

# VFX VIDEO

## MENGGUNAAN AFTER EFFECTS CS6

*Langkah mudah belajar After Effects CS6, dan memberikan efek video seperti dalam film*



# **VFX VIDEO**

## **MENGGUNAKAN AFTER EFFECTS CS6**

**Andik Prakasa Hadi, S.Kom., M.Kom**



**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**

**PENERBIT :**  
**YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK**  
**Jl. Majapahit No. 605 Semarang**  
**Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144**  
**Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id**

## **VFX VIDEO MENGGUNAKAN AFTER EFFECTS CS6**

**Penulis:**

Andik Prakasa Hadi, S.Kom., M.Kom

**ISBN : 978-623-8120-02-4**

**Editor:**

Setiyo Adi Nugroho, S.Kom., M.Kom

**Penyunting :**

Rudjiono, S.Kom., M.Kom

**Desain Sampul dan Tata Letak :**

Ahmad Zainudin, S.Kom., M.Kom

**Penerbit :**

Yayasan Prima Agus Teknik

Redaksi:

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpon. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: [penerbit\\_ypat@stekom.ac.id](mailto:penerbit_ypat@stekom.ac.id)

**Distributor Tunggal:**

UNIVERSITAS STEKOM

Jln Majapahit No 605 Semarang

Tlpon. (024) 6723456

Fax . 024-6710144

Email: [info@stekom.ac.id](mailto:info@stekom.ac.id)

Hak Cipta dilindungi Undang undang

Dilarang memperbanyak karya Tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dan penerbit.

## KATA PENGANTAR

Desainer kreatif yang secara khusus bekerja pada bidang video editing saat ini mempunyai banyak pilihan software untuk membantu pekerjaannya menjadi lebih mudah. Seperti seorang animator, pada saat membuat karya perlu melalui proses kreatif yang sangat panjang hingga bisa menghasilkan sebuah karya. Sekarang ini proses kreatif untuk menghasilkan sebuah karya bisa terbantu berkat adanya software Adobe After Effects.

Design Shack menyatakan bahwa After Effects merupakan software animasi membuat dan menambahkan visual efek bisa juga disebut VFX, hingga motion graphic ke dalam sebuah video. Post-production, merupakan proses yang dilakukan setelah proses produksi untuk pengembangan lebih lanjut finalisasi sebuah proyek video atau film. After Effects mempunyai banyak elemen visual efek untuk menjadikan movie lebih menarik.

After Effects juga mendukung penambahan objek dari produk Adobe, seperti Photoshop, Illustrator, dan lainnya. Ini sangat memudahkan desainer kreatif bidang editing video untuk mengembangkan karyanya. Selain itu After Effects juga support banyak tipe file footage agar dapat digunakan untuk membuat karya.

Banyak versi dari After Effects, yang terbaru adalah After Effects CC 2022 dengan spesifikasi yang direkomendasikan oleh Adobe harus menggunakan processor 8 core atau di atasnya, OS Windows 10 64 bit V20H2, RAM 32 GB, VRAM 4GB atau lebih. Dari spesifikasi yang ditunjukkan, kebutuhan hardware dan software sangat besar (sangat mahal).

Buku ini menggunakan After Effects CS6 dimaksudkan untuk meringankan beban kebutuhan hardware dan software ketika ingin membuat efek atau belajar membuat efek. Buku ini dikhususkan bagi pemula atau pelajar yang sedang belajar membuat efek. Selain itu buku ini juga bisa digunakan oleh mereka yang ingin meningkatkan kemampuan dalam menggunakan After Effects.

Semoga buku ini dapat membantu para desainer kreatif bidang editing video untuk menambah pengetahuan. Bagi pemula aat digunakan sebagai referensi dan belajar menguasai After Effects dalam membuat desain kreatif efek video. Mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan buku ini..

Semarang, Desember 2022

Andik Prakasa Hadi, S.Kom.,M.Kom  
**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Kebutuhan Sistem.....	1
B. Memulai Adobe After Effects CS6 .....	2
C. Menyetel Ulang Preferensi Adobe After Effects CS6 .....	3
<b>BAB I. MENGENAL MOTION GRAPHIC</b> .....	<b>6</b>
A. Mendefinisikan Motion Graphic .....	6
B. Grafis Televisi Dan Video .....	6
C. Internet Dan Perangkat Seluler .....	6
D. Distribusi Desktop Dan Grafis Presentasi .....	7
E. Dasar-Dasar Video Digital .....	7
F. Memahami Format Video .....	7
G. Frame Rates dan Resolusi .....	8
H. Memahami Transparansi .....	9
I. Belajar Mandiri .....	9
<b>BAB II. MENGENAL MOTION GRAPHIC</b> .....	<b>10</b>
A. Overview Alur Kerja Umum Di After Effects .....	10
B. Membuka Project dan Komposisi Baru .....	11
C. Membuka proyek After Effects yang sudah ada .....	11
D. Versi Software After Effects.....	12
E. Memahami Sistem Panel After Effects .....	12
F. Panel After Effects .....	13
G. Effect Controls .....	16
H. Flowchart .....	16
I. Footage .....	17
J. Layer .....	18
K. Project .....	20
L. Render Queue .....	21
M. Timeline .....	22
N. Memahami Ruang Kerja .....	22
O. Melihat Dan Menyembunyikan Panel .....	22
P. Docking Dan Undocking Panel .....	23
Q. Mengubah Ukuran Panel .....	24

R.	Menyimpan Ruang Kerja Kustom .....	24
S.	Mengatur Ulang Ruang Kerja .....	25
<b>BAB III.</b>	<b>KOMPOSISI DAN LAYER .....</b>	<b>26</b>
A.	Bagian dalam Project .....	26
B.	Membuat Project Baru .....	27
C.	Memahami Alur Kerja Animasi .....	30
D.	Membuat Dan Bekerja Dengan Komposisi .....	31
E.	Bekerja Dengan Layer .....	35
F.	Memahami Berbagai Jenis Layer .....	37
G.	Memahami Switch Layer .....	38
H.	Memahami Urutan Susun Layer .....	41
I.	Mengubah Nama Layer .....	42
J.	Memahami Properti Layer .....	42
K.	Membuat Kinestasis Dengan Menganimasikan Anchor Point .....	43
L.	Animasi Rotasi .....	46
M.	Menggunakan Layer Parenting Untuk Memudahkan Pengulangan .....	48
N.	Menggunakan Mode Pencampuran .....	49
O.	Memahami Nested Komposisi Dan Precomposing .....	51
P.	Menambahkan Nested Komposisi .....	52
<b>BAB IV.</b>	<b>MASKING DAN TRACK MATTE .....</b>	<b>54</b>
A.	Bekerja dengan Mask .....	54
B.	Memahami Properti Mask .....	54
C.	Membuat Mask dengan Shape Tool .....	56
D.	Memilih dan Memanipulasi Mask .....	57
E.	Menganimasikan Posisi Mask .....	59
F.	Bekerja Dengan Feather Mask .....	62
G.	Mengatur Properti Mask Feather .....	63
H.	Mask Bentuk Bebas .....	63
I.	Mengatur Mask Feather Per Vertex .....	65
J.	Memahami Track Matte .....	67
<b>BAB V.</b>	<b>VFX VIDEO : WAKTU TERHENTI .....</b>	<b>73</b>
A.	Pengaturan Layer dan Penyisipan Obyek .....	73
B.	Memberikan Masking dan Pengaturannya .....	76
C.	Hasil Akhir Project VFX Video Waktu Terhenti .....	81

