedang) diarahkan ke *green screen* di sekitar subyek. Kemudian pilihan Output diganti alpha channel (lihat gambar 6.10). Cek dengan memperbesar scale pada program monitor untuk melihat seleksi yang dilakukan.



Gambar 6.10. Pengaturan efek Ultra Key Panel Effect Controls.

Sumber: Dockery

7. Apabila seleksi belum detail, maka dapat memilih setting pada efek ultra key. Editor dapat mengatur ulang *setting* hingga hasil yang diharapkan (seleksi cukup bersih).



Gambar 6.11. Pengaturan setting pada efek Ultra Key pada Panel Effect Controls.

Sumber: Dockery

8. Apabila seleksi sudah dirasa cukup baik, maka Output pada efek Ultra Key di panel Effect Controls diubah menjadi Composite. Hasil seleksi *green screen* dengan background baru akan tampak.
9. Putar kembali sequence untuk memastikan klip terlihat dengan baik dan benar.

6.5. Latihan soal dan jawaban

Soal

1. Bagaimana alur kerja dalam proses *multi camera*?
2. Sebutkan 5 jenis sinkronisasi pada klip *multi camera*?
3. Bagaimana cara membuat *multi camera sequence* pada panel project?
4. Apa efek yang digunakan untuk mengganti green screen/blue screen dengan *background* lain?
5. Di bagian panel mana, pengaturan *keying* dapat dilakukan?

Jawaban

1. Impor file rekaman, menentukan titik sinkronisasi, membuat *multi camera sequence* pada panel project, menambahkan *multi camera sequence* ke *sequence*, Rekam hasil edit *multi camera*, Menyesuaikan dan memperbaiki hasil edit.
2. In points, Out points, timecode, audio, and markers.
3. Seleksi beberapa klip yang dibutuhkan > klik kanan, pilih create multi-camera source sequence.
4. Ultra Key effect. Dapat juga dipilih beberapa efek lain pada panel effects dengan mengetikkan ‘key’ pada kolom pencarian.
5. Pada Effect Controls Panel di source monitor.

BAB VII

Exporting Media

Tujuan Pembelajaran Umum

32

- Mahasiswa mampu membuat video dengan baik dan benar sesuai hasil akhir yang diharapkan.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

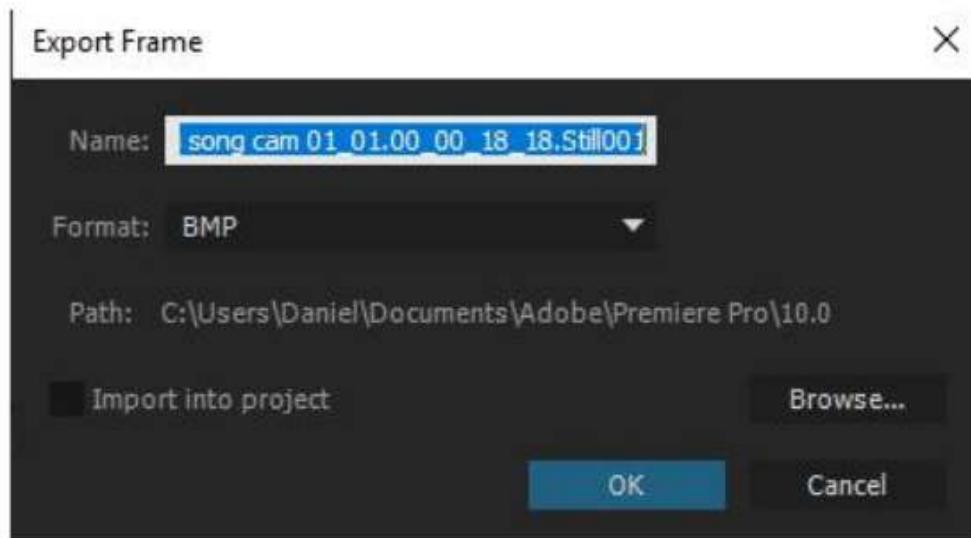
- Mampu melakukan export *single frame (image)*.
- Mampu melakukan setting export dengan benar sesuai tujuan akhir.
- Mampu memahami fungsi Adobe Media Encoder dalam melakukan export.

7.1. Mengexport *single frame (image)*

Saat proses mengedit, ada kemungkinan ingin export single frame untuk dikirim ke tim atau klien untuk preview. Export gambar dapat juga digunakan sebagai thumbnail dari video yang dibuat pada video sharing platform seperti Youtube.

Untuk melakukan export *single frame* dapat dilakukan dengan cara Di

Program Monitor, menekan tombol Export Frame () dibagian kanan bawah program monitor. Apabila icon tersebut tidak tampak, maka dapat dicari pada Button editor yang bersimbol tanda + di bagian pojok kanan bawah Program monitor. Shortcut untuk export *single frame* yakni dengan menekan Shift+Control+E (Windows) atau Shift+E (Mac OS) pada keyboard.
26 Kemudian akan muncul dialog box seperti di bawah ini untuk memasukkan nama file.



Gambar 7.1. Dialog box untuk *export single frame*

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Gunakan menu Format untuk memilih format gambar yang akan diexport.

Berikut penjelasan beberapa format:

JPEG, PNG, GIF, dan BMP berfungsi dengan baik untuk alur kerja grafik (seperti penggunaan gambar di Internet)

TIFF, Targa, dan PNG cocok untuk alur kerja animasi dan cetak.

DPX sering digunakan untuk alur kerja cinema digital atau *color-grading*.

Kemudian klik tombol Browse untuk memilih lokasi dari tempat penyimpanan gambar. Setelah nama dan lokasi penyimpanan ditentukan maka tekan ‘ok’.

7.2. Mengexport *master copy*

Setelah editing selesai dilakukan, maka sekarang waktunya untuk menggabungkan seluruh potongan menjadi video yang utuh. Maka langkah selanjutnya adalah *export media*. Sebelum melakukan *export media*, pastikan bahwa timeline telah diseleksi/dipilih terlebih dahulu. Timeline yang telah dipilih akan muncul tepian berwarna biru.

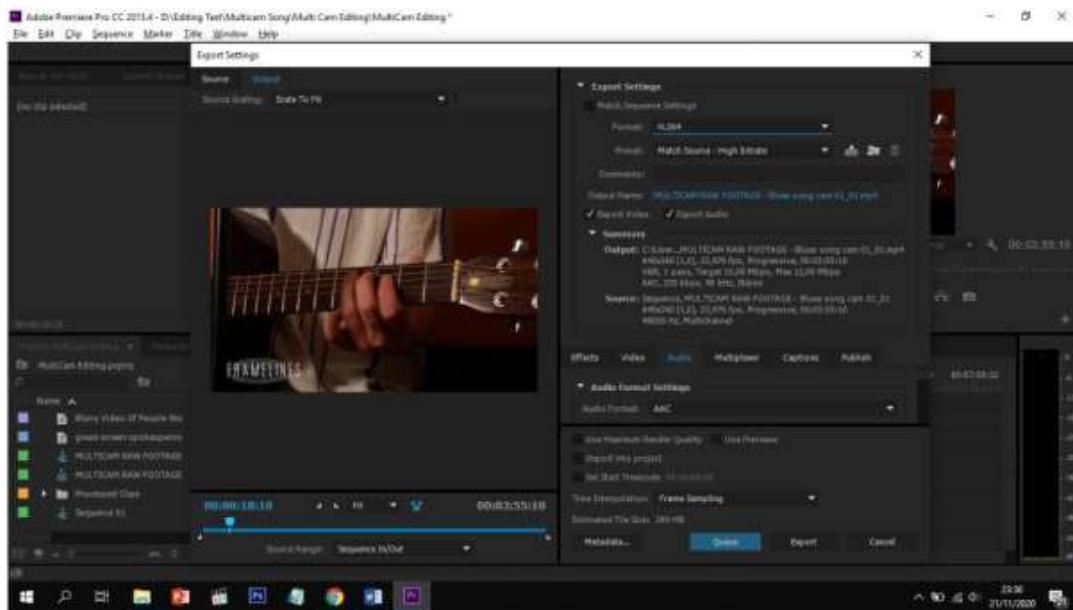
Export media dapat dilakukan dengan memilih menu:

File > Export > Media

Atau dengan menggunakan shortcut Control+M (pada Windows) atau Command+M (Pada Mac)

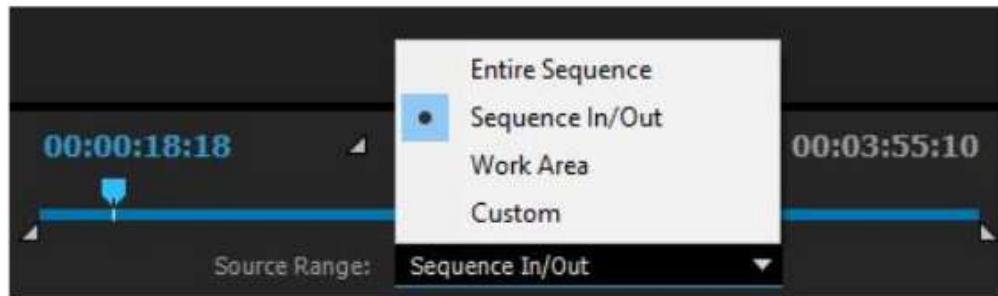
6 Setelah itu, akan muncul tampilan sebagai berikut:

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 7.2. Tampilan menu *export media*

Pengaturan pertama yang dilakukan adalah menentukan area mana yang akan kita *export* di *timeline*. Pilihan tersebut ada di bagian kiri bawah dengan menentukan ‘*Source Range*’. Berikut adalah pilihan untuk ‘*Source Range*’:

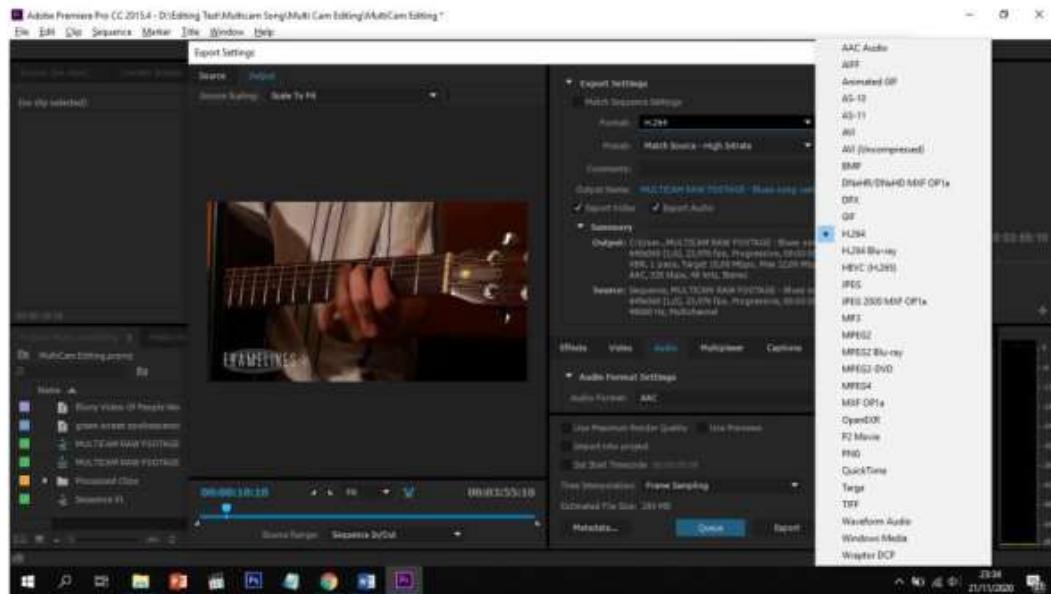


Gambar 7.3. Pilihan pada Source Range

Secara default Premiere Pro akan ada pada pilihan Sequence In/Out. Pilihan ini dapat dipilih tanpa mengubah setting lainnya. Tetapi dapat juga dipilih setting yang lain sesuai dengan kebutuhan.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Setelah itu, langkah selanjutnya adalah memilih format file *output* untuk video. Berikut adalah tampilan pilihan format file yang dapat dipilih:



Secara umum, untuk menjadikan hasil dalam bentuk .mp4 maka dipilih format file H.264. Berikut adalah penjelasan beberapa file format yang biasa dipilih selain H.264:

AAC Audio: Format Advanced Audio Coding adalah format file audio saja yang paling sering digunakan dengan encoding H.264. Ini lebih efisien dari yang biasanya diketahui yaitu codec MP3.

AIFF: Audio Interchange File Format adalah format file audio saja yang tidak terkompresi.

H.264: Format ini sekarang lebih fleksibel dan tersebar luas penggunaannya, dengan banyak preset untuk perangkat seperti iPod dan Apple TV dan TiVo Series3 SD dan HD dan beberapa layanan seperti Youtube dan Vimeo. File H.264 dapat dimainkan di smartphone atau digunakan sebagai file perantara kecepatan tinggi, berkualitas tinggi untuk bekerja di editor video lain.

H.264 Blu-ray: Opsi ini memproduksi file H.264 yang dikonfigurasikan secara spesial untuk Blu-ray Discs.

JPEG: Pengaturan ini dibuat untuk serangkaian gambar.

MP3: Ini format audio yang dikompresi secara popular karena menghasilkan file yang relatif lebih kecil dengan suara yang bagus di telinga.

MPEG2: Format file ini utamanya digunakan untuk DVDs dan Blu-ray Discs. Preset dalam grup ini memungkinkan untuk menghasilkan file yang dapat didistribusikan untuk diputar di komputer lain. Banyak penyiar menggunakan MPEG2 sebagai format untuk pengiriman digital.

MPEG2-DVD: ini membuat file audio dan video MPEG2 yang sesuai dengan standar DVD discs.

MPEG4: Ini menghasilkan file H.263 3GP berkualitas lebih rendah untuk diputar di ponsel lama.

P2 Movie: Ini menghasilkan media Panasonic P2 standar.

PNG: Ini adalah format gambar diam tanpa kerugian tapi efisien untuk penggunaan internet atau untuk rangkaian gambar yang mengandung transparansi. Tidak seperti format gambar diam lainnya, file PNG dapat termasuk saluran alpha.

QuickTime: Format dapat menyimpan media menggunakan satu dari beberapa codec. File QuickTime menggunakan ekstensi .mov, apapun codec-nya.

TIFF: Format gambar diam berkualitas tinggi yang populer menawarkan opsi keduanya lossy dan lossless.

AVI: Jenis file video yang memiliki ukuran sangat besar karena tidak terkompres.

Jika format file telah ditentukan maka langkah selanjutnya adalah memilih lokasi tujuan eksport dan juga memberikan nama dengan klik bagian ‘output

name'. Maka secara otomatis akan muncul dialog box untuk menentukan lokasi dan menambahkan nama.

Tips:

- Untuk output yang paling baik (tajam, bersih, dan cerah) gunakan AVI dengan Codec Xvid. Hasil yang nyaris sama dicapai dengan Codec **DivX** atau **MPEG4**. Selain kualitas baik filenya pun berukuran sangat kecil.
- Jangan import/menggunakan footage dengan format **MPG** (baik VCD atau DVD) karena setelah dirender ulang hasilnya sangat pecah dan pucat. Oleh karena itu selalu gunakan AVI dengan Codec DV atau tanpa Codec sama sekali (*Uncompressed*).

Langkah selanjutnya adalah menentukan opsi video dan audio tab untuk menyesuaikan output video yang dinginkan. Cek dimensi ukuran layar serta frame rate di tab video. Sementara untuk tab audio, pastikan bahwa Bitrate Setting pada 320 kbps. Setting lainnya dapat diabaikan sesuai dengan setting default Premiere Pro. Maka *setting* selesai dan dapat diteruskan untuk *export*.

Ada 2 pilihan untuk *export*, yakni:

Queue: Dengan menekan tombol Queue maka file akan dikirimkan ke Adobe Media Encoder, dan kita dapat melanjutkan pekerjaan di Premiere Pro saat export masih berlangsung. Lebih lanjut akan dibahas pada 7.3.

Export: Pilihan langsung yang dapat dipilih untuk menghasilkan video yang utuh. Namun tidak dapat mengedit di Premiere Pro hingga hasil export selesai.

7.3. Bekerja dengan Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder adalah aplikasi mandiri yang dapat dijalankan secara independen atau diluncurkan dari Premiere Pro. Satu keuntungan menggunakan Adobe Media Encoder adalah dapat mengirim pekerjaan encoding langsung dari Premiere Pro dan kemudian melanjutkan pengeditan saat encoding diproses. Untuk mengekspor dari Premiere Pro ke Adobe Media Encoder, dapat dipilih queue untuk export.

Berikut beberapa fitur paling berguna yang dapat ditemukan di Adobe Media Encoder:

- Tambahkan file tambahan: Anda dapat menambahkan file langsung ke Adobe Media Encoder dengan memilih File> Add Source. Anda bahkan dapat *drag and drop* file ke dalamnya dari Windows Explorer (Windows) atau Finder (Mac OS).
- Import *sequence* Premiere Pro secara langsung: Anda dapat memilih File> Add Premiere Pro Sequence untuk memilih file proyek Premiere Pro dan memilih urutan untuk diencode (tanpa membuka Premiere Pro).
- Render komposisi After Effects secara langsung: Editor dapat mengimpor dan me-encode komposisi dari Adobe After Effects dengan memilih File> Add After Effects Composition. Tanpa perlu membuka Adobe After Effects.
- *Use a watch folder*: Apabila ingin mengotomatiskan beberapa tugas encoding, maka dapat membuat folder *watch* dengan memilih File> Add Watch Folder dan kemudian menetapkan preset ke folder tersebut. File media yang ditempatkan ke dalam folder secara otomatis dikodekan ke format yang ditentukan di preset.
- Mengubah *sequence*: Editor dapat menambah, menduplikasi, atau menghapus tugas apa pun dengan menggunakan tombol yang mirip dan menambahkan tugas apa pun yang belum mulai me-encode ke tempat mana pun dalam antrean. Jika belum mengatur *queue* untuk memulai secara

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

otomatis, klik tombol queue (ikon play) untuk memulai encoding. Adobe Media Encoder me-*encode* file dalam antri satu demi satu. Editor dapat menambahkan file ke antrian setelah encoding dimulai. Bahkan dapat menambahkan file ke antrian langsung dari Premiere Pro saat pengkodean sedang berlangsung.

- Mengubah pengaturan: Setelah tugas pengkodean dimuat ke queue, mengubah pengaturan menjadi mudah; klik item Format atau Preset, dan dialog Pengaturan Ekspor muncul.

7.4. Latihan soal dan jawaban

Soal

1. Bagaimana cara untuk export single frame?
2. Bagaimana cara menyatukan seluruh editing pada timeline panel supaya menjadi satu kesatuan video?
3. Apa yang harus diperhatikan dalam melakukan pengaturan pada menu export media?
4. Apa format encoding yang harus digunakan saat mengexport ke berbagai perangkat seluler?
5. Apakah harus menunggu Adobe Media Encoder selesai proses render queue sebelum memulai berkerja projek baru di Premiere Pro?