<b>BAB VI. VFX VIDEO : SUASANA SIANG JADI MALAM .....</b>	<b>82</b>
A. Persiapan Awal .....	82
B. Menambahkan Efek .....	84
C. Menganimasikan Layer dan Efek .....	90
D. Hasil Akhir Project VFX Video Suasana Siang Ke Malam .....	93
<b>BAB VII. VFX VIDEO : JEJAK ASAP .....</b>	<b>94</b>
A. Persiapan Awal Membuat Efek Jejak Asap .....	94
B. Menambahkan Efek .....	97
C. Hasil Akhir Project VFX Video Jejak Asap .....	101
<b>BAB VII. VFX VIDEO : SHIELD LIKE DR. STRANGE MOVIE .....</b>	<b>102</b>
A. Menyiapkan Project, Composition dan Objek .....	102
B. Menambahkan Efek .....	107
C. Hasil Akhir Project VFX Video Jejak Asap .....	111

---

# PENDAHULUAN

---

CS6 memungkinkan membuat karya seni untuk berbagai kegunaan. Animasi dan alat pengomposisian After Effects tiada duanya, memperkenankan untuk memanipulasi teks, gambar, audio dan video. After Effects merupakan alat untuk mengekspresikan ide kreatif dalam video, film, dan *broadband* produksi. After Effects CS6 juga terintegrasi erat dengan produk Adobe lainnya seperti Photoshop®, Illustrator®, dan Premiere Pro®.

Buku .... ini layaknya seperti memiliki instruktur pribadi yang membimbing dalam setiap bab sesuai dengan gaya belajar Anda. Buku ini mencakup 12 bab mandiri yang memungkinkan Anda menemukan keterampilan penting dan menjelajahi fitur dan kemampuan baru After Effects CS6 di kedua jenis komputer Windows atau Mac OS. Setiap bab mencakup petunjuk langkah demi langkah.

Sebelum memulai belajar tentang Adobe After Effects CS6, perlu diketahui terlebih dahulu tentang komputer dan sistem operasinya. Anda harus tahu bagaimana menggunakan sistem direktori komputer Anda, sehingga Anda dapat menavigasi melalui folder. Anda perlu memahami cara menemukan, menyimpan, dan membuka file. Anda juga harus tahu cara menggunakan mouse untuk mengakses menu dan perintah. Sebelum memulai belajar tentang Adobe After Effects CS6, pastikan Anda telah menginstal Adobe After Effects CS6. Perangkat lunak ini dijual terpisah, dan tidak disertakan dengan buku ini. Anda dapat menggunakan uji coba 30 hari versi Adobe After Effects CS6 tersedia di situs web [adobe.com](http://adobe.com), dengan ketentuan perjanjian lisensinya.

## A. Kebutuhan Sistem

Sebelum memulai Adobe After Effects CS6, pastikan komputer Anda dapat menjalankan Adobe After Effects CS6, yang harus dibeli secara terpisah. Persyaratan sistem minimum untuk komputer Anda dalam menjalankan perangkat lunak seperti di bawah ini, dan persyaratan sistem terkini di [www.adobe.com/products/aftereffects/techspecs.html](http://www.adobe.com/products/aftereffects/techspecs.html).

### 1. Windows

- Intel® Core™ Duo or AMD Phenom® II Processor yang mendukung sistem 64-bit.
- Microsoft® Windows® 7 with Service Pack 1 (64 bit).
- 4GB of RAM (8GB direkomendasikan).
- 3GB ruang hard-disk yang tersedia; ruang kosong tambahan yang diperlukan selama instalasi (tidak dapat menginstal pada perangkat penyimpanan berbasis flash yang dapat dilepas).
- Ruang tambahan untuk disk cache (10GB direkomendasikan).
- 1280×900 display dengan OpenGL 2.0–*capable system*.
- *Software* QuickTime 7.6.6 yang diperlukan untuk fitur QuickTime.
- *Broadband* koneksi internet diperlukan untuk aktivasi perangkat lunak dan akses ke layanan online.



## 2. Mac OS

- Multicore Intel processor yang mendukung sistem 64-bit.
- Mac OS X v10.6.8 atau v10.7.
- 4GB of RAM (8GB direkomendasikan).
- 4GB ruang hard-disk yang tersedia untuk instalasi; ruang kosong tambahan yang diperlukan selama penginstalan (tidak dapat menginstal pada volume yang menggunakan *case sensitive file system* atau pada perangkat penyimpanan berbasis flash yang dapat dilepas).
- Ruang tambahan untuk disk cache (10GB direkomendasikan).
- 1280×900 display dengan OpenGL 2.0–*capable system*.
- *Software* QuickTime 7.6.6 yang diperlukan untuk fitur QuickTime.
- Broadband koneksi internet diperlukan untuk aktivasi perangkat lunak dan akses ke layanan online.

### B. Memulai Adobe After Effects CS6

Seperti kebanyakan perangkat lunak, Adobe After Effects CS6 dapat dibuka aplikasinya dari folder Program (Windows) atau folder Aplikasi (Mac OS). Jika perlu, ikuti langkah-langkah ini untuk memulai aplikasi Adobe After Effects CS6.

Sistem Operasi Windows :

1. Pilih Start > All Programs > Adobe After Effects CS6. Jika Anda telah menginstal Creative Suite, Anda mungkin harus memilih Adobe After Effects dari dalam folder Creative Suite.
2. Tutup jendela *Welcome* dan layar *Tip of the Day* jika tampil. Adobe After Effects CS6 telah siap untuk digunakan.

Sistem Operasi Mac :

1. Buka folder aplikasi, kemudian buka folder Adobe After Effects CS6.
2. Double-click di *icon* Adobe After Effects CS6 aplikasi.
3. Tutup jendela *Welcome* dan layar *Tip of the Day* jika tampil. Adobe After Effects CS6 telah siap untuk digunakan.



Catatan :

Menu dan perintah digambarkan di seluruh buku dengan menggunakan simbol lebih besar (>). Misalnya, perintah untuk menyimpan proyek akan diidentifikasi dengan File > Save.

### C. Menyetel Ulang Preferensi Adobe After Effects CS6

Saat memulai Adobe After Effects, maka pengaturan tertentu bersama dengan konfigurasi ruang kerja yang terakhir kali Anda gunakan akan selalu menempel dalam ruang kerja After Effects. Penting bagi Anda untuk memulai setiap *project* menggunakan pengaturan default sehingga Anda tidak melihat hasil yang tidak diharapkan saat mencoba *project* dalam buku ini. Gunakan langkah-langkah berikut untuk mengatur ulang preferensi Adobe After Effects CS6 Anda.

Langkah-langkah untuk mereset preferensi Adobe After Effects CS6

1. Keluar dari After Effects.
2. Cari dan ganti nama file Adobe After Effects 11.0 MC Prefs, dengan cara sebagai berikut.
  - Windows : Ganti nama Adobe After Effects 11.0 MC Prefs (misalnya menjadi Adobe Effects 11.0 MC Prefs-old) di Users/(user)/AppData/Roaming/Adobe/After Effects/11.0.
  - Mac OS : Ganti nama file Adobe After Effects 11.0 MC Prefs di Pengguna/(pengguna)/Library/Preferences/Adobe/After Effects/11.0 folder.
3. Buka After Effects. Akan tampil preferensi baru.

---

## BAB I

# MENGENAL MOTION GRAPHIC

---

Bab ini memberikan gambaran umum tentang berbagai jenis grafis gerak dan proyek video digital yang dapat Anda buat di After Effects. Itu diisi dengan informasi penting yang perlu Anda ketahui untuk bekerja secara efektif dalam aplikasi ini. Jika Anda tidak sabar untuk mulai menggunakan program ini, lewati bab ini sekarang dan lanjutkan ke Bab 2, “Memahami Antarmuka After Effects.”. Jika Anda melewati ini, pastikan Anda kembali untuk meninjau di bab ini nanti.

### **Apa Yang Akan Anda Pelajari Dalam Bab Ini :**

- Jenis konten apa yang dapat Anda buat di After Effects.
- Properti file video yang akan Anda buat dan impor After Effects.
- Tentang berbagai standar siaran dan broadband yang dapat Anda buat untuk konten.

### **Memulai**

Bab ini mencakup informasi latar belakang yang berguna. Jika Anda lebih memilih untuk langsung bekerja dengan After Effects, Anda harus pindah ke bab kedua, yang langsung membantu Anda.

### **A. Mendefinisikan Motion Graphic**

Adobe After Effects adalah alat standar industri untuk membuat grafis gerak yang digunakan untuk siaran televisi, film, dan grafis gerak serta produksi video lainnya. After Effects digunakan untuk membuat konten yang muncul dalam grafis presentasi dan di perangkat seluler. Ini adalah alat untuk mendongeng, membuat grafis gerak yang menarik secara visual yang terintegrasi ke dalam media apa pun untuk meningkatkan presentasi, cerita, gambar, atau suasana hati.

### **B. Grafis Televisi Dan Video**

After Effects adalah alat penting bagi para profesional desain siaran. Ini digunakan untuk membuat konten asli untuk pengantar, sepertiga bagian bawah, bumper, dan bukaan acara. Banyak profesional video menganggapnya sebagai alat penting dalam pekerjaan sehari-hari mereka. Bahkan, Anda dapat melihatnya di jaringan seperti MTV, Spike, truTV, dan Food Network, di mana ia digunakan untuk menghasilkan paket desain gerak dan grafis berkualitas tinggi yang menakjubkan dengan cepat dan terjangkau.

### **C. Internet Dan Perangkat Seluler**

Internet dan perangkat seluler menjadi media hiburan utama. Grafis gerak berkualitas tinggi After Effects banyak digunakan untuk konten online dan seluler. Situs berbagi video, seperti Vimeo.com dan YouTube.com, memberi pembuat konten akses ke

khalayak luas, yang menciptakan peluang distribusi tambahan untuk individu dan organisasi.

#### **D. Distribusi Desktop Dan Grafis Presentasi**

Tampilan digital seperti televisi definisi tinggi, monitor, dan proyektor telah menciptakan tempat baru untuk menampilkan grafis gerak. After Effects digunakan untuk menambahkan dampak pada slide, bagan, dan grafis statis. Dengan proliferasi dan keterjangkauan televisi definisi tinggi dan tampilan digital lainnya, banyak tempat umum seperti: mal, toko ritel, sekolah, dan bahkan pangkalan militer menggunakan grafis gerak untuk menginformasikan dan menghibur.

Terlepas dari bagaimana Anda berencana untuk menggunakan After Effects, Anda akan menemukannya sebagai alat yang kuat dan lengkap yang, dengan sedikit latihan, dapat membantu Anda dengan baik.

#### **E. Dasar-Dasar Video Digital**

Jika mau, Anda dapat membuka After Effects dan mulai membuat grafis tanpa memahami cara kerja video. (Jika Anda benar-benar tidak sabar untuk memulai, lanjutkan ke Bab 2, “Memahami Antarmuka After Effects.”) Namun, berhasil menghasilkan grafis untuk video dan media lain mengharuskan Anda memahami beberapa persyaratan teknis. Jika Anda tidak memahami ini, Anda hanya akan menekan tombol dan mengklik kotak centang, jadi Anda harus mengambil beberapa menit untuk setidaknya mendapatkan dasar dalam video digital.

Saat bekerja di After Effects, Anda akan ingin mempertimbangkan tujuan akhir untuk proyek Anda. Apakah akan digunakan di televisi, di video, di perangkat seluler? Mengetahui informasi ini memungkinkan Anda membuat konten After Effects secara akurat agar sesuai dengan tujuan yang Anda tuju. Proyek untuk televisi definisi tinggi berbeda dengan proyek untuk perangkat portabel dengan layar kecil. Masing-masing media ini memiliki standar sendiri untuk item, seperti kecepatan bingkai, rasio aspek, dan kecepatan bit. Memahami barang-barang ini menghemat waktu dan tenaga Anda dalam proses produksi.