Jawaban

1. Dengan menekan tombol  atau menggunakan *shortcut* Shift+Control+E (Windows) atau Shift+E (Mac OS) pada keyboard.
2. Export media dapat dilakukan dengan memilih menu File > Export > Media. Atau dengan menggunakan *shortcut* Control+M (pada Windows) atau Command+M (Pada Mac).
3. Memeriksa hasil akhir tujuan video yang diharapkan, dimensi, frame rate, juga kualitas audio yang dibutuhkan.
4. H.264 adalah format encoding yang digunakan saat mengexport ke sebagian perangkat seluler.
5. Tidak. Adobe Media Encoder adalah aplikasi yang berdiri sendiri. Selain itu dapat bekerja dengan aplikasi lain atau bahkan memulai projek yang baru di Premiere Pro saat proses *render queue* berlangsung.

BAB VIII

PENGENALAN AFTER EFFECT

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mahasiswa mampu memahami Adobe After Effect CC 2015 sebagai salah satu software motion graphic dan animasi.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu mengenal bermacam-macam tool pada tampilan interface adobe after effect cc 2015.
- Mampu memahami fungsi tool serta mengoprasikan tool pada adobe aftter effect CC 2015.
- Mampu menciptakan new compositing dalam adobe after effect hingga menciptakan pergerakan animasi.
- Mampu memahami proses pembuatan tracking kamera dan tracking motion untuk opening video.

Halo editor handal indonesia. Salam kreatif dan Salam Budaya.

Terima kasih sudah menyempatkan diri untuk mencoba belajar mencintai produksi audio visual. Kali ini kita akan mempelajari tahapan terakhir dalam produksi audio visual atau film yang perlu diketahui ada tiga tahap dalam produksi audio visual (pra produksi, produksi, dan pasca produksi). Pada proses terakhir ini (pasca produksi) menjadi tahapan yang menentukan karena penggabungan alur yang sudah disusun menjadi naskah ditentukan disini. Ibarat bermain sepak bola akankah striker memasukan bola kegawang atau tendangan melenceng keluar gawang.

Adobe affter effect merupakan salah satu software yang berada dalam kumpulan keluarga besar adobe seperti (adobe premiere, adobe audition, adobe affter effect, adobe flash, adobe xd, adobe photo shop dll) sebagai seorang editor pasti mengenal salah satu software adobe minimal pernah mendengar. Seperti yang kita lihat bersama pada stasiun televisi, iklan, vlog hingga film rata-rata menggunakan adobe affter effect sebagai unsur tambahan agar unsur dramatik yang sudah diciptakan pada naskah dapat diterapkan pada video tersebut agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima penonton dengan baik, selain dramatik dapat tercipta kesan elegan tercipta dalam tayangan tersebut.

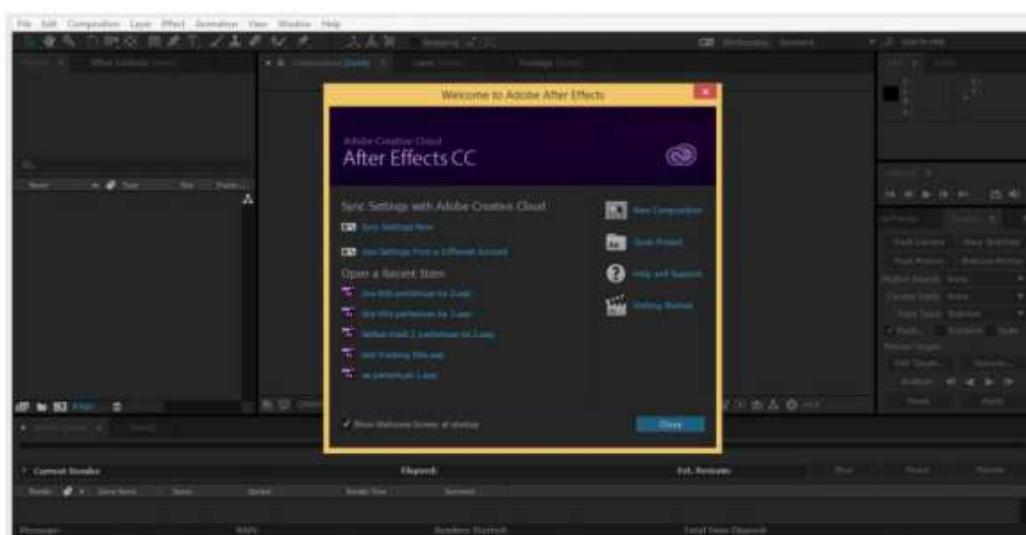
Fungsi adobe after effect sangat perlu sekali dimunculkan karena hal ini akan menaikan kualitas dari tayangan tersebut. Pada generasi 4.0 ini seorang editor wajib memiliki kemampuan tambahan dalam mengoperasikan adobe affter effect, karena dalam kempuan mengedit sebuah tayangan editing saja tidaklah cukup dalam mengemas sebuah tayangan video. Agar dalam pengoperasian adobe affter effect tidak mengalami kendala teknis penulis menyarankan komputer atau laptop harus memenuhi batas minimun terlebih teman-teman memilih adobe affter effect CC 2015. Untuk spesifikasi minimun agar software adobe affter effect dapat beroprasi dengan baik

penulis menyarankan minimal (Intel processor setara I 3, Memory RAM 2 giga, VGA 3000 amd).

Pada tahap editing video hingga affter effect ini penulis menganggap bahwa temanteman sekalian sudah mengerti dan paham 2 tahap sebelumnya yaitu pra produksi dan produksi serta menghasilkan video yang siap untuk diedit. Harapan penulis teman-teman dengan modulini semakin mengenal cara mengedit hingga membuat effect dengan benar agar hasil video dapat diterima penonton dengan baik serta mendapat repon yang positif. Modul ini akan sangat berguna sekali jika teman-teman sering melakukan proses editing video serta berdiskusi sesama editor, agar menemukan trik baru dalam proses pasca produksi.

8.1 Mengenal tampilan Adobe Affter Effect

Adobe affter effect adalah sebuah program penyunting video berbasis non-linier (nonlinear editor / NLE) dari Adobe Systems. Adobe affter effect adalah salah satu produk software dari Adobe Creative Suite. Software ini merupakan software pengolah video dengan interface yang cukup mudah. Saat awal kita membuka Adobe affter effect kita akan diberikan beberapa opsi seperti berikut.

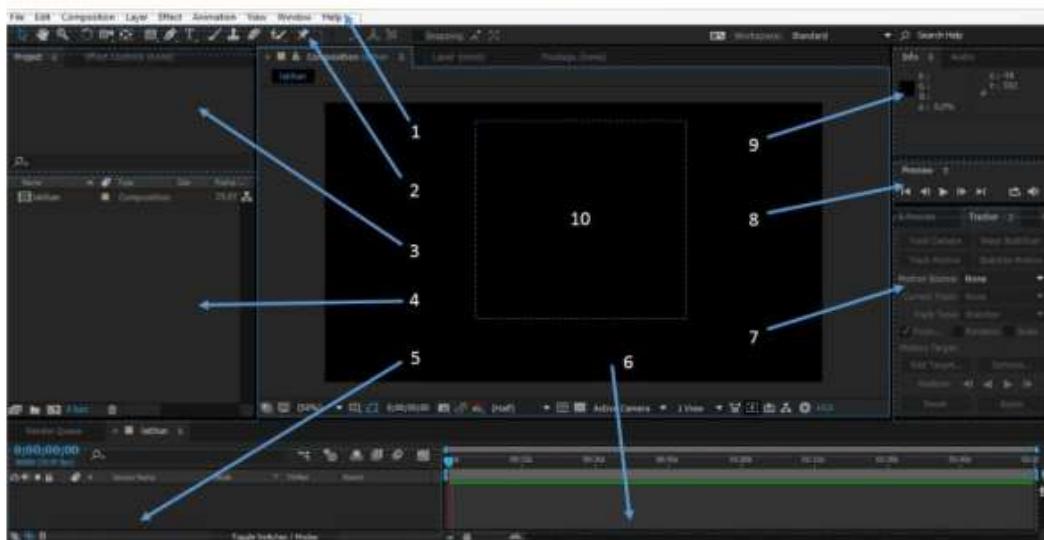


Gambar 8.1 Mengenal Tampilan pembuka After Effect

- a. **New Composition** digunakan untuk membuat projek baru.
- b. **Open Projek** dipilih untuk melanjutkan projek yang sudah kita kerjakan.

8.2 Mengenal Tampilan Bar After Effect

Berikut adalah tampilan saat kita memilih membuat projek baru. Berbeda dengan adobe photoshop atau illustrator, Adobe after effect mengharuskan kamu untuk menyimpan projeknya terlebih dulu. Secara default Adobe after effect akan memilihkan lokasi penyimpanan default, namun kita bisa mengganti lokasi penyimpanan dengan menekan “Browse” dan pilih lokasi yang diinginkan. Kamu juga bisa memberi nama projekmu di bagian “Name”. Setelah selesai klik “Ok”.



Gambar 8.2 Mengenal Tampilan Bar After Effect

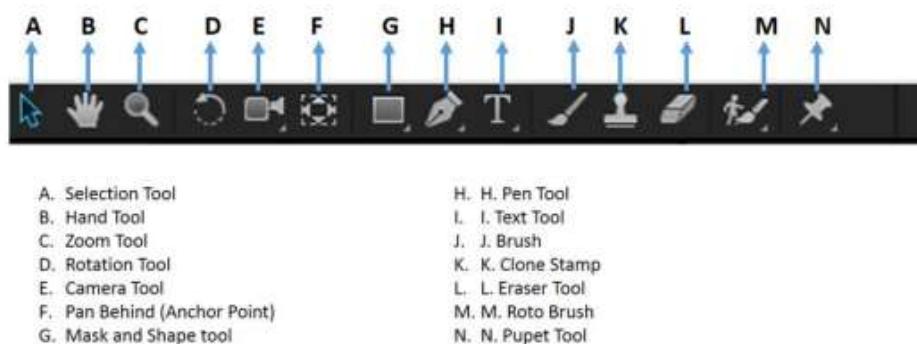
1. **MenuBar:** Kumpulan menu yang mengakses fitur secara garis besar.
2. **ToolBar:** Berisi peralatan yang siap membantu dalam mengedit.
3. **Libary Effect:** Tempat effect berada.
4. **Libary Project:** Kumpulan project.
5. **Detail effect and layer:** Tempat mengatur video.

6. **TimeLine:** Menampilkan durasi pada video.
7. **Plate.** Pengaturan effect yang akan diedit.
8. **Menu tambahan:** Untuk mencari effect layout sesuai kebutuhan.
9. **Info:** Memberikan tampilan informasi sumbu dan warna effect.
10. **Composition:** Lembar kerja kita.

Setelah kita mengetahui tampilan awal pada after effect sekarang kita mempelajari apa saja yang terdapat dalam bar dan fungsi dari setiap bagian.

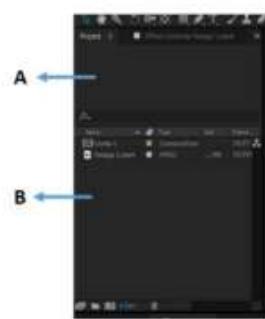
8.3 ToolBar

Berisi peralatan yang siap membantu dalam mengedit.



8.4 Library Project:

Tempat effect berada serta kumpulan project.

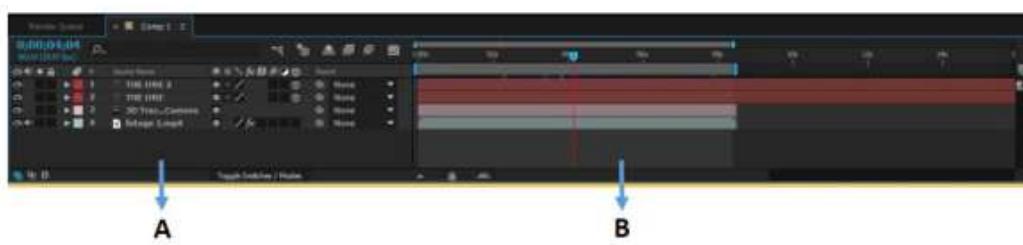


Gambar 8.4 Tampilan Library Project

- a. **Fungsi Libary Effect:** Tempat effect berada.
- b. **Fungsi Libary Project:** Kumpulan project.

8.5 Detail Effect dan TimeLine

Tempat mengatur video dan Menampilkan durasi pada Video.



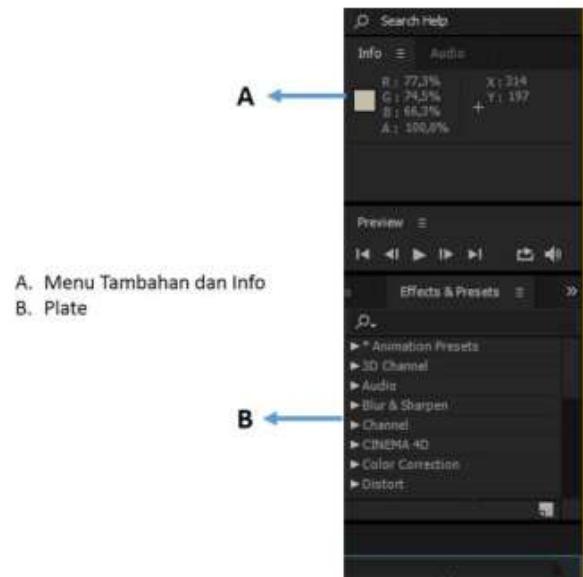
A. Detail effect and layer
B. TimeLine

Gambar 8.5 Tampilan Detail Effect dan TimeLine Toolbar.

- a. **Fungsi Detail effect and layer:** Tempat mengatur video.
- b. **Fungsi TimeLine:** Menampilkan durasi pada Video.

8.6 Menu Tambahan dan Plate:

Untuk mencari effect layout sesuai kebutuhan dan Pengaturan effect yang akan diedit.



Gambar 8.6 Tampilan Menu Tambahan

- a. **Fungsi Menu Tambahan:** Untuk mencari layout sesuai kebutuhan.
- b. **Fungsi Plate.** Pengaturan effect yang akan diedit.

8.7 Composition Pada After Effect

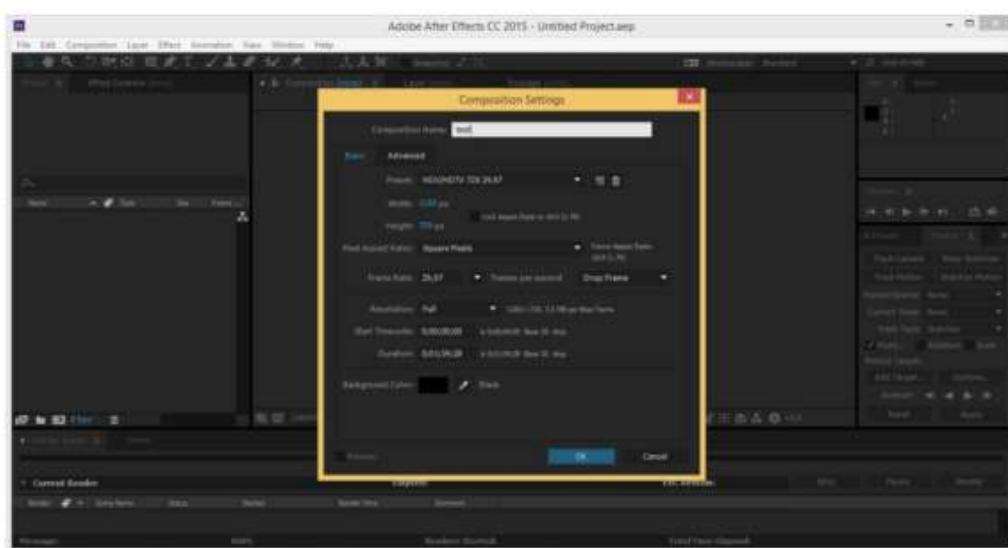
Composition Adalah meja kerja dalam membuat effect dimana seorang editor akan menggabungkan effect yang sudah direncanakan dalam naskah dengan Materi yang berasal dari proses perekaman melalui kamera film atau kamera **video yang biasa disebut footage**.

Pada tampilan awal after effect seorang editor akan melihat puluhan hingga ratusan panel dan tools dalam After Effect. Pada tahap awal ini seorang editor diwajibkan membuat meja kerja atau membuat New Composition terlebih dahulu, agar panel dan tools yang terdapat pada jendela kerja menjadi aktif dan dapat digunakan. Untuk mengatur setting Composition pada kotak dialog Compositions Settings. Dalam mempersiapkan meja kerja composition apa saja yang perlu diperhatikan.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

- Cek kembali effect apa saja yang dibutuhkan sesuaikan dengan naskah.
- Pastikan terlebih dahulu pixel aspect ratio footage yang sedang dikerjakan.
- Silahkan siapkan footage potong video tersebut sesuaikan dengan kebutuhan effect maksimal durasi 30 Detik.

Untuk tahap awal ini seorang editor wajib melakukan dengan tepat, karena kesuksesan dalam pembuatan effect tergantung dari awal langkah mempersiapkan footage hingga menentukan meja kerja yang tepat. Hal ini menjadi pondasi awal editor agar dalam tahap penambahan effect pada footage tidak mengalami hambatan teknis pada komputer atau laptop yang digunakan.