##### **1. Memahami Format Video**

Beberapa format video secara umum digunakan untuk produksi video profesional, sementara yang lain hanya cocok untuk keperluan internet atau layar kecil. Ada dua standar utama yang digunakan untuk siaran televisi, beberapa standar bersaing untuk desktop dan web video, dan serangkaian standar perangkat khusus yang digunakan dalam perangkat seluler. Standar teknis, seperti yang disinggung di sini, sangat kompleks, dan deskripsi lengkap masing-masing berada di luar cakupan buku ini. Secara umum, terlepas dari platform pembuatan konten video, ada tiga properti utama yang perlu diingat yaitu :

- a. Dimensi

Properti ini menentukan dimensi pixel dari file video—jumlah pixel secara horizontal dan vertikal yang membentuk gambar atau frame video. Nilai ini biasanya ditulis sebagai pasangan angka yang dipisahkan oleh x, di mana angka pertama adalah nilai horizontal dan yang kedua mewakili nilai vertikal, seperti 1920×1080. Istilah Pixel merupakan singkatan dari kata *picture element* yang merupakan komponen individu terkecil dalam sebuah citra digital. Apakah Anda berurusan dengan gambar diam atau bekerja dengan video frame tidak ada bedanya, semua yang ditampilkan di layar terdiri dari pixel. Dimensi file video atau gambar diam menentukan aspek rasionya, proporsi unit horizontal gambar dengan unit vertikalnya. Biasanya ditulis dalam format berikut: unit horizontal:unit vertikal, dua rasio aspek yang paling umum terlihat dalam tampilan video saat ini adalah 4:3 dan 16:9.

b. Frame rate

Properti ini menentukan jumlah gambar individual yang membentuk setiap detik video. Frame rate diukur sebagai nilai FPS, yang merupakan singkatan dari frames per second.

c. Aspek Rasio Pixel

Properti ini menentukan bentuk pixel yang membentuk gambar. Pixel adalah bagian terkecil dari gambar digital, dan tampilan pada perangkat yang berbeda seperti televisi dan monitor komputer memiliki pixel dengan proporsi horizontal dan vertikal yang berbeda. Saat memproduksi grafis untuk siaran televisi, Anda harus menyesuaikan dengan serangkaian format dan standar tertentu. Misalnya, Anda perlu mengetahui apakah grafis Anda akan ditampilkan pada layar high definition (1080i, 1080p, 720p), layar definisi standar, perangkat seluler, atau wilayah yang menyiarkan menggunakan standar ATSC (sering disebut NTSC) atau PAL karena hal ini memengaruhi dimensi, aspek rasio, frame rate, dan pixel yang digunakan. Jika memproduksi animasi atau video untuk Web, Anda harus mengetahui format yang akan digunakan website saat pendistribusian, apakah itu Flash, Silverlight, H.264, atau lainnya, karena efek video tertentu tidak berfungsi dengan baik saat diekspor ke format tertentu.

## 2. ATSC

Di Amerika Serikat, ATSC atau Advanced Television Systems Committee, telah mengeluarkan seperangkat standar untuk transmisi televisi digital. Standar ini telah menggantikan format NTSC (National Television Standards Committee) analog sebelumnya. Standar yang dianut oleh ATSC termasuk definisi standar dan resolusi tampilan HD (*high definition*), aspek rasio, dan *frame rates*. Semua siaran video dan grafis harus sesuai dengan salah satu standar ATSC. Informasi tentang berbagai standar ATSC tersedia di situs web mereka di ATSC.org.

## 3. Televisi High Definition

Sementara teknologi televisi *high definition* (HD) telah ada selama beberapa dekade, baru pada awal abad ke-21 hal itu menjadi perhatian rata-rata pemirsa televisi Amerika. Istilah HD digunakan untuk menggambarkan video yang memiliki resolusi lebih tinggi daripada sistem televisi tradisional, yang disebut SD (*standart definition*). Ada dua standar *high definition* utama untuk siaran televisi—720p dan 1080i—

sementara banyak televisi, konsol game (Playstation 3, Xbox 360, dan lainnya) dan pemutar disk Blu-ray dapat mendukung yang ketiga, 1080p. Huruf p dan i mengacu pada format yang digunakan, apakah metode tampilan progresif atau *interlaced*. *Interlacing* membagi setiap frame progresif atau disebut dengan metode tampilan *interlaced*. *Interlacing* membagi setiap frame video menjadi dua bidang terpisah. Saat digabungkan, kedua bidang ini membentuk satu *frame* video yang menampilkan satu gambar. Tampilan progresif mengabaikan pembagian bidang dan menggunakan setiap frame sebagai gambar uniknya sendiri.

Secara umum, tampilan progresif lebih jelas dan terdefinisi dengan lebih baik, sementara tampilan *interlaced* membutuhkan *bandwidth* siaran yang lebih sedikit untuk ditransmisikan ke pemirsa. Kamera video kekinian memberi kebebasan pada pengguna untuk memilih, apakah akan merekam dalam format progresif atau *interlaced*.

#### **4. 720p**

Format 720p memiliki resolusi lebar 1280 pixel dengan tinggi 720 pixel dan mendukung berbagai *frame rates*, dari 24 fps yang digunakan oleh film, hingga 30 fps yang merupakan bagian dari standar NTSC lama, hingga 60 fps.

#### **5. 1080p dan 1080i**

Format 1080 hadir dalam versi progresif dan interlaced dan, seperti standar digital modern lainnya, mereka mendukung berbagai frame rates antara 24 fps dan 30 fps.

#### **6. Televisi definisi standar**

Sebelum penemuan definisi tinggi, hanya ada satu standar di Amerika Serikat, NTSC (Komite Sistem Televisi Nasional), yang mencakup pengaturan untuk rasio aspek 4:3 dan 16:9. Meskipun secara teknis telah digantikan oleh standar ATSC, istilah NTSC masih digunakan oleh sebagian besar kamera video dan aplikasi pengeditan dan grafis ketika mengacu pada definisi standar, video kualitas siaran.

Layar lebar NTSC dan NTSC: Aplikasi grafis yang dirancang untuk menghasilkan konten untuk siaran, seperti Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan lainnya, menyertakan pengaturan pra-bangun untuk membuat proyek video yang disebut preset yang sesuai dengan standar siaran yang paling umum digunakan. Prasetel NTSC mencakup pengaturan untuk rasio aspek standar (4:3) dan layar lebar (16:9). Mereka menggunakan dimensi yang sama, 720 × 480, tetapi rasio aspek pixel yang berbeda, dan inilah yang menyebabkan perbedaan bentuknya. Perangkat yang memenuhi standar NTSC menggunakan frame rate 29,97 frame per detik.

#### **7. PAL**

PAL, atau Phase Alternating Line, adalah standar untuk siaran televisi yang digunakan di seluruh Eropa dan sebagian besar di dunia di luar Amerika Utara. PAL berbeda dari NTSC dalam beberapa hal utama, termasuk dimensi dan frame rates. PAL menggunakan frame rates 25 fps, yang mendekati 24 fps yang digunakan dalam film dan, seperti NTSC, ia memiliki pengaturan tampilan layar standar dan layar lebar.

PAL widescreen dan PAL: Dalam aplikasi seperti After Effects, prasetelnya telah menyertakan aspek rasio standar (4:3) dan layar lebar (16:9). Perbandingannya sama seperti NTSC, mereka menggunakan dimensi pixel yang sama, dalam hal ini 720 × 576, tetapi masing-masing memiliki aspek rasio pixel yang berbeda.

## 8. Video Web Dan Perangkat Seluler

Tidak ada standar untuk video di Web atau perangkat seluler, meskipun ada beberapa format audio/video yang saling bersaing. QuickTime, Windows Media Video, Flash Video, Silverlight, dan H.264 adalah format video utama. Format QuickTime dikendalikan oleh Apple Inc., dan selama bertahun-tahun merupakan standar de facto untuk video yang dikirimkan melalui web. QuickTime Player yang tersedia secara bebas, kompatibel dengan Windows dan Mac OS dan digunakan untuk melihat QuickTime Movie (.MOV) dan format file video lainnya. Video format QuickTime juga didukung di beberapa perangkat seluler seperti, iPod dan iPad buatan Apple Inc.

Windows Media Video, sering disebut WMV, adalah standar Microsoft yang dibuat oleh founder sistem operasi Windows. Variasi WMV digunakan untuk video Silverlight, yang banyak digunakan oleh banyak organisasi media profesional, termasuk NBC Sports untuk liputan Olimpiade langsung dan Netflix untuk streaming video. Windows Media juga merupakan format yang didukung pada beberapa multimedia player dan perangkat seluler, seperti ponsel Windows.

Video flash adalah format video asli dari platform Adobe Flash, dan karena itu, digunakan untuk distribusi sebagian besar konten video online dunia. Meskipun Flash player banyak digunakan di komputer desktop pengguna Internet, diperangkat seluler tidak demikian. Faktanya, Adobe menghentikan pengembangan Flash Player selulernya dan merekomendasikan penggunaan teknologi HTML5 untuk perangkat seluler. Bahkan sebelum ini, beberapa organisasi, perusahaan, dan pembuat konten online lainnya, telah mulai memindahkan konten multimedia mereka dari Flash ke platform lain, seperti HTML5. Dalam beberapa tahun terakhir, dominasi video flash mendapatkan tantangan dari format video HTML5 yang didukung browser asli, H.264, dan OGG Theora. H.264 adalah standar untuk video kompresi yang berasal dari standar MPEG-4, dibuat dan dipatenkan oleh MPEG LA, sedangkan OGG Theora adalah open source alternatifnya. Perangkat seluler seperti Apple iPod, Sony PSP dan Microsoft Zune, dan beberapa yang sesuai dengan browser HTML5, mendukung variasi H.264, begitu juga dengan banyak ponsel dan aplikasi pemutaran video pihak ketiga, seperti QuickTime Player, Flash Player, dan VLC Media Player.

## F. Frame Rates dan Resolusi

Video pada dasarnya adalah serangkaian gambar diam individu yang ditampilkan dengan sangat cepat, satu persatu. *Frame rates* video diukur dengan jumlah frame yang direkam atau diputar ulang setiap detik, disingkat fps (*frame per second*), yang berarti frame per detik. Standar video yang berbeda memiliki *frame rates* yang berbeda, dan banyak standar video mendukung berbagai *frame rates* yang berbeda. Sebagai perbandingan, televisi Amerika disiarkan pada 30 fps, PAL menggunakan 25 fps, dan film menggunakan frame rate 24 fps.

Jika Anda memiliki latar belakang desain grafis, Anda mungkin akrab dengan istilah resolusi, yang mengacu pada kerapatan *pixel* atau jumlah *pixel* dalam ruang tertentu. Dengan demikian, di Amerika Utara, resolusi dilambangkan dalam *pixel per inch* atau ppi. Misalnya, gambar yang dibuat untuk dicetak di majalah berkualitas tinggi biasanya 300 ppi, sedangkan gambar yang dibuat untuk digunakan di situs web biasanya memiliki resolusi 72 ppi. Saat bekerja dengan video, ppi tidak digunakan untuk mengatasi resolusi. Saat membahas video, istilah resolusi digunakan untuk merujuk pada dimensi *pixel* suatu gambar: jumlah *pixel* horizontal dan vertikal yang membentuk gambar sebenarnya. Saat membuat grafis untuk web, dimensi *pixel* ini menentukan ukuran relatif konten web dengan ukuran frame video secara keseluruhan.

## G. Memahami Transparansi

Grafis yang digunakan dalam video dibuat menggunakan mode warna RGB. Setiap *pixel* individu diberi nilai warna unik yang terdiri dari kombinasi merah, hijau, dan biru. Masing-masing warna ini disimpan ke saluran warnanya sendiri. Ketika warna digabungkan, komposit (gambar penuh warna) dibuat. Selain saluran warna gambar, beberapa format juga dapat berisi saluran tambahan yang menyimpan informasi tentang area gambar yang transparan. Saluran ini disebut *alpha channel*. Jika menggunakan Photoshop, Anda mungkin sudah akrab dengan *alpha channel*, meskipun arti *alpha channel* dalam video agak berbeda. Di Photoshop, setiap seleksi yang tersimpan disebut *alpha channel*, dan Anda dapat memiliki hingga 99 *alpha channel*.

Di After Effects, seperti dalam aplikasi lain yang dirancang untuk bekerja dengan video, istilah *alpha channel* merujuk secara khusus pada transparansi gambar diam atau file video. *Alpha channel* menggunakan 256 warna abu-abu untuk mewakili transparansi. *Alpha channel* di sebagian besar aplikasi, *pixel* hitam mewakili yang sepenuhnya transparan, *pixel* putih sepenuhnya pekat, dan *pixel* abu-abu mewakili area semi-transparan. Hanya beberapa format gambar dan video yang mendukung penyimpanan *alpha channel*, dengan informasi gambar lainnya. Format file yang umum digunakan yang terdapat *alpha channel* adalah: Format File Gambar Tagged (.tiff), TARGA (Truevision Advanced Raster Graphics Adapter, .tga), QuickTime (.mov), dan Flash Video (.flv dan .f4v). *Alpha channel* secara otomatis dibuat untuk area transparan file asli Photoshop dan Illustrator saat diimpor ke After Effects.

## H. Belajar Mandiri

Dalam bab ini, Anda telah mengetahui tentang beberapa detail teknis yang memengaruhi keputusan Anda saat membuat proyek dengan After Effects. Saat format video, gambar, dan audio baru telah dikembangkan, dan dukungan untuk itu telah ditambahkan ke After Effects, Anda juga harus memahami standar baru yang muncul. Sumber yang bagus untuk meningkatkan pengetahuan Anda tetap *up to date*, salah satunya adalah situs web Adobe (adobe.com) dan/atau forum (adobe.com/support/forums). Ada juga berbagai macam jurnal cetak dan online yang membahas semua aspek video dan desain. Selamat mengembangkan diri.