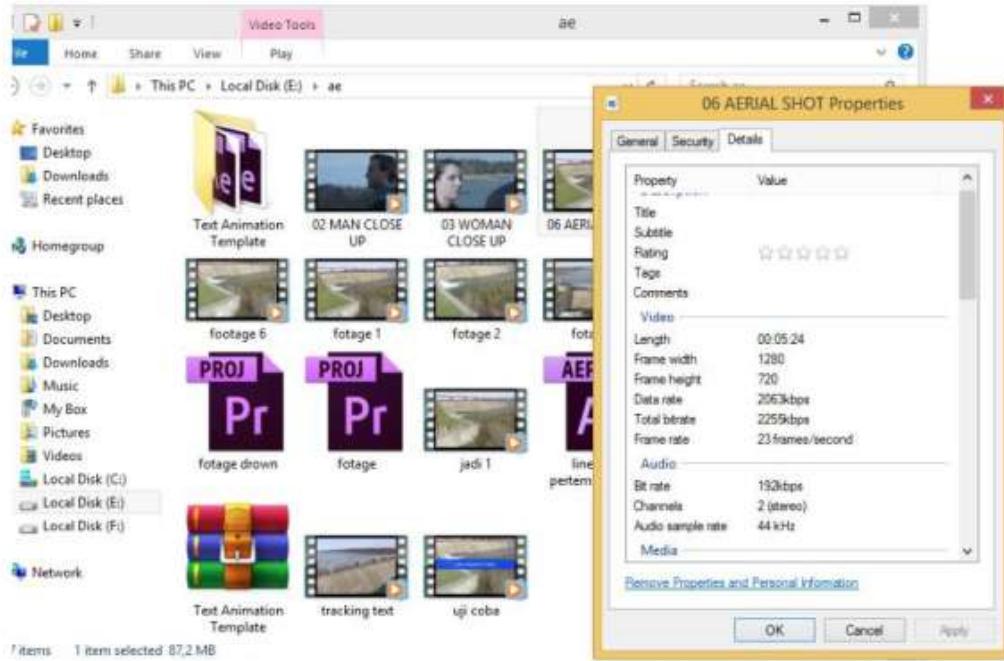
Gambar 8.7. Tampilan Awal Pada Saat Membuat Composition

8.8 Menentukan Aspect Ratio

Pastikan terlebih dahulu pixel aspect ratio footage yang sedang dikerjakan. Sebagai seorang editor (empat) langkah awal inilah menentukan pixel aspect ratio yang wajib diperhatikan agar dalam pengerjaan pemberian

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

effect tidak menemukan hambatan seperti laptop yang bekerja sangat panas, sering blue screen, laptop sangat berat bekerja, hingga distorsi resolusi apabila tidak diperhatikan dengan tepat.



Gambar 8.8. Menyamakan Footage Dengan Composition

- Periksa kembali footage apakah sesuai dengan composition.
- Perhatikan frame width wajib disamakan (contoh 1280).
- Perhatikan frame height wajib disamakan (contoh 720).
- Perhatikan frame rate 23 frames/second.

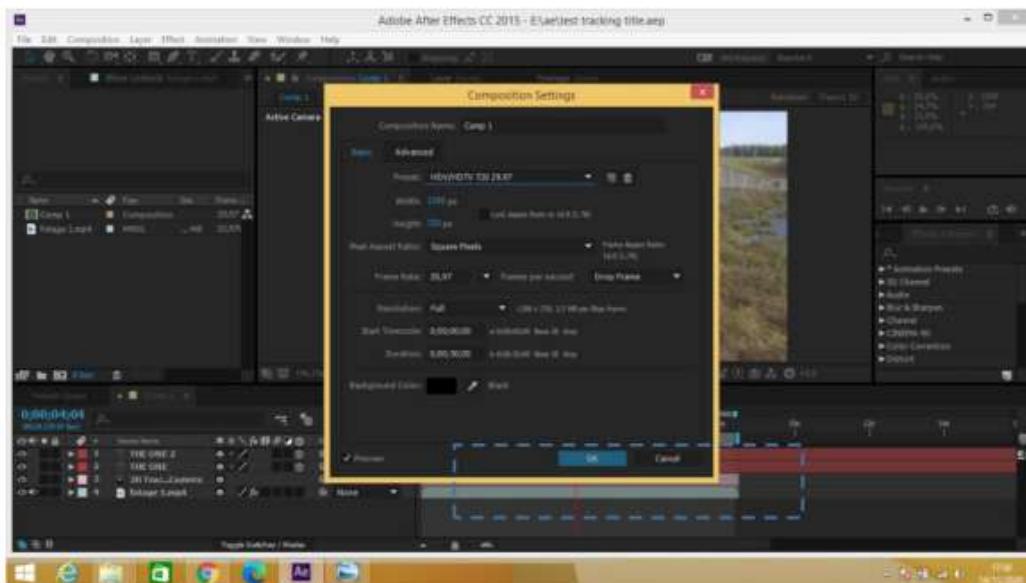
Setelah semua sesuai antara footage dan compotion tentukan berapa durasi yang akan digunakan dalam pemberian effect, Silahkan siapkan footage potong video tersebut sesuaikan dengan kebutuhan effect

8.9 Menentukan Durasi Pada Composition

Bagaimana jika produser atau sutradara menginginkan waktu lebih dari 30 detik semisal 60 detik sesuai dalam naskah. Kembali lagi sebagai seorang editor kita wajib melihat kembali kemampuan komputer atau laptop editor, jika komputer yang dimiliki mempunyai kapasitas ram rendah dibawah

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

6 giga disarankan untuk memisah project after effect menjadi 2 bagian. Project after effect A 30 detik, After effect B 30 detik kemudian jika project sudah selesai silahkan gabung project tersebut pada software adobe premiere maksimal durasi 30 Detik.

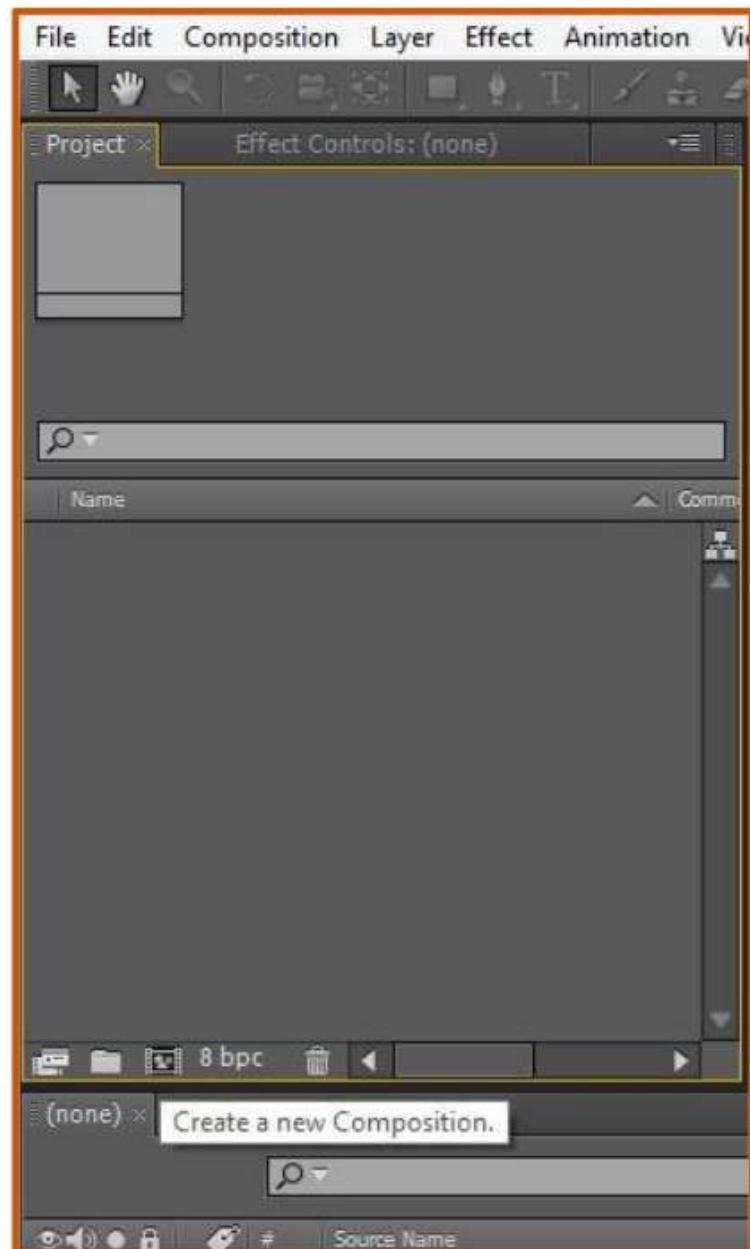


Gambar 8.9 Menentukan Durasi Pada Composition

8.10 Membuat Composition

Perhatikan langkah-langkah membuat composition.

- Klik Menu Composition.**
- New Composition** atau klik tombol **Create a New Composition** pada Project.



Gambar 8.10 Tampilan Menu Composition

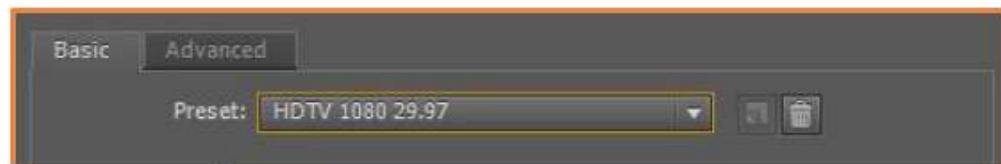
- Pada kotak dialog **Composition Settings**, ketik nama **Composition** yang akan dibuat di bagian **Composition Name**.

A close-up screenshot of the 'Composition Name:' field in the 'Composition Settings' dialog. The field contains the text 'Comp 1'.

Gambar 8.11 Composition Name

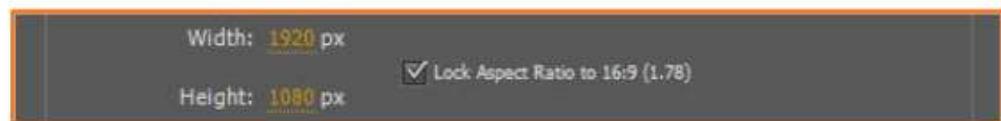
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

- b) Atur format video yang akan dikerjakan pada **Tabulasi Basic**.



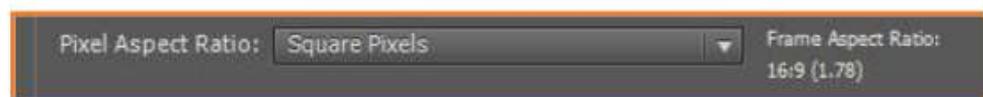
Gambar 8.12 Format Video

- c) **Preset** berisikan berbagai macam preset format video.



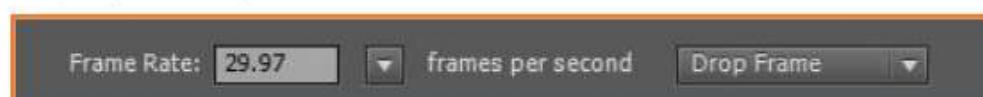
Gambar 8.13 Preset

- d) **Width** dan **Height** untuk mengatur ukuran frame video secara manual.



Gambar 8.14 Width and Height

- e) **Pixel Aspect Ratio** berisikan pilihan format Aspect Ratio video yang akan digunakan.



Gambar 8.15 Pixel Aspect Ratio

- f) **Frame Rate** berisi nilai frame dengan satuan frame per detik (fps).



Gambar 8.16 Frame Rate

- g) **Resolution** untuk menentukan resolusi gambar yang dihasilkan.



Gambar 8.17 Resolution

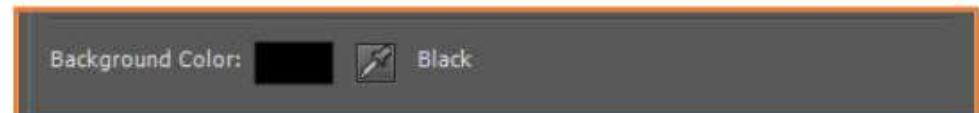
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

- h) **Start Timecode** untuk menentukan nilai timecode awal.



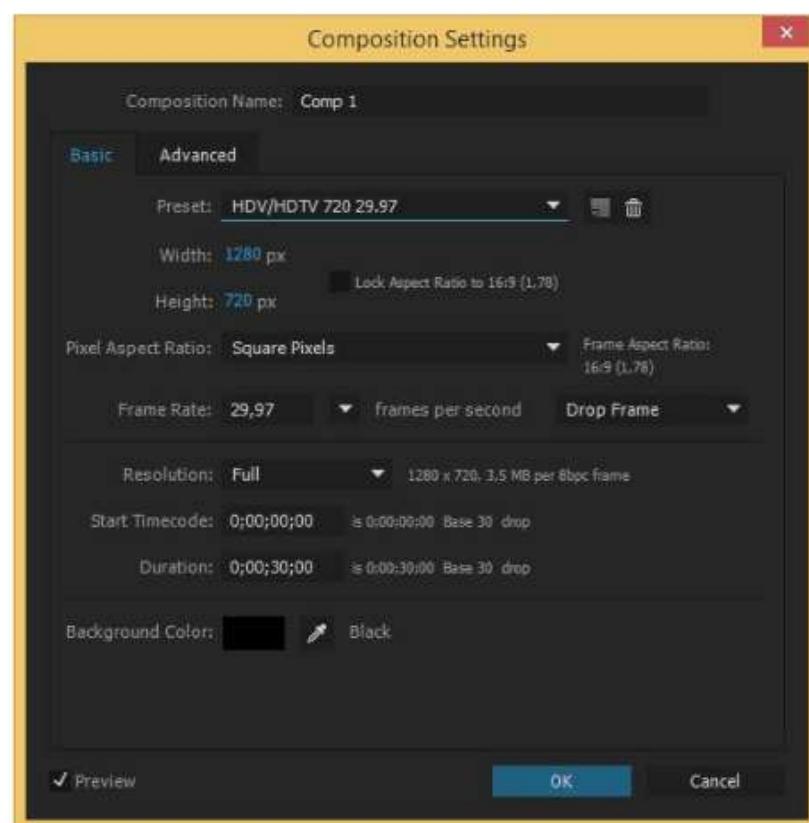
Gambar 8.18 Start Timecode

- i) **Duration** untuk menentukan durasi video yang akan dibuat pada timeline.



Gambar 8.19 Duration

- j) **Background Color** untuk menentukan warna background yang akan digunakan.



Gambar 8.20 Tampilan Keseluruhan Composition Settings

- k) Klik **OK** untuk mengakhiri perintah.

BAB IX

BEKERJA DENGAN TIMELINE

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mahasiswa mampu memahami Timeline adobe after effect agar bisa menentukan durasi pada footage

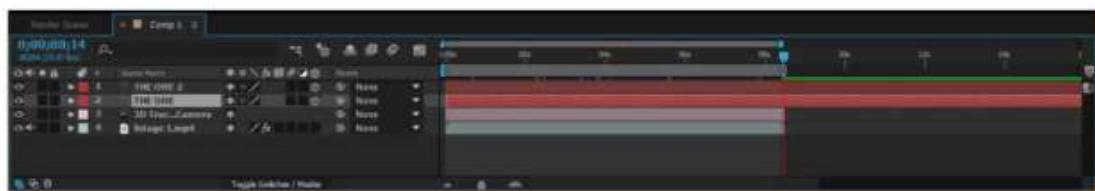
Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu membuat text dengan benar serta mengatur efek pada text.
- Mampu merubah type text, font hingga paragaf text.
- Mampu memahami cara bekerja dengan layer footage.
- Mampu membuat animasi Text dengan memaksimalkan menu Tracker Camera.

9.1 Bekerja Dengan Timeline

Bagi editor adobe premiere sangat tidak asing dengan istilah timeline. Time line adalah tempat menyusun footage yang akan digunakan untuk memberikan effect tertentu juga sebagai penanda waktu pada detik keberapa animasi dimulai dan berakhir. Nantinya susunan footage pada timelane akan di tampilkan pada panel composition oleh sebab itu seorang editor wajib mengetahui cara memotong durasi, merubah nama agar tidak lupa atau tertukar saat memberikan effect.



Gambar 9.1 Tampilan Timeline Belum Dipotong Sesuai Durasi Dan
Nama Auto Text

9.2 Menghapus Durasi Text

Seperti kasus pada contoh diatas kita bisa melihat bahwa text melebihi durasi sesuai ketentuan. Hal ini bisa mempengaruhi saat render video dan menentukan durasi akhir dari effect yang akan dirender. Untuk itu editor perlu mengetahui cara memotong durasi dan membuang durasi yang tidak terpakai.

- a) Klik tombol **Selection Tool**.



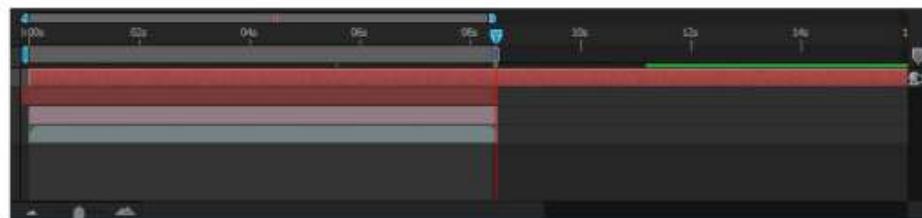
Gambar 9.2 Tombol Selection Tool

- b) Atur posisi **Work Area start** dan **Work Area End**.



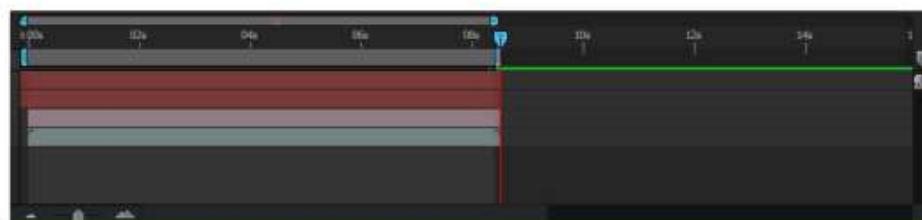
Gambar 9.3 Tombol Work Area

- c) Pilih **Layer** yang akan dipotong.



Gambar 9.4 Tampilan Layer

- d) Gunakan tombol (]) pada keyboard silahkan cari sekitar enter.



Gambar 9.5 Tampilan Layer Sesudah Dipotong

- e) Jika menginginkan bagian depan yang ingin dipotong gunakan tombol ([) silahkan cari sekitar enter.

9.3 Bekerja Dengan Layer

34

Selanjutnya kita perlu mengetahui apa yang dimaksud dengan layer, Layer merupakan komponen yang mengisi composition , layer dapat dibentuk dengan menempatkan footage video, effect kedalam timeline dalam. Layer juga sebagai penanda file apa yang sedang kita pilih dan kita kerjakan. Layer dalam adobe after effect berada di pojok kiri berdampingan dengan timeline. Sebagai seorang editor kita perlu

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

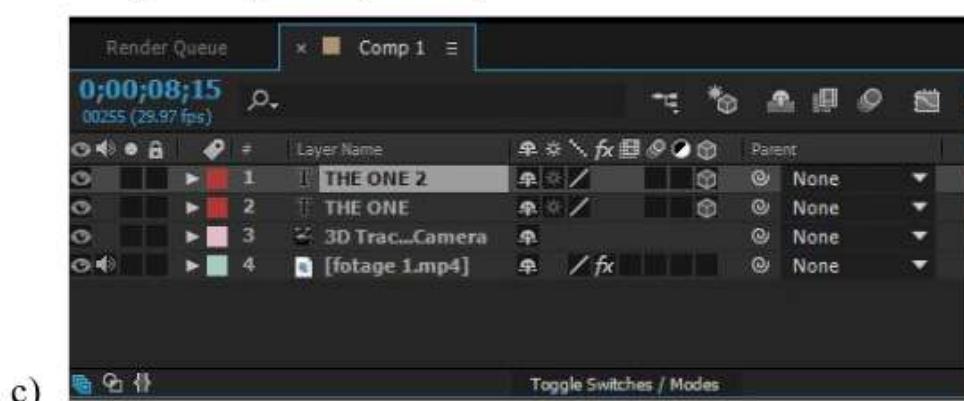
mengetahui project mana yang sedang kita kerjakan untuk diberikan effect tertentu. Agar footage yang kita kerjakan tidak tertukar dengan project lainnya perlu kita pelajari bagaimana cara memberi label footage tersebut.