---

## BAB II

# MEMAHAMI USER INTERFACE AFTER EFFECTS

---

Antarmuka After Effects mungkin tampak kompleks bagi pengguna pemula. Dalam bab ini, Anda akan memperoleh pemahaman tentang elemen kunci antarmuka dan cara bekerja dengan berbagai panel aplikasi.

Apa yang akan Anda pelajari dalam bab ini:

- Bekerja dengan panel utama yang merupakan bagian integral penggunaan After Effects
- Mempreview file rekaman dan lapisan komposisi
- Menyesuaikan dan menyimpan tata letak panel yang disebut ruang kerja

Sebelum melanjutkan ke bagian dalam user interface di after effects CS6, marilah lihat beberapa hal tentang alur kerja after effects.

### A. Overview Alur Kerja Umum Di After Effects

Baik Anda menggunakan Adobe After Effects untuk menganimasikan judul sederhana, membuat grafis gerak yang kompleks, atau efek visual komposit yang realistis, Anda bisaanya ikuti alur kerja dasar yang sama, meskipun Anda dapat mengulangi atau melewati beberapa langkah. Misalnya, Anda dapat mengulangi siklus memodifikasi properti *layer*, menganimasikan, dan mempreview hingga semuanya terlihat benar. Anda dapat melewati langkah mengimpor rekaman jika Anda ingin membuat elemen grafis seluruhnya di After Effect.

#### 1. Impor dan atur rekaman

Setelah Anda membuat *project*, impor video hasil rekaman Anda ke dalam panel Project. After Effects secara otomatis menginterpretasikan banyak format media, tetapi Anda juga dapat menentukan bagaimana After Effects menginterpretasikan atribut seperti *frame rates* dan *pixel* aspek rasio. Anda dapat melihat masing-masing item di panel *Footage* dan atur waktu mulai dan berakhirnya agar sesuai dengan komposisi Anda.

#### 2. Membuat, mengatur, dan menggabungkan *layer* dalam komposisi

Buat satu atau lebih komposisi. Setiap *item footage* dapat menjadi sumber untuk satu atau lebih *layer* dalam suatu komposisi. Anda dapat mengatur *layer* spasial di panel Komposisi atau mengaturnya dalam waktu menggunakan panel Timeline. Anda dapat menumpuk *layer* dalam dua dimensi atau mengaturnya dalam tiga dimensi. Anda dapat menggunakan mask, blending modes, dan keying tools untuk komposit (menggabungkan), gambar dari beberapa *layer*. Anda bahkan dapat menggunakan *shape layer*, *text layer*, dan *brush tool* untuk membuat elemen visual Anda sendiri. Transparansi, opacity, dan compositing.

#### 3. Modifikasi dan animasi properti *layer*

Anda dapat memodifikasi properti *layer* apa pun, seperti ukuran, posisi, dan opasitas. Anda dapat membuat kombinasi *layer* properti apa pun yang berubah

seiring waktu, menggunakan keyframe dan expressions. Gunakan pelacakan gerakan untuk menstabilkan gerakan atau untuk menganimasikan satu layer sehingga mengikuti gerakan di layer lain.

#### 4. Tambahkan efek dan ubah properti efek

Anda dapat menambahkan kombinasi efek apa pun untuk mengubah tampilan atau suara layer, dan bahkan menghasilkan elemen visual dari awal. Kamu bisa menerapkan salah satu dari ratusan efek, preset animasi, dan layer style. Anda bahkan dapat membuat dan menyimpan preset animasi Anda sendiri. Kamu bisa menganimasikan properti efek juga, yang merupakan layer properti dalam grup properti efek.

#### 5. Preview

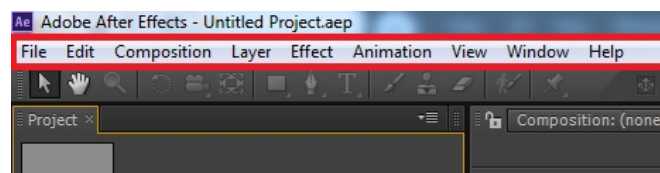
Menampilkan hasil komposisi pada monitor komputer atau monitor video eksternal cepat dan mudah, bahkan untuk proyek yang kompleks, terutama jika Anda menggunakan teknologi OpenGL untuk mempercepat preview. Anda dapat mengubah kecepatan dan kualitas preview dengan menentukan frame rates dan resolusinya, dan dengan membatasi area dan durasi komposisi yang Anda preview. Anda dapat menggunakan fitur manajemen warna untuk melihat preview bagaimana film Anda nantinya terlihat pada perangkat output lain.

#### 6. Render dan ekspor

Tambahkan satu atau beberapa komposisi ke antrian render untuk rendering komposisi sesuai dengan pengaturan kualitas yang Anda pilih dan untuk membuat film dalam format yang Anda inginkan. Dalam beberapa kasus, Anda mengekspor menggunakan menu File > Ekspor atau Komposisi, bukan panel Render Queue.

### B. Membuka Project dan Komposisi Baru

After Effects memiliki sembilan menu di Windows dan 10 di Mac OS, terletak di bagian atas jendela aplikasi yang digabungkan dengan berbagai panel untuk membentuk antarmuka program. Beberapa nama menu mungkin tidak asing bagi Anda dari aplikasi lain, sementara yang lain mungkin baru dan asing. Anda akan mulai dengan menu File untuk membuka proyek After Effects yang sudah ada.



Gambar 2.1. Menu After Effects CS6 di Sistem Operasi Windows

### C. Membuka proyek After Effects yang sudah ada

Membuka proyek di After Effects sama seperti membuka file di program perangkat lunak lain. Dalam latihan ini, Anda akan bekerja dengan proyek After Effects yang sudah ada untuk membantu Anda memahami organisasi dan struktur antarmuka, dan Anda akan segera membuat proyek Anda sendiri.

1. Pilih File > Buka Proyek. Arahkan ke folder tempat file project yang akan dibuka, klik file yang kan dibuka, klik OK. *Project* akan terbuka dan beberapa komposisi yang telah Anda buat akan terbuka juga.



Gambar 2.2. Susunan Antarmuka Terakhir Kali Digunakan Dan Disimpan.

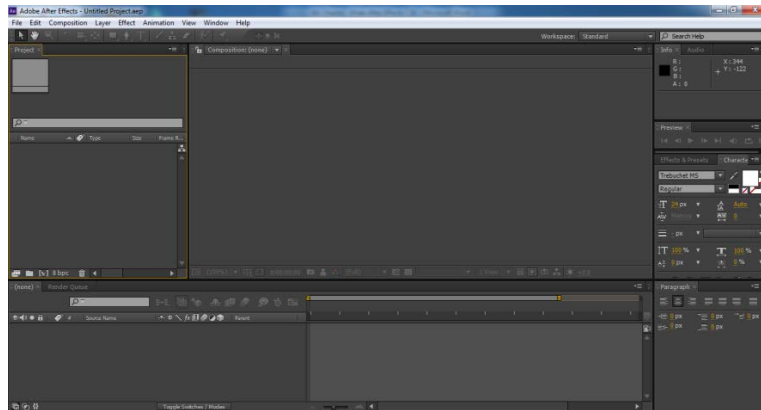
2. Pilih File > Save, ini akan menyimpan project yang telah terbuka dan sudah diedit di beberapa bagiannya. Anda dapat menggunakan perintah Save As, jika ingin menyimpan project ke file baru dengan nama yang berbeda.

#### D. Versi Software After Effects

File proyek After Effects tidak kompatibel dengan versi sebelumnya, dan file yang dibuat dalam versi aplikasi yang lebih baru tidak dapat dibuka menggunakan versi perangkat lunak yang lebih lama. Saat Anda membuka file proyek After Effects yang lebih lama dalam versi yang lebih baru, Anda menerima pesan peringatan dan Anda harus menggunakan perintah Save As untuk menyimpan file dalam format yang lebih baru. Setelah file dikonversi ke format file terbaru, Anda tidak dapat kembali menggunakan versi perangkat lunak yang lebih lama untuk pengeditan tambahan. Untuk alasan ini, jika beberapa orang sedang mengerjakan proyek After Effects, mereka memerlukan versi perangkat lunak yang sama.

#### E. Memahami Sistem Panel After Effects

Secara default, After Effects menggunakan antarmuka berbasis panel docked, untuk mengatur area kerja. Seluruh konfigurasi antarmuka disebut ruang kerja, dan After Effects menyertakan berbagai ruang kerja yang dibuat sebelumnya untuk mengakomodasi gaya kerja dan tugas yang berbeda yang mungkin perlu Anda selesaikan. Anda juga dapat mengatur setiap panel untuk bergerak atau melayang di atas panel lainnya, secara mandiri.



Gambar 2.3. Default tampilan Standar ruang kerja After Effects.

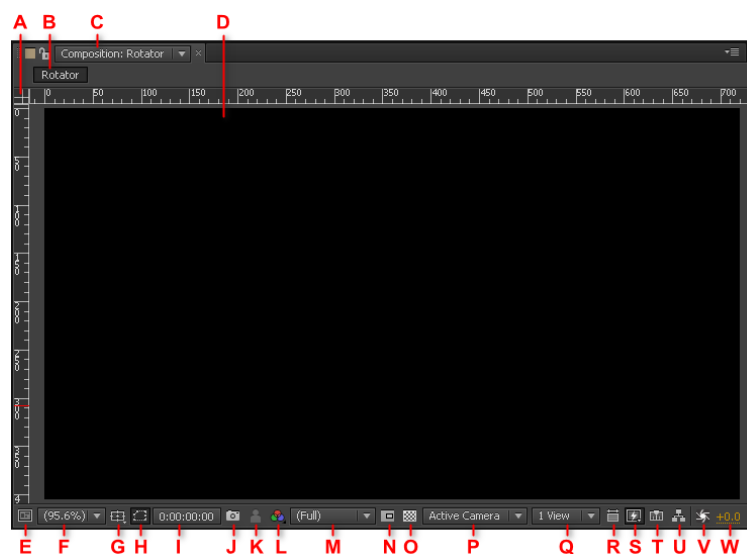
## F. Panel After Effects

Antarmuka After Effects dibagi menjadi beberapa panel, di mana Anda akan melakukan sebagian besar pekerjaan Anda. Beberapa panel untuk melihat cuplikan atau animasi, dan yang lain mengatur opsi untuk alat, sementara yang lain untuk membuat animasi. Semua panel di After Effects dapat diakses melalui menu Window.

### 1. Komposisi

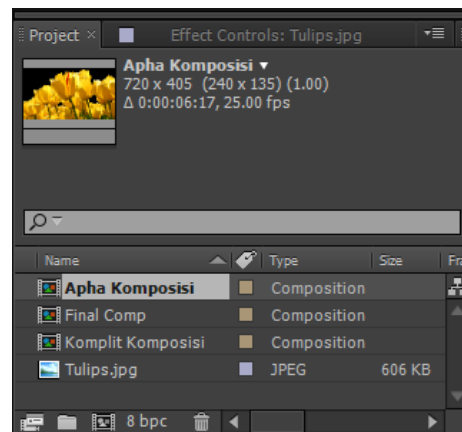
Panel Komposisi adalah salah satu panel terpenting di After Effects. Ini adalah jendela preview dan ruang animasi utama tempat Anda bekerja saat membangun proyek After Effects. Anda dapat membuat proyek animasi Anda di panel ini, dan panel ini memiliki fitur yang dapat Anda gunakan untuk mengubah cara preview komposisi Anda.

Mungkin Anda ingin membuat, menampilkan, atau menyembunyikan pedoman. Atau mungkin Anda perlu mengisolasi alpha channel komposisi Anda sehingga Anda dapat melihat area mana yang transparan dan mana yang pekat. Ini semua dapat dilakukan di panel Komposisi. Dalam latihan ini, Anda akan bekerja dengan panel Komposisi untuk mengubah resolusi preview tampilan dan mempelajari cara menampilkan saluran alfa komposisi.



**A. Rulers Composition. B. Flowchart Selector. C. Selector. D. Composition. E. Always Preview Toggle. F. Magnification. G. Guide & Grid Options. H. Toggle Mask & Shape Path Visibility. I. Current Time. J. Take Snapshot. K. Show Snapshot. L. Show Channel and Color Management Settings. M. Resolution. N. Region of Interest. O. Toggle Transparency Grid. P. 3D View Pop-up. Q. Select View Layout. R. Toggle Pixel Aspect Ratio Correction. S. Fast Previews. T. Timeline. U. Composition Flowchart. V. Reset Exposure. W. Adjust Exposure.**

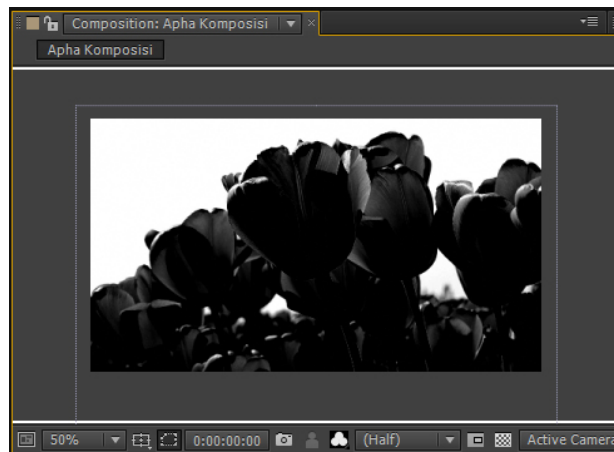
- a. Membuka project yang sudah dibuat, pada contoh project yang sudah memiliki komposisi, klik dua kali pada komposisi bernama Alpha Komposisi untuk mengaktifkannya. Ini membuat komposisi terlihat di panel Komposisi dan juga menampilkan timeline comp di Panel Timeline.