- a) Klik tombol **Selection Tool**.



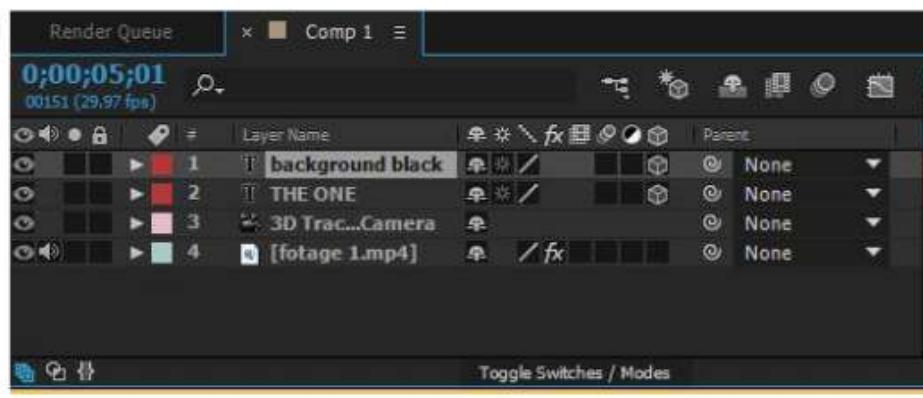
Gambar 9.6 Tampilan Selection Tool

- b) Klik kolom **Source Name** pada panel Timeline untuk mengubahnya menjadi **Layer Name**.



Gambar 9.7 Tampilan Panel Timeline

- c) Pilih **Layer** yang akan di ganti namanya. Tekan **Enter** pada keyboard untuk mulai mengganti nama layer.



Gambar 9.8 Tampilan Jika Nama Sudah Berganti

- e) Ketikkan nama **Layer** baru.
- f) Tekan **Enter** pada keyboard untuk mengakhiri.

9.4 Bekerja Dengan Teks After Effect

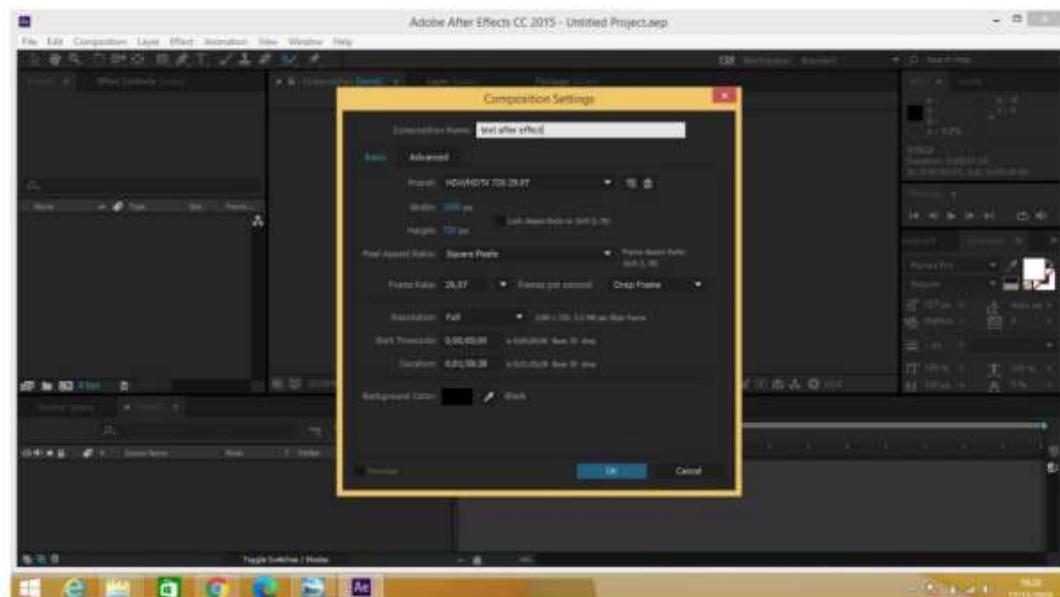
Pada bab yang ke 2 ini kita mempelajari teknik membuat teks pada after effect, pada dunia industri televisi maupun film kemampuan editor untuk membuat teks animasi sangat diperlukan. Hal ini menjadi kemampuan standart karena seorang editor harus bisa membuat bumper in juga bumper out pada program video yang sedang dikerjakan. After effect salah satu program animasi populer di industri audio visual karena masuk dalam keluarga Adobe Creative Suite sehingga seorang editor dapat mempelajari tool dengan cepat pada tampilan after effect.

Dalam Adobe After Effect CC 2015-2020 sekarang ini layer mampu membuat animasi dengan mudah. Pada modul ini kita akan mempelajari bagaimana menganimasikan teks menggunakan fasilitas tool teks camera dan trackcker motion pada Adobe After Effect CC 2015. Sebelum kita mempelajari animasi teks editor harus mengetahui bagaimana mengatur dan memahami fungsi dari layer teks pada tampilan adobe after effect.

Layer teks merupakan layer sintetis yang berarti bahwa layer ini tidak menggunakan footage sebagai sumbernya. Layer ini merupakan layer vektor yang sama seperti shape layer dan juga layer vektor yang lain, jadi apabila layer tersebut akan dibesarkan atau dikecilkan gambar akan terlihat dengan jelas tidak pecah karena Effects distorsi. Editor

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

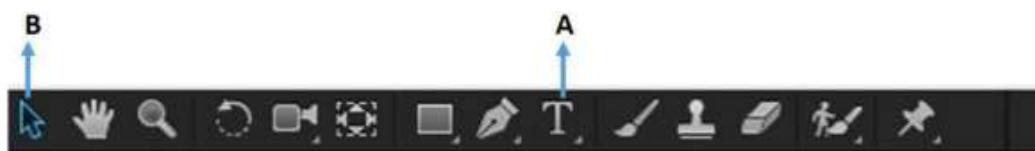
dapat mengedit teks tersebut secara langsung pada panel composition dan menggunakan font yang tersedia pada after effect.



Gambar 9.10 Tampilan Compotion Setings

- New Composition** digunakan untuk membuat projek baru teks.
- Ok** untuk melanjutkan projek pembuatan teks.

Untuk membuat text ingat kembali simbol text yang sudah kita pelajari pada materi sebelumnya. Pada **toolbar** bisa kita lihat ada simbol huruf (T)



A. Selection Tool
B. Pen Tool

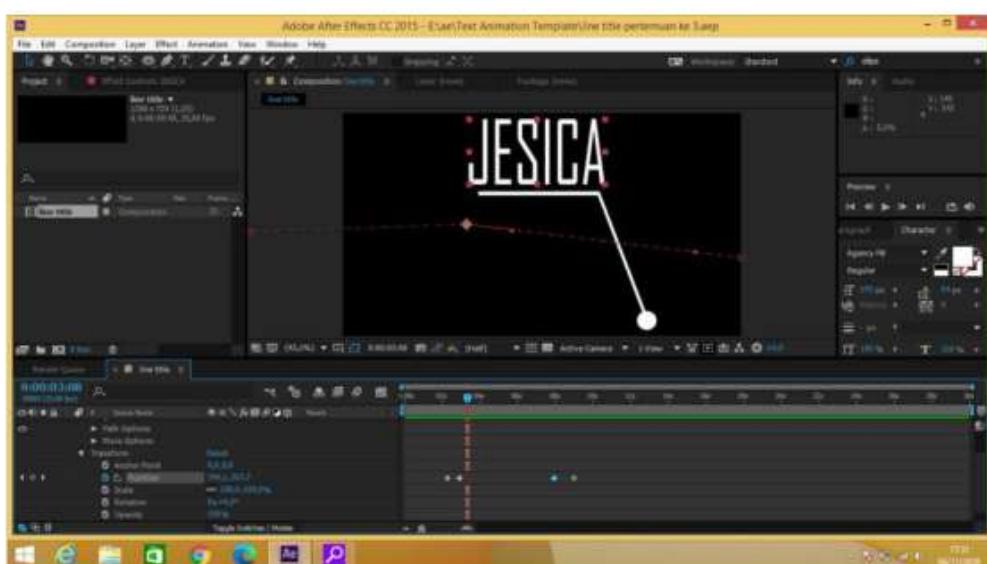
Gambar 9.11 Tampilan Toolbar

9.5 Memasukan Text

Dalam Proses pengaturan format karakter, panel yang digunakan adalah panel Character. Pengaturan pada panel Character ini hanya berpengaruh pada karakter yang diseleksi saja. Silahkan ikuti langkah seperti berikut.

- a) Klik huruf T dan masukan huruf contoh (**abcdefg**).
- b) Seleksi **Pen Tool** kemudian geser tulisan tersebut sesuai tempat yang diinginkan.

Setelah editor memilih tempat yang sesuai saatnya setting paragaf, style font, warna, ukuran font dan seterusnya ikuti langkah-langkah dibawah ini.



Gambar 9.12 Contoh Final Input Text Beserta Line

9.11 Menampilkan Panel Character

- a) Klik menu **Window - Character**, atau pada saat aktif dengan menggunakan **Type Tool**.
- b) Maka klik tombol **Toggle The Character and Paragraph Panel** yang tampil pada panel Tools.



Gambar 9.13 Tampilan Seting Paragaf

9.6 Mengatur Font

Tombol Faux Style berguna mensimulasikan style font. Faux Style berada di bagian bawah panel Character. Untuk memilih font family, gunakan salah satu langkah berikut

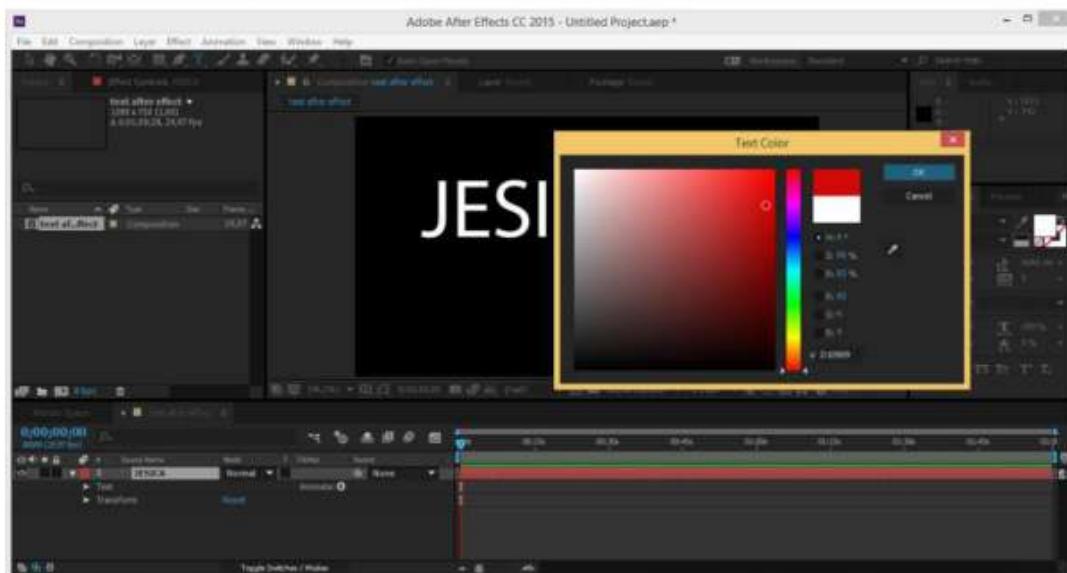
- Klik pada bagian **Font Family Menu Box**, kemudian ketikkan huruf pertama dari nama font family yang akan dipakai.
- Fill dan Strok** pada **Panel Character**.



Gambar 9.14 Tampilan Seting Font

9.7 Langkah Untuk Menambahkan Stroke Ke Dalam Teks

- a) Pilih karakter yang akan diwarna **Stroke**.
- b) Atur ketebalan stroke pada properti **Stroke Width Pada Panel Character**.
- c) Pilih warna stroke dengan cara klik dua kali pada kotak pengaturan warna stroke, kemudian pilih warnanya dalam kotak dialog **Text Color**.
- d) Pilih salah satu jenis tampilan stroke dengan cara klik pada tombol pop up menu **Stroke Options**.

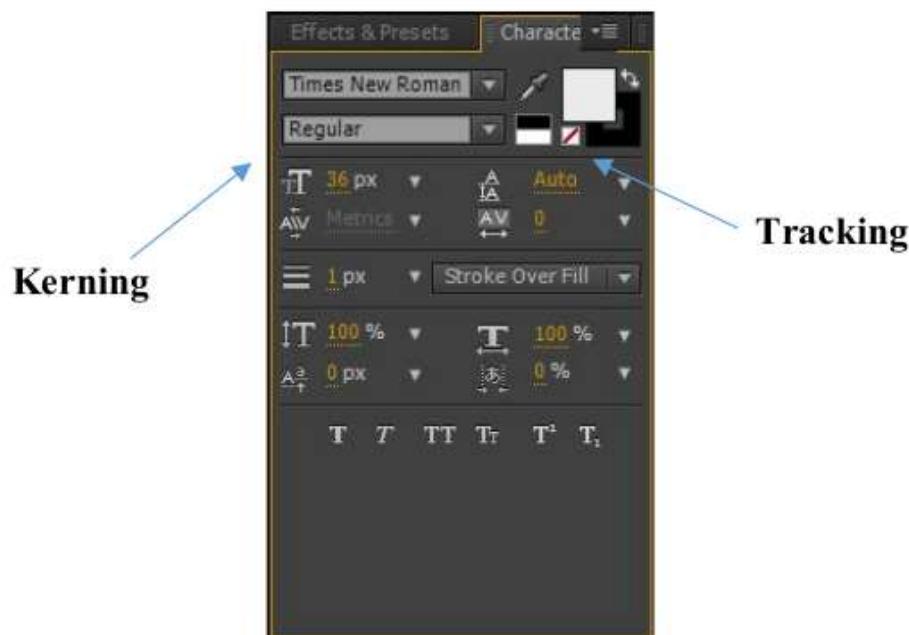


Gambar 9.15 Merubah Warna

9.12 Kerning dan Tracking

Kerning adalah proses penambahan atau pengurangan jarak pada sepasang huruf. Sedangkan Tracking adalah proses pengaturan untuk menentukan jarak pada setiap hurufnya. Kerning dapat dilakukan secara otomatis dengan menggunakan

- a) **Metrics Kerning** digunakan untuk mengatur jarak pada pasangan huruf yang telah ditentukan yaitu, **La, To, Tr, Tu, Ty, WA, We, Wo, Ya, dan Yo**, secara default
- b) **Optical Kerning**, pasangan huruf yang akan diatur jaraknya, adalah pasangan huruf yang posisinya sangat berdekatan.

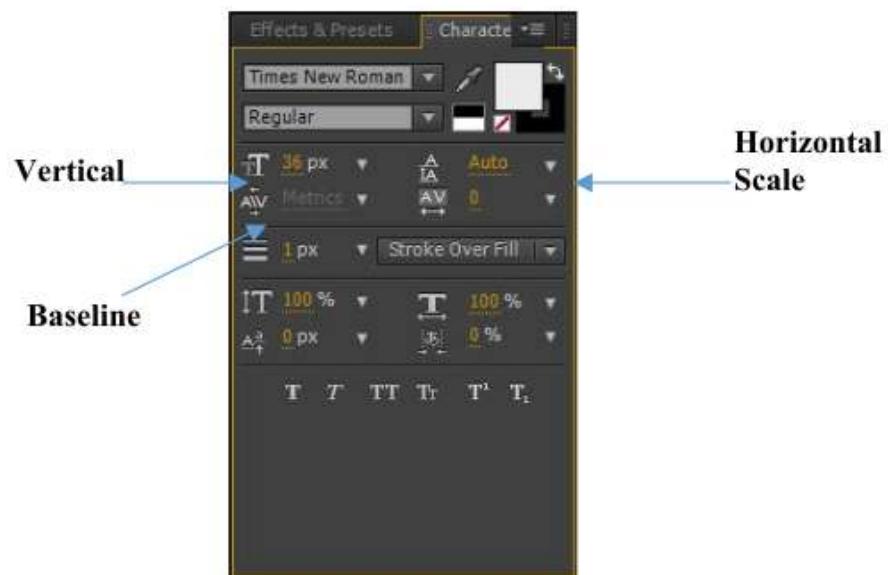


Gambar 9.16 Kerning dan Tracking

9.13 Scale dan Baseline Shift

- a) **Horizontal Scale** dan **Vertical Scale** berfungsi untuk menentukan pemakaian panjang dan lebar teks.
- b) **Baseline Shift** digunakan untuk mengatur jarak antara teks yang dihasilkan terhadap garis dasar.
- c) Untuk mengatur skala, masukan nilai presentasi baru pada **Horizontally Scale** atau **Vertically Scale**, atau klik tahan dan geser nilai yang bergaris bawah pada panel Character.

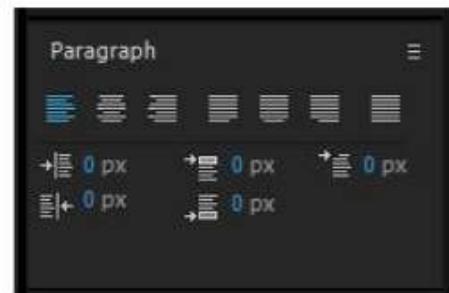
- d) Sedangkan untuk mengatur **Baseline Shift**, atur nilai yang ada pada Baseline Shift pada **Panel Character**.



Gambar 9.17 Scale dan Baseline Shift

9.14 Mengatur Format Paragaf

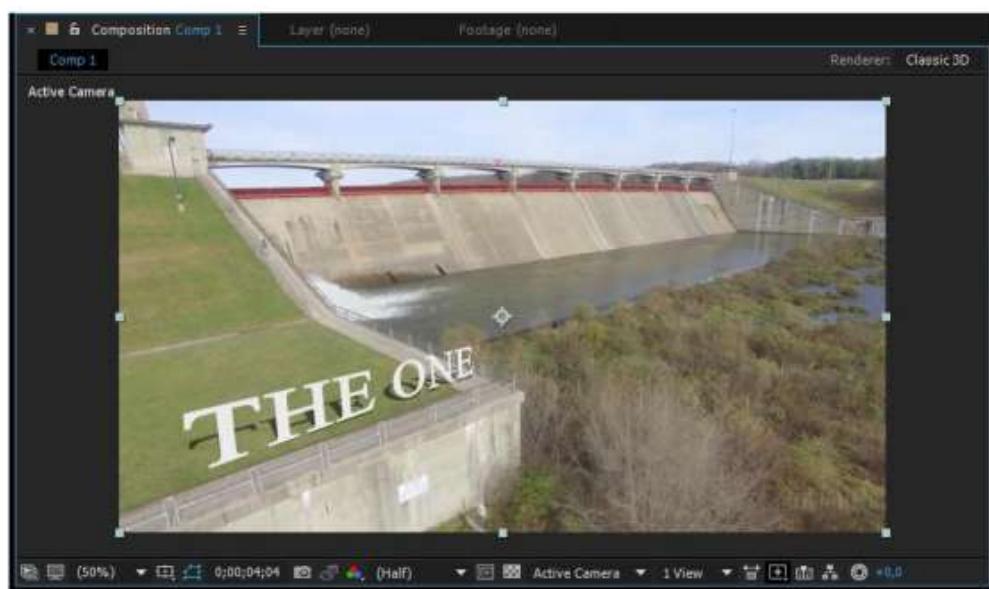
- a) Menuju bounding **Box Paragaf**.
- b) Klik **Menu**.
- c) Klik **Window**.
- d) Seting Paragaf.**



Gambar 9.18 Tampilan Format Paragaf

9.17 Bekerja Dengan Teks Tracker Camera

Pada pembukaan opening film atau video cinematic kebanyakan menggunakan camara drown untuk menghasilkan gambar landscape untuk memperkenalkan lokasi dari film tersebut, dan hal inilah dimanfaatkan editor dalam video tersebut menambahkan effect opening menggunakan teks. Pada perkembangan after effect text tersebut bisa ditampilkan secara 3 dimensi yang seolah-olah text tersebut menempel pada lokasi tersebut. Tidak Cuma itu saja nama sutradara artis hingga crew juga sering sekali nampak pada opening text menggunakan angle drown.



Gambar 9.19 Opening Menggunakan Text Tracker Camera

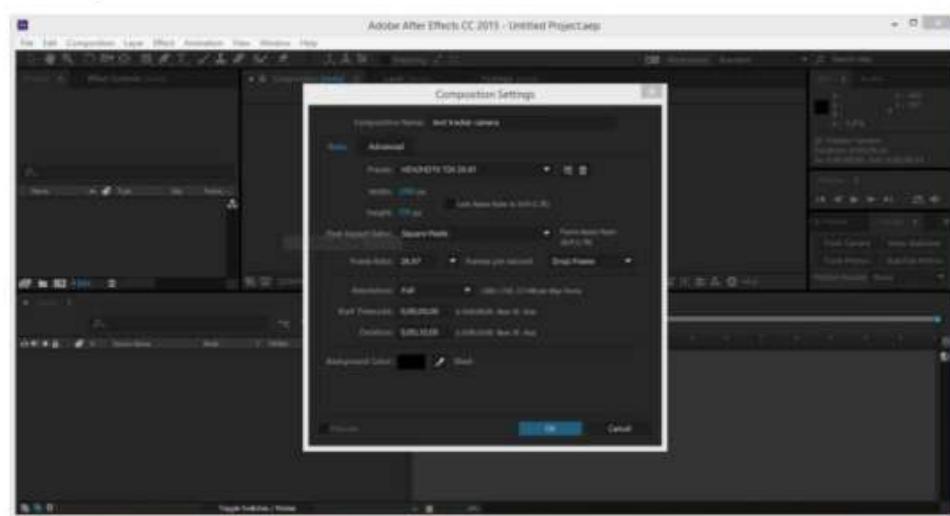
Sebelum memberikan effect tracker camera pada footage perlu menjadi pertimbangan editor agar memastikan footage yang dipilih durasi tidak lebih dari 15 detik, dipilih footage drown dalam keadaan terbang stabil, kontras warna dalam footage sangat baik. Kenapa hal ini

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

dilakukan karena tracker kamera akan menganalisis dari pergerakan kamera hingga warna, untuk lebih jelasnya ikuti perintah dibawah ini.

9.18 Membuat Composition

- a) Buatlah **Composition** baru.
- b) Sesuaikan durasi dengan kemampuan PC/ Laptop.
- c) Periksa kembali resolusi footage yang akan diedit.
- d) Pastikan **Frame Rate** pada **Composition** sama dengan footage.
- e) Klik **OK**.



Gambar 9.19 Membuat Composition Baru

9.19 Tracker Camera

- a. Silahkan periksa pada kolom menu tambahan pojok kanan bawah.
- b. Jika tidak ada **Tracker** aktifkan memalui window klik dan cari **Tracker**.

- c. Setelah **Tracker** berada diposisi kolom tambahan.
- d. Klik footage dan aktifkan **Track Kamera**.
- e. After effect akan bekerja tunggu hingga muncul perintah selanjutnya.



Gambar 9.20 Tampilan Analyzing Background

9.20 Solving Camera

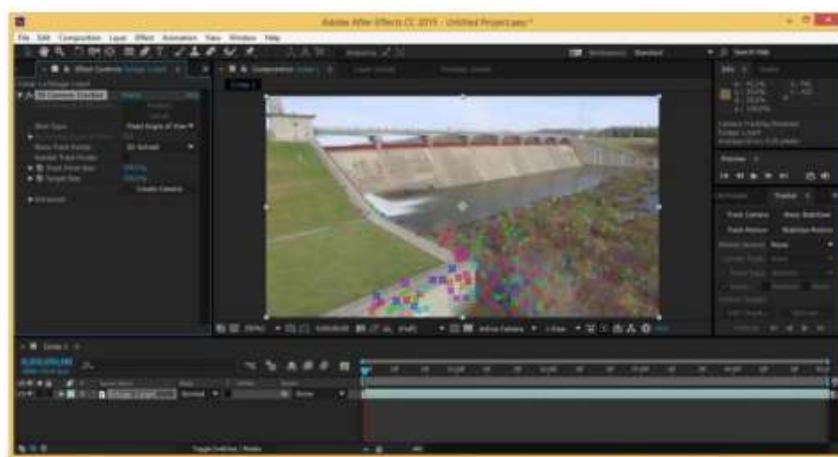
- a. **Solving Camera** merupakan tanda bahwa proses analyzing selesai.
- b. Jika tidak keluar tanda x berwarna-warni atau titik **Point Text**.
- c. Silahkan klik **Layer** footage d. Kemudian klik **Effect**.



Gambar 2.2.4 Tampilan Solving Camera

9.21 Menentukan Titik Create Text and Camera

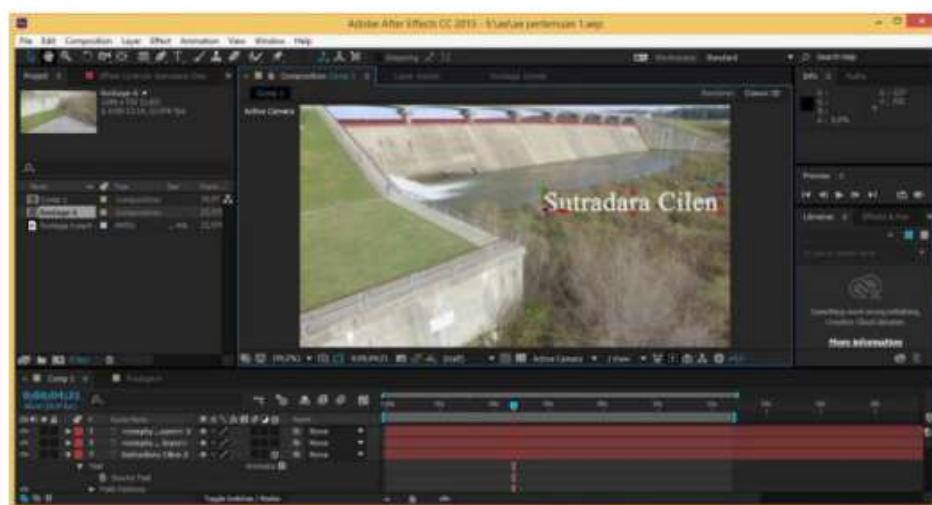
- a. Tampilan akan berubah menjadi garis X warna-warni.
- b. Kemudian pilih titik dimana lokasi text.
- c. Tekan **Space Bar** untuk mencari lokasi titik sesuai keinginan.
- d. Jika sudah terpilih klik titik X.
- e. Kemudian klik kanan.
- f. Pilih **Create Text and Camera**.



Gambar 9.21 Menentukan Titik Text

9.22 Insert Text

- a. Untuk menampilkan text tekan **T** pada kolom tool di atas.
- b. Ketik text sesuai keinginan
- c. Setting font sesuai materi sebelumnya.
- d. Cek kembali apakah sesuai dengan keinginan dengan menjalankan video.
- e. Jika ok tahap terakhir **Render**.



Gambar 9.22 Contoh Text Tampilan Tracker Kamera

BAB X

Bekerja Dengan Camera Motion

Tujuan Pembelajaran Umum

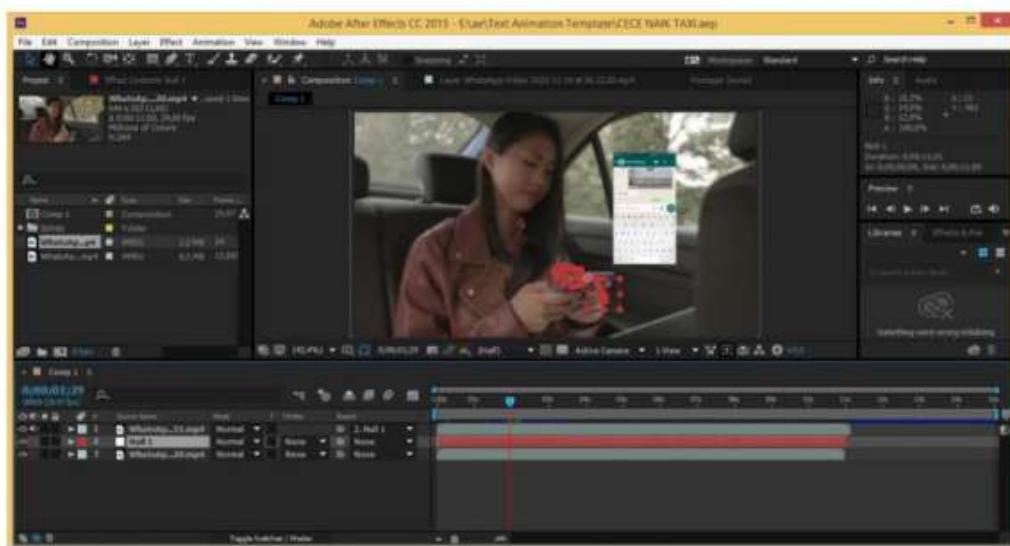
- Mampu memahami animasi text dengan memaksimalkan camera motion pada adobe after effect.

Tujuan Pembelajaran Khusus

- Mampu bekerja dengan Track Motion agar membantu penonton mengerti pesan yang disampaikan pada film atau video.
- Mampu memahami fungsi Effects pada adobe after effect CC 2015.
- Mampu memahami cara bekerja dengan Presets dan fasilitas efek yang terdapat pada adobe after effect.

10.1 Bekerja Dengan Camera motion

Pada menu track dibagi menjadi 4 bagian untuk yang sudah kita pelajari bersama tracker camera dimana objek 2 d dibuat seolah-olah memiliki text berbentuk 3 dimensi sehingga tulisan tersebut menempel pada titik yang kita inginkan. Namun dalam fasilitas yang dimiliki affter effect cc 2015 tidak hanya track kamera saja. Editor perlu memahami fasilitas lain seperti stabilzer kamera dan track motion. Sebagai pengetahuan stabilizer kamera sama persis dengan fasilitas yang dimiliki adobe premiere dimana jika kameramen dalam pengambilan gambar terjadi tremor atau kamera bergetar maka fasilitas ini bisa digunakan.



Gambar 10.1 Contoh Text Tampilan Tracker Motion

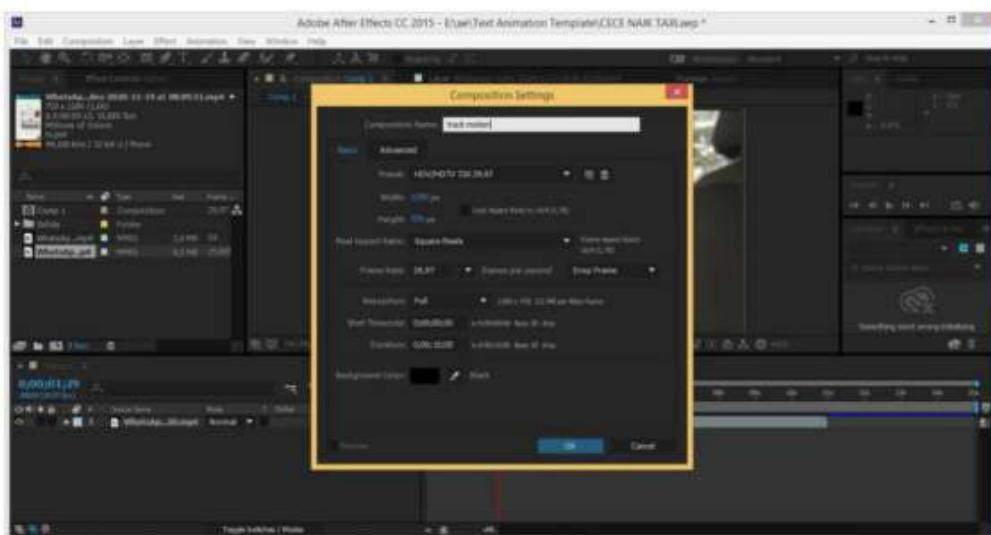
Kemudian jika kita amati kembali terdapat camera motion, mungkin beberapa editor sudah pernah melihat tayangan televisi atau film dimana terdapat footage bahwa aktor sedang melihat gadget hand phone maupun tablet. Namun penonton akan kesulitan menerima pesan apa yang dilihat aktor tersebut. Hal ini menjadi penting karena pesan tersebut akan berhubungan langsung dengan scene atau adegan selanjutnya. Adobe after

effect melihat kebutuhan tersebut dan memberikan fasilitas camera motion.

Silahkan editor mengikuti petunjuk dibawah ini

10.2 Membuat Composition

- a) Buatlah **Composition** baru.
- b) Sesuaikan durasi dengan kemampuan PC/ Laptop.
- c) Periksa kembali resolusi footage yang akan diedit.
- d) Pastikan frame rate komposition sama dengan footage.
- e) Klik **OK**.



Gambar 10.2 New Compositon

10.3 Memasukan Footage dan Memasukkan Tracker Motion

- a) Masukan footage yang sudah disiapkan sesuaikan dengan durasi **Composition**.
- b) Silahkan periksa pada kolom menu tambahan pojok kanan bawah.
- c) Jika tidak ada tracker aktifkan memalui window klik dan cari **Tracker**.
- d) Setelah **Tracker** berada diposisi kolom tambahan.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

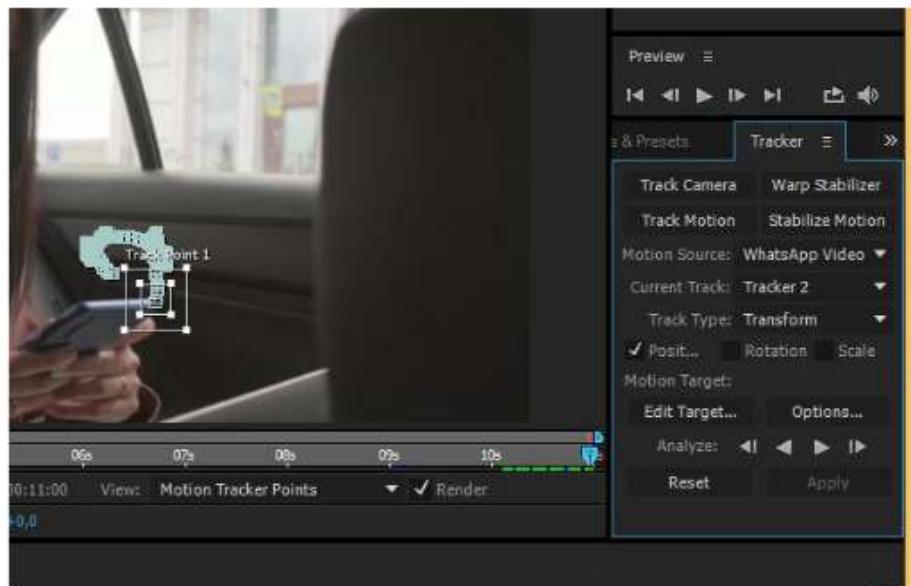
- e) Klik footage dan aktifkan **Track Kamera**.
- f) After effect akan bekerja tunggu hingga muncul perintah selanjutnya.



Gambar 10.2 Memasukkan Tracker Motion

10.3. Memulai Track Motion

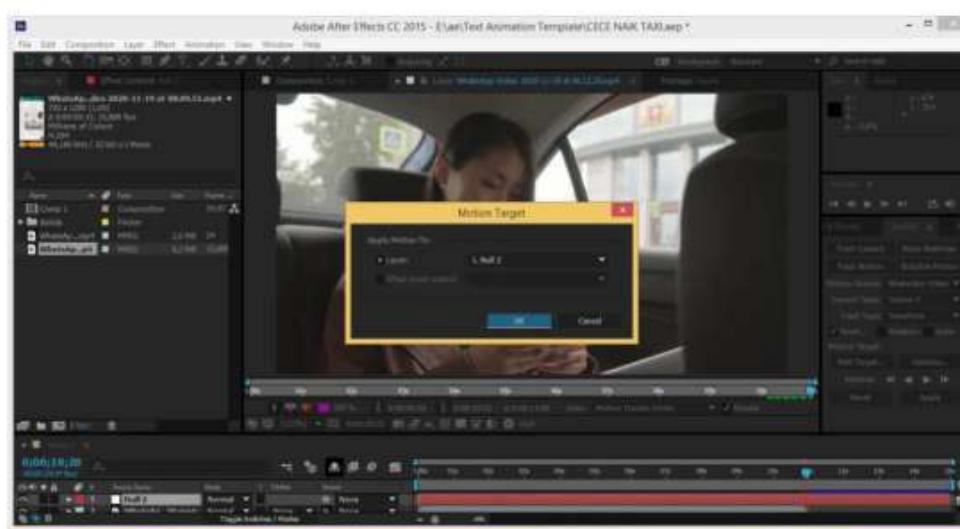
- a) Klik **Track Point 1** tahan dan geser ketik yang direncanakan.
- b) Cari **Analyzing** di area **Tracker**.
- c) Jika tidak terlihat silahkan perlebar kolom **Tracker**.
- d) Tekan **Play** dan proses **Analyzing**.



Gambar 10.3 Mengaktifkan Tracker Motion

10.4 Menentukan Null Objet

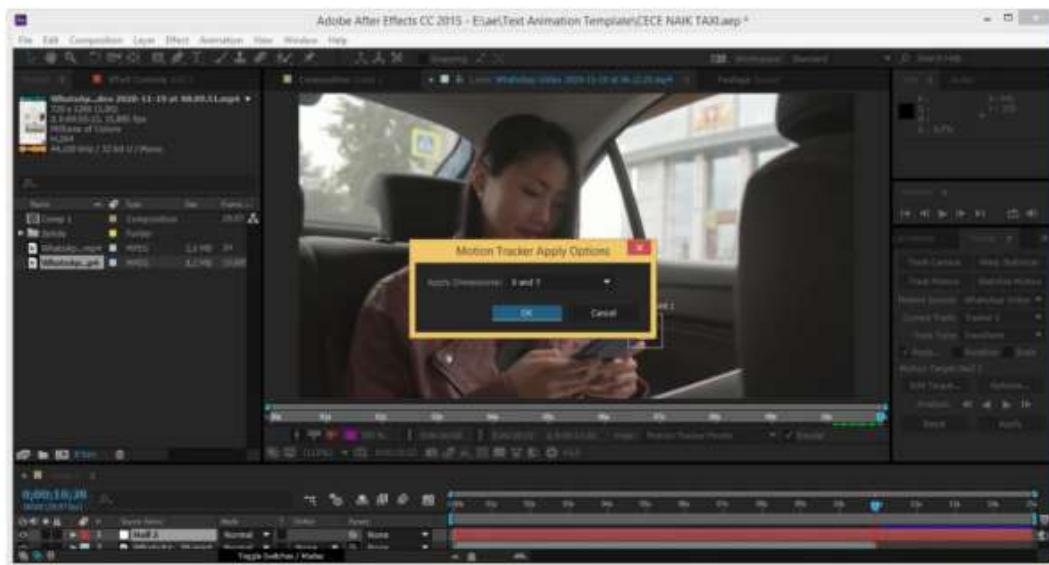
- Null Object** merupakan penghubung atau jembatan antara analyze dengan text 26.
- Klik **Edit Target** kemudian tentukan point ke **Null**.
- Klik **OK**.



Gambar 10.4 Mengaktifkan Null Object

10.5. Apply Dimension

- a) Klik **Apply**.
- b) Kemudian pilih x dan y.
- c) Klik **OK**.

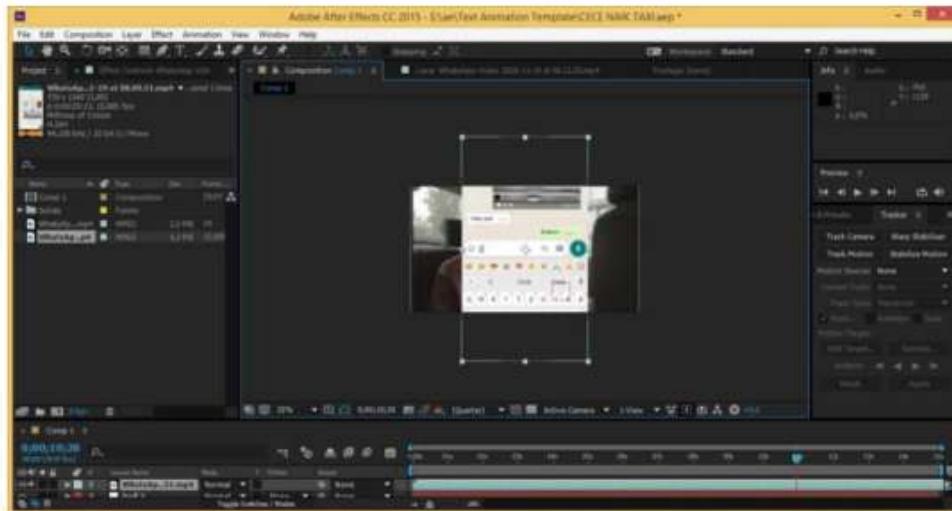


Gambar 10.5 Apply Dimension

10.6. Memasukan Text Video

- a) Setelah **Null** berubah warna dari biru kemerah tanda **Null** siap dihubungkan ke text.
- b) Masukan footage video.
- c) Video berisi komunikasi aktor yang direkam oleh screen recorder hand phone.
- d) Atur posisi skala video dengan cara mengecilkan project monitor menjadi 25 %.

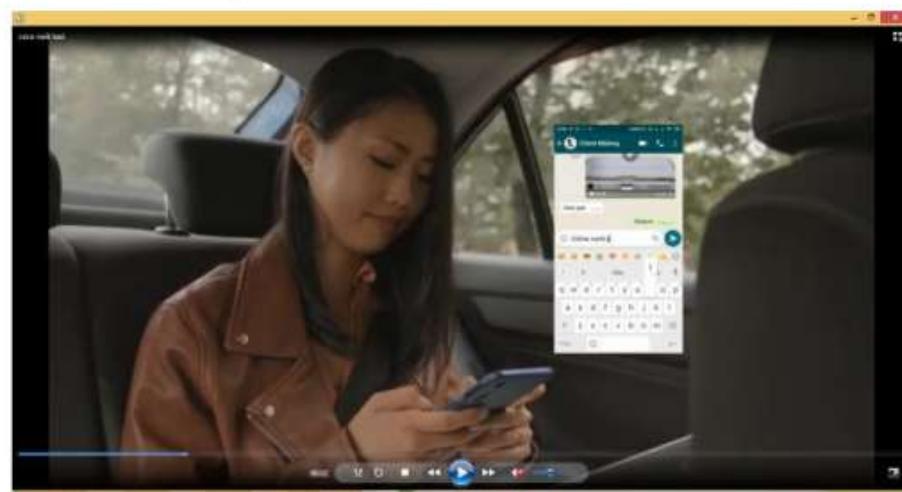
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 10.6 Memasukan Text Video

10.7. Menghubungkan Text Video Dengan Null

- a) Tahap terakhir hubungkan text ke **Null**.
- b) Perhatikan pada layer footage.
- c) Rubah **None** dengan klik **Null**.
- d) Cek kembali video apakah sesuai dengan keinginan dengan menjalankan video.
- e) Jika ok tahap terakhir **Render**.



Gambar 10.7 Tampilan Hasil Motion Tracking

10.8 Membuat Bumper Frezee

Seperti yang kita ketahui bersama bumper in dalam sebuah tayangan video merupakan pengenalan awal atau yang biasa disebut golden hours, seorang editor harus membuat semenarik mungkin agar penonton memiliki minat untuk mengikuti setiap adegan pada video tersebut. Selain pengenalan karakter melalui bumper in kita juga memberi Effects khusus agar video atau film kita berbeda lain dari yang lain. Bumper Frezee merupakan alternatif yang perlu dicoba karena dengan Effects khusus tersebut editor bisa memberhentikan durasi dan memberikan Effects warna, Effects masking, Effects cartoon, Effects distorsi dan berbagai macam teknik yang lain sesuai imajinasi editor dalam memaksimalkan bumper in.

Untuk mengaktifkan Frezee dalam affter effect kita perlu memahami logika dari freezing bukan menghafal. Frezee dalam pengertian Indonesia adalah memberhentikan dan apa yang diberhentikan adalah waktu atau scene kita inginkan. Scene merupakan kumpulan dari shot serta didalam shot terdapat ratusan hingga ribuan frame. Frezee pada affter effect merupakan teknik memilih 1 frame kemudian dilanjutkan duplikat 1 frame menjadi video berdurasi semisal 5 detik.

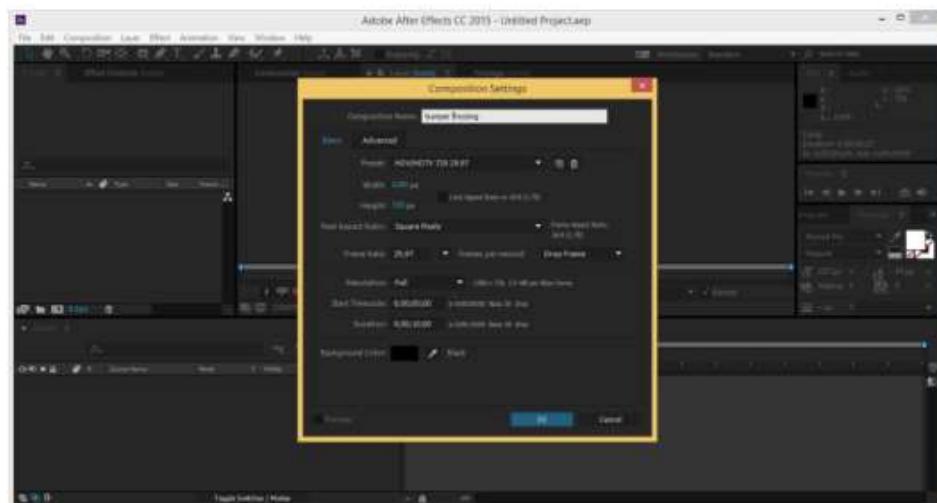


Gambar 10.8 Tampilan Hasil Bumper Frezee

Pada contoh kita perlu mempersiapkan footage terlebih dahulu kemudian membuat gambar dari photoshop atau download brush Effects dalam format PNG. Untuk menghasilkan seperti contoh gambar silahkan editor mengikuti petunjuk dibawah ini

10.9 Membuat Composition

- a) Buatlah **Composition** baru.
- b) Sesuaikan durasi dengan kemampuan PC/ Laptop.
- c) Periksa kembali **Resolusi Footage** yang akan diedit.
- d) Pastikan **Frame Rate** komposition sama dengan footage.
- e) Klik **OK**.



Gambar 10.9 New Composition

10.10 Memasukan Footage dan Duplikat Footage

- a) Masukan footage yang sudah disiapkan sesuaikan dengan durasi **Composition**.
- b) Duplikasi dengan cara tekan **Shift+D** pada keyboard.
- c) Cara kedua pada **Menu Bar** klik edit.

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

d) Scroll down mouse klik **Duplicate**.



Gambar 10.10 Duplikat Footage

10.11. Frezee Time

- Play dan berhentikan pada durasi yang diinginkan.
- Klik kanan mouse.
- Pilih Time.
- Klik **Frezee Frame**.



Gambar 10.11 Frezee Time

10.12 Memotong Durasi Dengan Split Layer

- a) Klik footage yang akan dipotong.
- b) Blok footage cara tekan **Ctrl+Shift+D** pada keyboard.
- c) Kedua pada **Menu Bar** klik edit.
- d) Scroll down mouse klik **Split Layer**.



Gambar 10.12 Hasil Tampilan Split Layer

10.13 Menggabungkan Video Dengan Frezee Time

- a) Play video.
- b) Pisahkan video.
- c) Beri jarak sehingga **Video Play + Frezee + Play**.
- d) Koreksi kembali

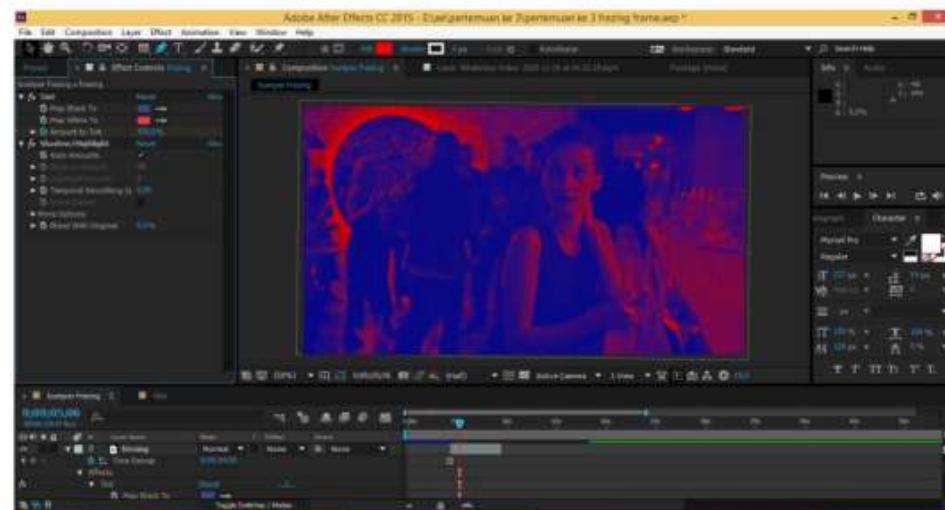
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 10.13 Hasil Tampilan Dengan Frezze Time

10.14 Memberikan Warna Pada Background

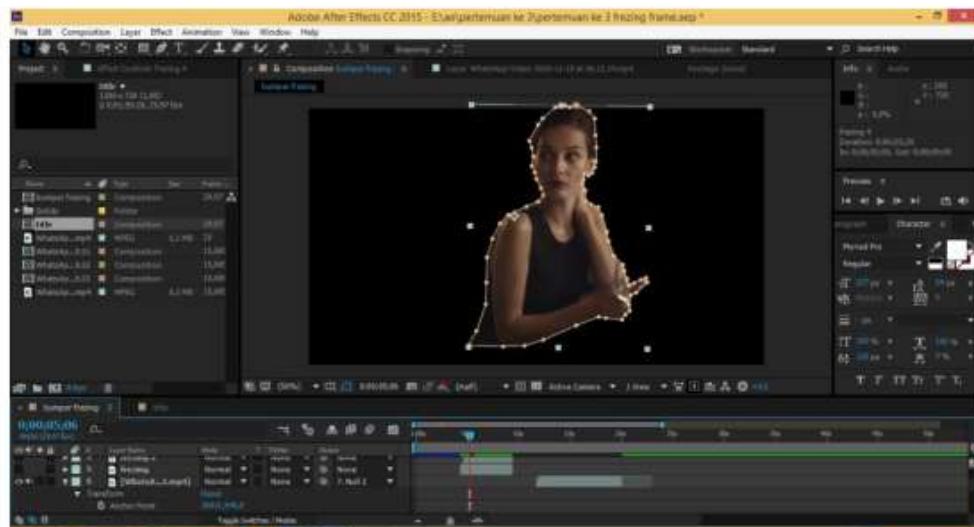
- Pilih footage.
- Pada kolom **Plate** sebelah kanan.
- Masukan **Effect Tint**.
- Warna sesuai keinginan.



Gambar 3.1.5 Hasil Tampilan Perubahan Warna Background

10.15 Memisahkan Object Dengan Background

- a) Klik footage yang akan di **Pen**.
- b) Klik tombol **Pen Tool** atau tekan **(G)**.
- c) Add **Anchor Point** secara perlahan pada area objek.

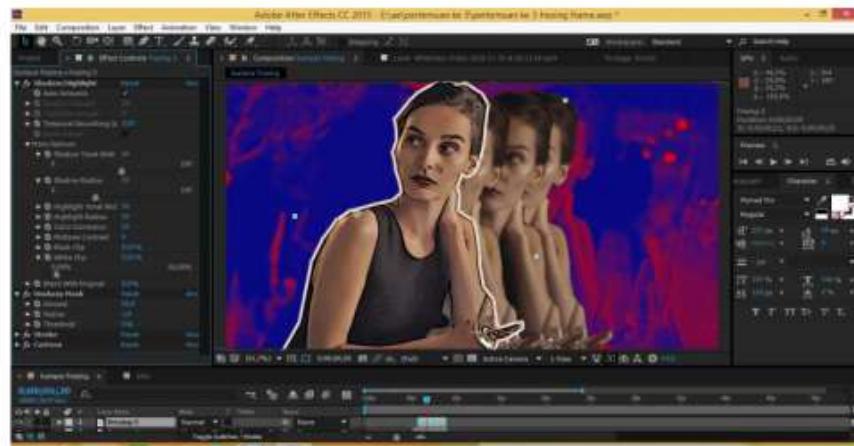


Gambar 10.15 Hasil Tampilan Memisahkan Objek Dengan Background

10.16 Duplicate Background

- a) Setelah background terpisah.
- b) **Duplicate** 4 kali.
- c) Masukan Effects **Shadow Highlight**.
- d) Masukan **Unshrap Mask**.
- e) Masukan **Stroke**.
- f) Masukan **Cartoon**.

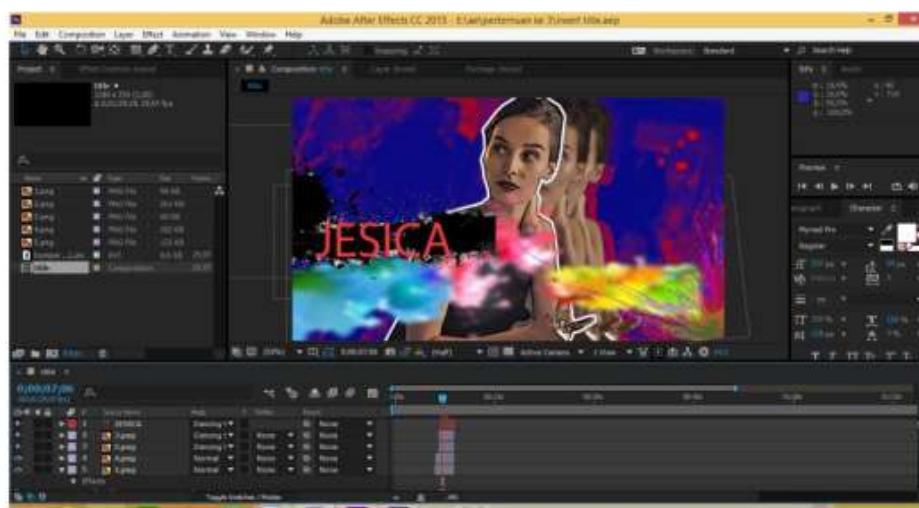
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 10.16 Duplicate Background

10.17 Insert Text Dan Effects Brush

- a) Siapkan 4 Effects brush png.
- b) Atur **Effects** warna brush sesuai keinginan.
- c) Posisikan pada tempat yang diinginkan.
- d) Atur **Transform**, **Size**, animasi brush pada kolom **Detail Effect** dan **Layer**
- e) **Insert text.**
- f) Atur durasi muncul dan hilangnya text pada kolom **Time Line**.



Gambar 10.17 Hasil Akhir Bumper Frezee dan Text

BAB XI

Membuat Effect Dan Presets

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mampu memahami fungsi effects presets serta merubah video sesuai efek yang diberikan dan audio efek pada adobe after effect.

Tujuan Pembelajaran Khusus

- Mampu memahami fungsi Effects Dan Presets pada adobe after effect CC 2015.
- Mampu memahami cara bekerja dengan Effects Audio dan berbagai fasilitas efek yang terdapat pada adobe after effect
- Mampu memahami cara bekerja katagori 3D chanel
- Mampu memahami cara bekerja preset serta perbedaan tampilan macam-macam preset dalam adobe after effect CC 2015

11.1 Membuat Effects Dan Presets

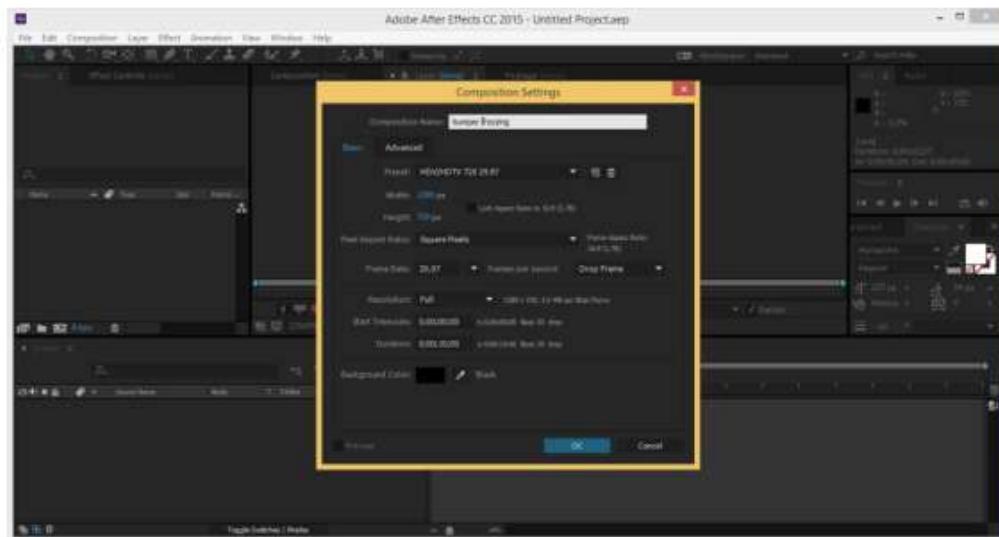
Sebelum membuat logo png yang dijadikan bumper in atau menambahkan effect dalam project after effect agar menimbulkan kesan lebih menarik lagi maka editor wajib mengenali dan mengerti bukan menghafal apa itu effect dan presets. Apa itu effects dan presets dan apa fungsinya, effects presets merupakan kumpulan Effects yang sudah tersimpan sehingga kita bisa menggunakannya secara mudah, hanya dengan mengklik atau mendrag Effects tersebut, maka Effects tersebut sudah bisa dijalankan, jadi kita tidak harus membuat Effects secara manual.

Adobe after effect juga memiliki Effects yang dapat ditambahkan kedalam sebuah layer untuk memperkuat karakteristiknya, panel effect dan presets merupakan tempat tersimpannya berbagai macam Effects . Setiap ikon yang ada disebelah kiri nama Effects menunjukan jenis dan kegunaan dari Effects itu sendiri. Dalam perkembangan adobe after effect khususnya adobe after effect CC 2015 sudah memiliki berbagai macam Effects audio hal ini dilakukan agar editor tidak perlu menginstal adobe audition dan mempelajari tools didalam software adobe audition. Tentu saja perkembangan software adobe after effect ini akan mempermudah kerja editor membuat Effects visual juga Effects audio dalam membuat program televisi maupun film.

11.1 Membuat Composition

- a) Buatlah **Composition** baru.
- b) Sesuaikan durasi dengan kemampuan PC/ Laptop.
- c) Periksa kembali resolusi footage yang akan diedit.
- d) Pastikan **frame rate** komposition sama dengan footage.
- e) Klik **OK**.

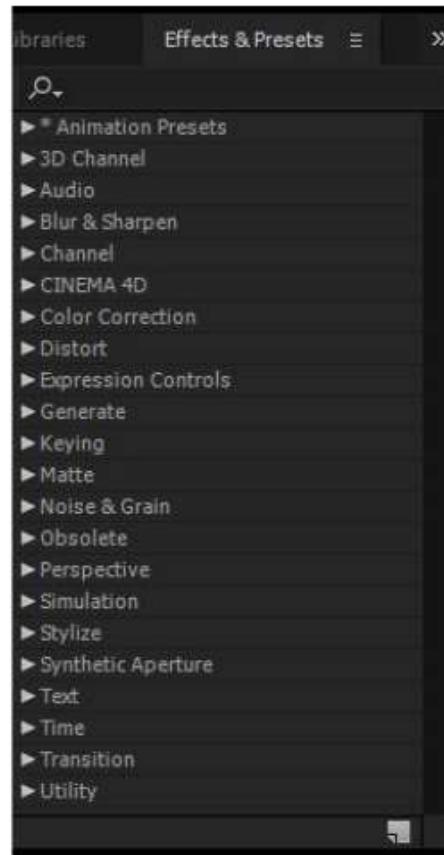
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 11.1 New Composition

11.2 Mengetahui Posisi Effect dan Presets

- a) Posisi **Effect** dan **Presets** terletak di bagian menu.
- b) **Window** kemudian pilih **Effect & Presets**.
- c) Klik kanan pada footge di **Detail effect and layer**.
- d) **Klik Effect**.
- e) Pada area menu tambahan sebelah kanan.
- f) Geser menggunakan mouse **Klik Effect**.



Gambar 11.2 Tampilan Effects dan Presets

11.3 Memasukkan Effects dan Presets Ke Dalam Layer

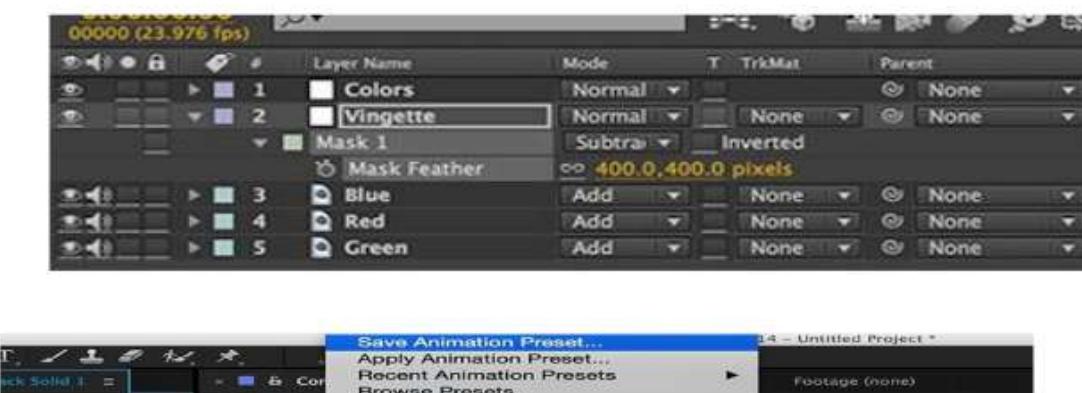
- a) Untuk memasukkan hanya perlu geser **Effects & Presets** ke dalam layer.
- b) Untuk memasukkan **Effects & Presets** animasi ke dalam layer, klik 2 kali Effects pada panel **Effects & Presets** dan pilih Effects yang diinginkan.
- c) Untuk memasukkan preset yang terakhir digunakan, pilih layer klik menu Animation Recent **Animation Presets**. 23
- d) Untuk menyalin Effects ke layer yang lain klik menu **Edit Copy** kemudian klik menu **Edit** di layer yang akan di beri **Effects**.

11.4 Menghapus Serta Menghilangkan Effects dan Presets

- a) Untuk menghapus Effects & Presets.
- b) Pilih Effects pada **Effect Controls**, tekan **Delete**.
- c) Untuk menghapus semua Effects pada layer, pilih layer Timeline atau Composition.
- d) klik menu **Effect Remove All**.

11.5 Membuat Presets Animasi

- a. Pilih semua properti yang telah di animasikan.
- b. Klik menu **Animation Save Animation Presets**.



Gambar 11.3 Tampilan Presets Animasi

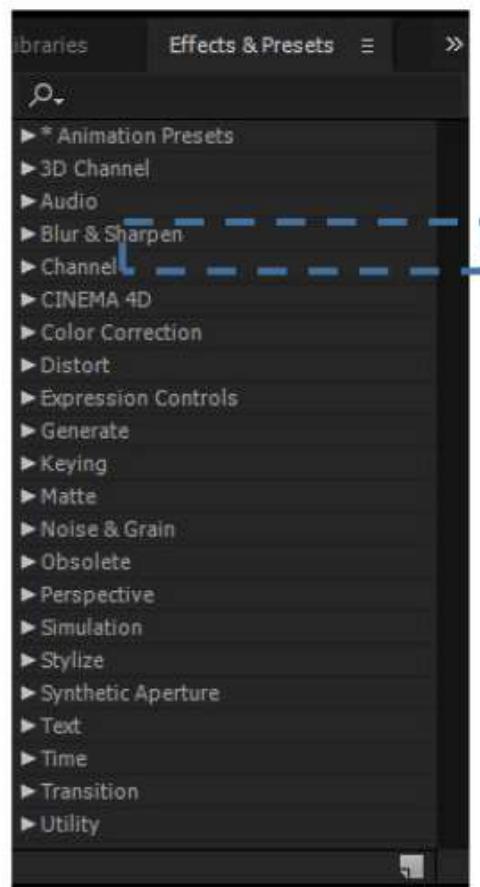
11.6 Effects Audio

Mengingat pentingnya audio untuk memperkuat bahasa gambar dalam sebuah animasi, adobe after effects juga menyediakan berbagai jenis Effects audio yang dapat digunakan untuk menyempurnakan audio sebagai effects dan juga musik latar. Adobe After Effects juga menyediakan berbagai jenis Effects audio yang dapat digunakan untuk menyempurnakan audio sebagai sound effects dan musik latar.

Di dalam Effects audio tersebut terdapat berbagaimacam kategori Effects di dalamnya antara lain:

7

Backwards, Bass & Treble, Delay, Flange &Chorus, High-Low Pass, Modulator, Parametric EQ, Reverb Stereo Mixer, Tone



Gambar 11.4 Tampilan Effects dan Presets Audio

a) Backwards

Effects ini digunakan untuk membalik suara dari sebuah layer dengan menjalankannya dari akhir ke awal. Berbeda dengan time-reverse, dengan menggunakan Effects ini frame yang ada pada chanel time line tidak berubah

b) Bass & trable

Effects ini dapat digunakan untuk menambah atau mengurangi frekuensi bass dan trable pada audio. Namun control yang pada Effects ini sangat sederhana. Apabila anda menginginkan pengaturan yang lebih detail, gunakan **parameter EQ**

c) Delay

Effects delay ini berfungsi untuk mensimulasikan suara bayangan atau pantulan seperti gema. Dengan Effects ini editor juga dapat menentukan jumlah suara yang dihasilkan dengan properti **delay amount**.

d) Flange & Chorus

Flange adalah Effects audio yang digunakan untuk menghasilkan suara yang terkesan lengkap tetapi jumlahnya berubah-ubah setiap waktu, sedangkan chorus digunakan untuk menghasilkan suara yang terkesan lengkap saja sehingga audio yang diberi Effects ini akan terdengar seperti dibunyikan dengan jumlah yang banyak.

e) High-low & Pas

Effects high-low & pas ini akan membatasi yang ada diatas atau dibawahnya. High pass akan membuat audio dengan frekuensi tinggi tertutup.

f) Modelator

Effects ini akan membuat vibrata dan tremolo kedalam audio sehingga menghasilkan suara yang bergetar.

g) Paramatic EQ

Dalam Effects ini terdapat sejumlah pengaturan frekuensi yang lebih spesifik.

h) Reverb

Effects ini mensimulasikan pantulan suara seperti yang dihasilkan oleh suara.

i) Stereo Mix

Effects ini digunakan untuk mengatur pencampuran suara antara channel kiri dan kanan.

j) Tone

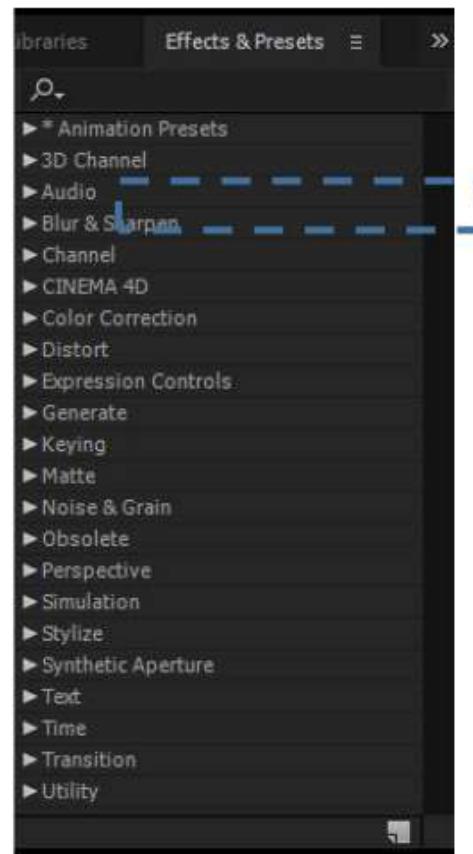
Effects ini digunakan untuk membuat suara synthesizer dengan melakukan pengaturan pada properti. Effects ini anda dapat membuat suara seperti gemuruh di dalam air, nada telepon saat sambung, terputus, sirine dan sebagainya. Apabila anda memasukan Effects ini kedalam layer audio, maka suara asli di dalam layer audio tersebut tidak akan terdengar sama sekali. Effects ini juga dapat dimasukan kedalam layer yang tidak terdapat audio didalamnya seperti layer solid.

11.7 Kategori 3D Channel

Effects dalam kategori 3D Channel ini bekerja pada layer 2D yang menyimpan informasi 3D. File layer 2D biasanya Image Sequence. Cara kerja Effects 3D yaitu mendeteksi berbagai informasi tambahan yang tidak ada sebelumnya seperti: sumbu Z, koordinat tekstur, warna background, dan sebagainya. Dengan menggunakan Effects ini dapat menyisipkan elemen ke dalam background, mengaburkan area dan sebagainya.

Effects yang ada dalam kategori ini diantaranya :

7 **3D Channel Extract, Depth Matte, Depth of Field, ExtractoR, Fog 3D, ID Matte dan Identifier.**



Gambar 11.5 Tampilan Effects dan Presets 3d Chanel

11.8 Referensi Effects

Effects dalam adobe after effects di kelompokkan berdasarkan kategori. Namun juga dapat di rubah berdasarkan kategori, folder, dan sesuai abjad melalui Panel Menu. Effects dalam kategori 3D Channel ini bekerja pada layer 2D yang menyimpan informasi 3D File layer 2D biasanya Image Sequence. Cara kerja Effects 3D yaitu mendeteksi berbagai informasi tambahan yang tidak ada sebelumnya seperti: sumbu Z, koordinat tekstur, warna background, dan sebagainya. Dengan menggunakan Effects ini dapat menyisipkan elemen ke dalam background, mengaburkan area dan sebagainya.

Dalam latihan kali ini penulis akan memperkenalkan beberapa Effects yang dimiliki after effect Effects dalam kategori ini diantaranya :

3D Channel Extract, Effects Blur & Sharpen, Effects Channel, Effects Keying

Effects keying, Effects Distort, EXtractoR, Fog 3D, ID Matte dan Identifier.

a) Effects Blur & Sharpen

Secara umum, Effects di dalam kategori ini bekerja dengan cara memperlebar atau mempersempit area piksel. Contohnya, dengan menambah nilai properti Blurriness pada Effects Gaussian Blur akan membuat piksel pada gambar menjadi tampak samar.

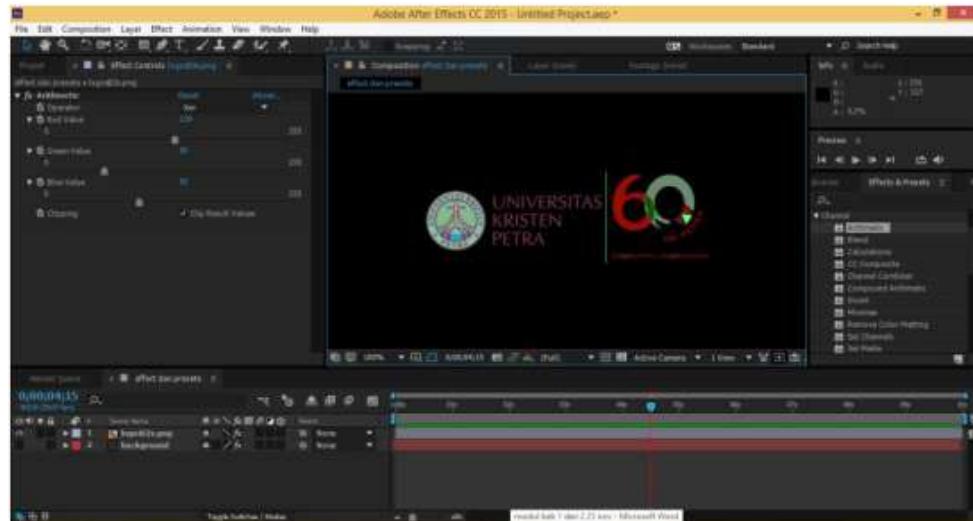


Gambar 11.6. Tampilan Effects Blur & Sharpen

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

o Effects Channel

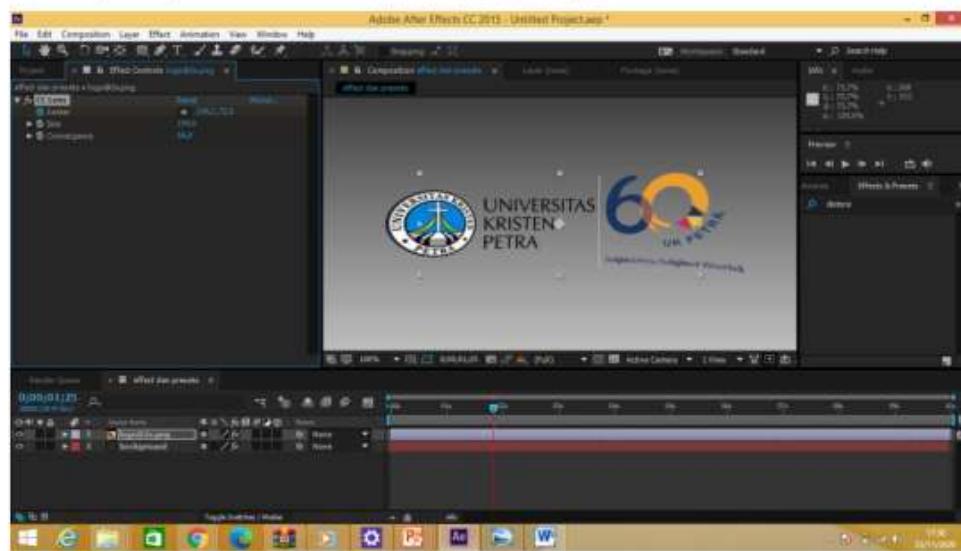
Berisi sejumlah Effects yang di gunakan untuk berkreasi dengan warna tertentu yang ada di dalam sebuah gambar seperti mengatur rotasi, posisi, atau skala pada warna tertentu.



Gambar 11.7 Tampilan Effects Channel Warna

o Effects Distort

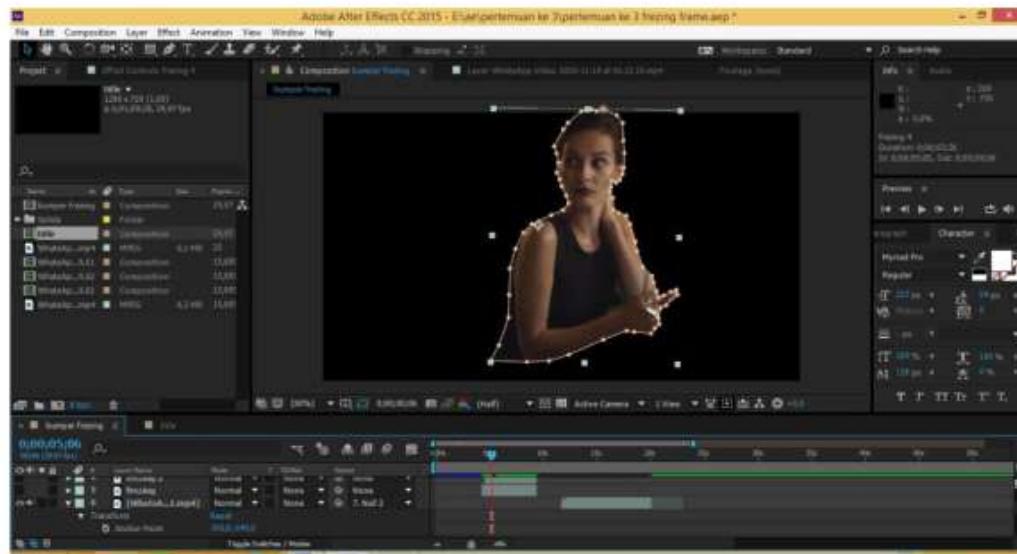
Effects di dalam kategori ini umumnya di gunakan untuk melengkungkan atau mendistorsi layer gambar.



Gambar 11.8 Tampilan Effects Distort

o **Effects Keying**

Di dalam Adobe After Effects terdapat sejumlah Effects Keying yang dikelompokkan di dalam kategori ini. Effects Keying ini digunakan untuk memberikan transparansi pada warna atau bagian tertentu sehingga dapat diganti dengan warna atau gambar yang lain.

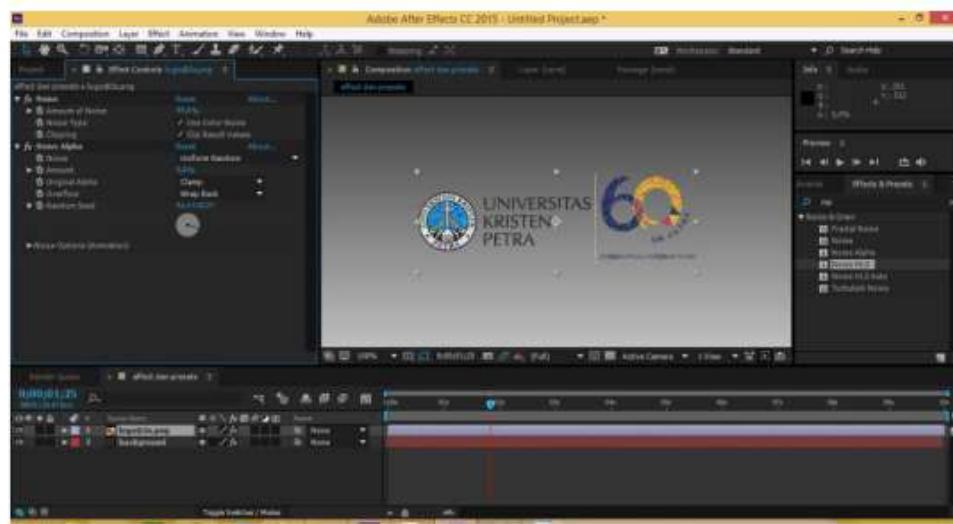


Gambar 11.9 Tampilan Effects Keying

o **Effects Noise & Grain**

Setiap gambar atau video digital terdapat noise yang desebabkan oleh proses recording, encoding atau proses reproduksi dari peralatan yang digunakan untuk mengolah gambar itu sendiri. Noise tidak selalu buruk, terkadang malah dibuat dengan sengaja ke dalam sebuah gambar untuk memperkuat kesan pada gambar itu sendiri seperti: menambahkan grain ke dalam gambar untuk membuat kesan film tua.

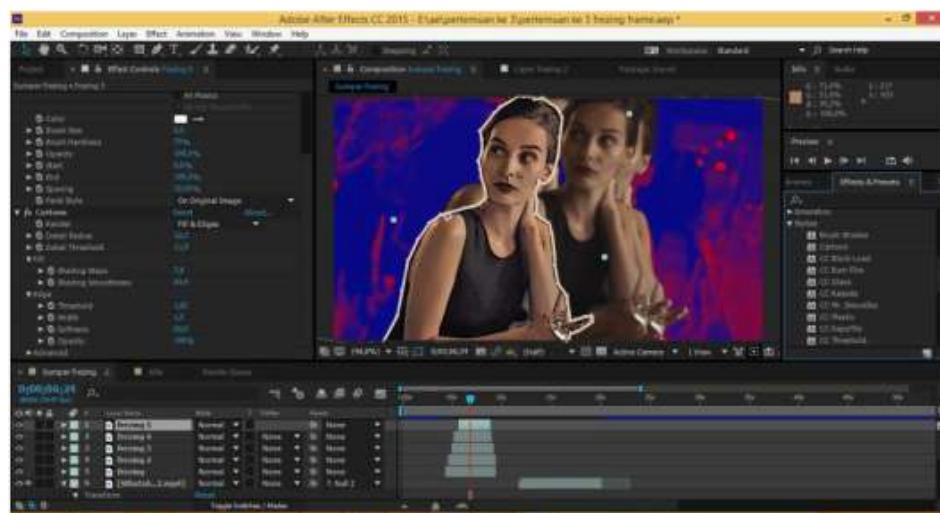
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 11.10 Tampilan Effects Noise & Grain

o Effects Stylize

Stylize adalah gaya. Dengan menggunakan Effects di dalam kategori ini. Dapat menciptakan gaya anda sendiri ke dalam gambar.



Gambar 11.11 Tampilan Effects Stylize

BAB XII

PREVIEW DAN RENDERING

Tujuan Pembelajaran Umum

- Mampu melihat hasil akhir dalam memasukan unsur efek dari adobe after effect serta export file project sesuai output yang diinginkan.

Tujuan Pembelajaran Khusus

Pembelajaran pada bab ini bertujuan untuk:

- Mampu melakukan render preview sebagai koreksi final sebelum export file.
- Mampu melakukan setting export dengan benar sesuai tujuan akhir.
- Mampu memahami fungsi Adobe Media Encoder dalam melakukan export.
- Melihat hasil render melalui player video.

12.1 Preview dan Rendering

Rendering merupakan tahap paling akhir dari proses pembuatan after effect hal ini kita harus mengenal terlebih dahulu arti dari preview. Preview dilakukan editor untuk mengetahui pergerakan pada animasi berjalan dengan baik atau masih ada yang perlu ditambahkan dan diedit. Adobe after effect CC2015 terdapat ram preview yang berfungsi memperingan kerja komputer saat editor melakukan preview secara Real-time. Selain itu kita juga harus mengetahui istilah Pre-compse.

Dalam istilah sehari-hari rendering penulis analogikan mencampur semua elemen bahan, misalnya dalam hal memasak agar masakan bisa bercampur dengan bumbu serta sayur maka kita perlu mencampur kedalam wajan agar tercipta masakan yang enak. Tentu saja dengan sering berlatih memasak maka kita akan mendapatkan rasa yang pas dan juga lezat. Sama halnya dengan rendering merupakan proses untuk mencampur semua elemen efek dan untuk mengubah file project adobe after effect menjadi video.



Gambar 12.1 Tampilan Video Siap Render

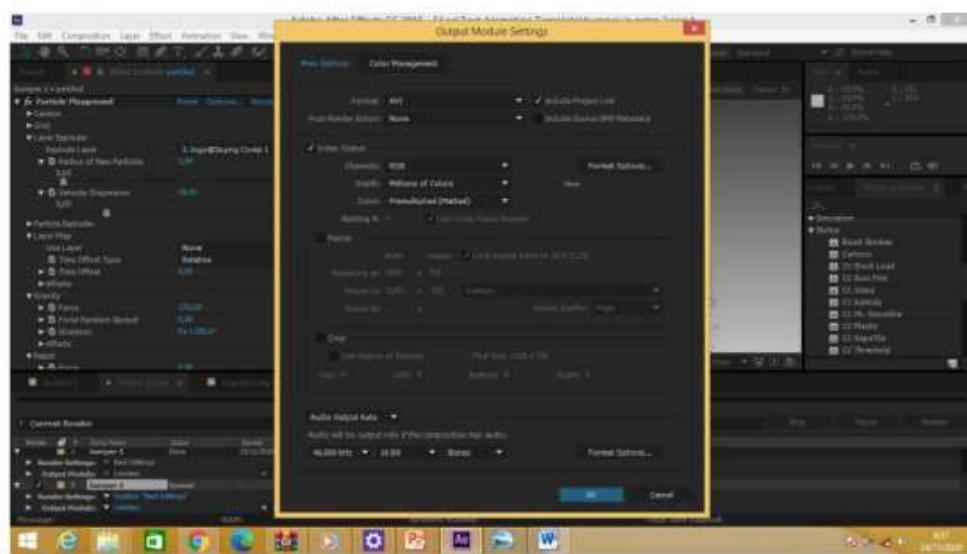
TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL

Dalam sebuah animasi, proses rendering dilakukan frame-by-frame dan semua tergantung pada laptop atau PC editor. Setelah sebuah composition di-render, maka program akan mengubah frame yang telah dirender tersebut menjadi sebuah file yang diinginkan.

Berbagai jenis format disediakan after effect berdasarkan dimana file output akan diputar. Misalnya editor menginginkan file video tersebut nantinya akan digabung dengan video pada project premiere pro maka editor dapat render dengan preset AVI. Jika editor apabila video yang sudah dibuat agar bisa di upload dan diputar pada internet maka editor dapat merubah preset output menjadi format FLASH VIDEO flv.

12.2 Cara Seting Render

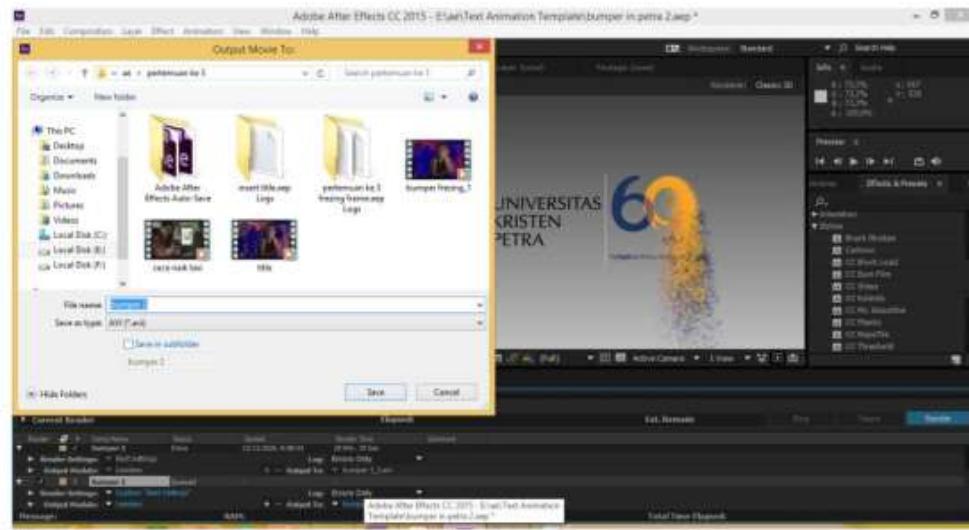
- a) **Klik File.**
- b) **Export.**
- c) **Add To Render Queue.**
- d) **Output Module Seting Format Klik OK.**



Gambar 12.2 Tampilan Output Modul Seting

12.3 Menentukan Output Movie

- a) Tampilan pada time line akan berubah menjadi **Current Render**.
- b) Scrool kebawah klik **Output Movie To**.
- c) Tulis file name.
- d) Save.

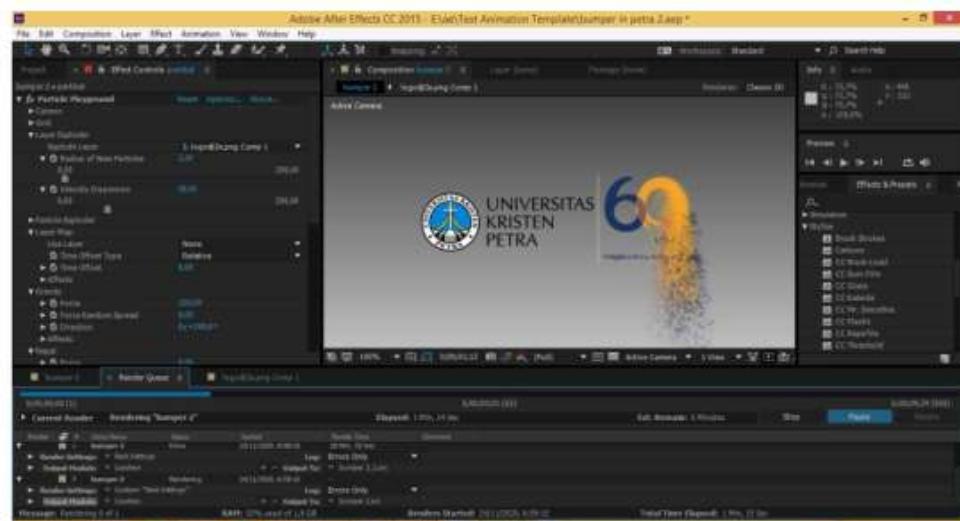


Gambar 12.3 Tampilan Output Movie To

12.4 Render

- a) Pada tampilan current render
- b) Klik pilihan render
- c) Tunggu hingga warna biru terisi penuh
- d) Muncul bunyi khusus jika render selesai

TEKNIK PENYUNTINGAN DIGITAL



Gambar 12.4 Tampilan Rendering

12.5 Hasil Render

- Cek video pada data penyimpanan.
- Play video menggunakan **Player**.
- selesai.



Gambar 12.5 Hasil Video

Daftar Referensi

- Adobe, (2012). What is Adobe After Effect. 20
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish. 14
- Dockery, J., Chavez, C. & Schwartz, R. (2016). *Learn Adobe Premiere Pro CC for video communication: Adobe Certified Associate exam preparation*. San Francisco, CA: Adobe Press. 1
- Hendratman, Hendi. (2017). *The Magic of Adobe Premiere Pro*. Bandung: Informatika Bandung. 27
- Jago, M. (2016). *Adobe Premiere Pro CC 2015 release*. San Jose, California: Adobe Press. 11
- Jago, M. (2018). *Adobe Premiere Pro CC classroom in a book 2018 release: the official training workbook from Adobe*. Place of publication not identified: Adobe. 1
- Komputindo, E. (2013). *Trik dan Teknik khusus Adobe After Effect CS*. Jakarta: Gramedia.
- Madcoms, A. (2015). *Kupas Tuntas Adobe After Effect CS 6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahyu Effendi, (2013). *Seri Panduan Lengkap Adobe After Effects*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Adobe After Effect Official Youtube*
Premiere Gal Official Youtube. 19
- <http://tv.adobe.com/watch/learn-after-effects-cs6/what-is-after-effects/> 16
- <https://www.youtube.com/watch?v=8cG0P-6hDEo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ipee5gk1K70>

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	widuri.raharja.info	1 %
2	repository.usu.ac.id	1 %
3	www.kaskus.co.id	<1 %
4	library.binus.ac.id	<1 %
5	Submitted to Universitas International Batam	<1 %
6	123dok.com	<1 %
7	joelstutz.com	<1 %
8	www.scribd.com	<1 %
9	www.slideshare.net	<1 %
10	multimedia2smkcybermedia.blogspot.com	<1 %
11	www.ub.uni-heidelberg.de	<1 %
12	eprints.uny.ac.id	<1 %
13	www.dicevideo.com	<1 %

14	Submitted to University of Wales Swansea Student Paper	<1 %
15	santussehandi.wordpress.com Internet Source	<1 %
16	www.ardashev.ru Internet Source	<1 %
17	repository.petra.ac.id Internet Source	<1 %
18	ejournal.undip.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
20	S Yogha, Y Rahmawati, A Maosul. "Designing a learning media based on video animation for patisserie learning", IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2021 Publication	<1 %
21	bahyudinnorblog.wordpress.com Internet Source	<1 %
22	eprints.ipdn.ac.id Internet Source	<1 %
23	iptekdigital.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	kennytitjo.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
26	suntoryota.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to De Montfort University Student Paper	<1 %

28	adoc.pub Internet Source	<1 %
29	es.scribd.com Internet Source	<1 %
30	es.slideshare.net Internet Source	<1 %
31	idakridawati.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
32	Agung Ramadhanu, Rahmad Hidayat, Mardison Mardison. "Pembangunan Aplikasi Seleksi Penerimaan Siswa Baru Madrasah Aliyah Berbasiskan Multimedia Dan E-Mail Sistem", Indonesian Journal of Computer Science, 2018 Publication	<1 %
33	Novi Eko Prasetyo, Miftah Rakhmadian, Titik Purwati. "Pengembangan E-Book Teori Ekonomi Mikro pada Pembelajaran Berbasis Blended Learning Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP Budi Utomo Malang", Jurnal Pendidikan Edutama, 2019 Publication	<1 %
34	demo2ceker.blogspot.com Internet Source	<1 %
35	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
36	edoc.pub Internet Source	<1 %
37	indonesiasaputra87.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	jurnal.kopertipindonesia.or.id Internet Source	<1 %
39	lauragreenkomputer.blogspot.com	<1 %

Internet Source

<1 %

40

stiki-indonesia.ac.id

Internet Source

<1 %

41

Syifa Astasia Utari, Winda Dwiaستuti Zebua.

"Peningkatan Kompetensi Civitas Universitas Muhammadiyah Jakarta Terkait Produksi Kampanye Public Relations di Masa Pandemi", Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia, 2020

Publication

<1 %

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 5 words

Exclude bibliography

On