Gambar 2.4. Panel Project

Komposisi ini mencakup satu layer bernama Tulip.jpg. Itu dibuat dari dokumen Photoshop yang berisi area transparan. Warna yang dapat Anda lihat di dalam gambar adalah warna obyek dalam komposisi itu sendiri. Itu hanya terlihat di area di mana dokumen Photoshop transparan. Dalam program video, transparansi sering disebut sebagai Alpha, atau Alpha Channel. Anda dapat mengubah tampilan panel Komposisi untuk mengonfirmasi area mana yang transparan.

- b. Dengan komposisi Alpha aktif, klik tombol Show Channel and Color Management Settings yang terletak di bagian bawah panel Composition. Dari daftar yang muncul, pilih Alpha. Semua informasi warna RGB telah disembunyikan karena Anda hanya menampilkan saluran Alpha komposisi. Ini hanya menyisakan representasi hitam-putih dari comp. Saat melihat informasi alfa, area hitam mewakili bagian yang sepenuhnya transparan, sedangkan area putih sepenuhnya buram dan area abu-abu adalah semi-transparan.
- c. Sekarang setelah Anda melihat bahwa obyek gambar sebagian besar transparan, untuk kembali ke tampilan standar dengan mengklik tombol Show Channel and Color Management Settings dan memilih RGB dari daftar.



Gambar 2.6. Alpha Channel dalam Komposisi

- d. Klik tombol Pop-up Resolution/Down Sample Factor di bagian bawah panel Komposisi dan pilih Quarter dari daftar yang muncul. Anda dapat menggunakan menu ini untuk memvariasikan kualitas preview panel Komposisi. Perhatikan bahwa ini hanya memengaruhi tampilan komposisi, bukan cara hasilnya saat Anda merender proyek. Pengambilan sampel turun mungkin diperlukan untuk membuat preview yang lebih lama dan lebih cepat saat Anda bekerja dengan komposisi rumit yang mungkin membutuhkan waktu lama untuk melihat preview.

Perhatikan bahwa preview ini tampak jauh lebih berpiksel, atau kotak-kotak, daripada aslinya, yang ditampilkan dengan resolusi penuh. Pada pengaturan resolusi seperempat, program hanya merender setiap piksel keempat, lalu memperbesar hasilnya agar sesuai dengan panel Komposisi. Hal ini memungkinkan untuk membuat preview lebih cepat dan dapat berguna untuk meninjau animasi yang rumit. Resolusi yang diturunkan ini hanya untuk tujuan preview; itu tidak mempengaruhi kualitas hasil akhir saat Anda mengeluarkan file Anda.

- e. Klik tombol Pop-up Resolution/Down Sample Factor di bagian bawah panel Composition dan kali ini pilih Half. Kualitas gambar tampak lebih tinggi daripada saat dihasilkan dengan resolusi seperempat pada langkah sebelumnya. Ini karena sekarang merender setiap piksel lain untuk membuat pratinjau ini, menghasilkan kualitas pengaturan dua kali lipat dari pengaturan sebelumnya, yang mempratinjau setiap piksel keempat.
- f. Klik tombol Pop-up Resolution/Down Sample Factor untuk terakhir kalinya dan pilih Otomatis dari daftar yang muncul. Perhatikan bahwa menu sekarang menampilkan pengaturan Penuh, tetapi dikelilingi oleh tanda kurung. Tanda kurung menunjukkan bahwa tampilan saat ini menggunakan pengaturan Otomatis. Pengaturan Otomatis menyesuaikan resolusi panel Komposisi untuk merender hanya piksel yang diperlukan untuk mempratinjau komposisi pada tingkat zoom saat ini.



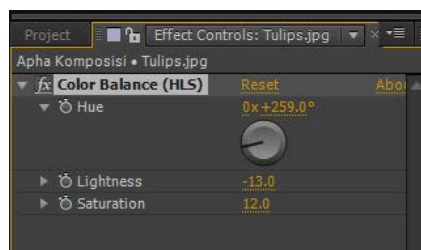
Pengaturan Otomatis memberikan kualitas gambar terbaik, dan pada saat yang sama menghindari rendering piksel yang tidak perlu dengan secara aktif menyesuaikan pratinjau panel Komposisi berdasarkan persentase Zoom yang sedang Anda gunakan. Misalnya, jika Anda melihat comp pada 25%, pengaturan Otomatis akan mengatur faktor Resolusi ke Kuartal untuk mempertahankan sumber daya sistem dan memberikan pratinjau yang lebih cepat.

- g. Pilih File > Simpan, atau gunakan pintasan keyboard Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) di keyboard. Jangan tutup file ini, Anda akan membutuhkannya nanti dalam pelajaran. Anda harus segera melihat dua panel lain sebelum masuk ke latihan lain dalam pelajaran.

## G. Effect Controls

Panel Effect Controls bukan bagian dari ruang kerja default, tetapi secara otomatis terungkap setiap kali Anda menambahkan efek ke lapisan dalam komposisi Anda. Itu juga dapat dibuka dari menu Window.

Gunakan panel Kontrol Efek untuk mengedit efek yang telah Anda terapkan ke lapisan dalam Komposisi Anda. Meskipun panel ini bukan bagian dari ruang kerja Standar, Anda dapat mengaksesnya menggunakan menu Window dengan memilih Window > Effect Controls. Untuk mengakses efek yang telah Anda terapkan pada sebuah layer, Anda harus terlebih dahulu memilih layer tersebut dengan mengkliknya di panel Timeline atau Composition, atau dengan menggunakan pintasan keyboard. Nomor lapisan dalam komposisi aktif Anda sesuai dengan angka pada tombol angka jika Anda menggunakan keyboard ukuran penuh. Jika Anda tidak memiliki lapisan yang dipilih, atau jika lapisan yang dipilih tidak menerapkan efek apa pun, panel ini akan tetap kosong. Meskipun ini bukan bagian dari ruang kerja Standar, panel akan ditambahkan saat pertama kali Anda menerapkan Efek ke lapisan apa pun.



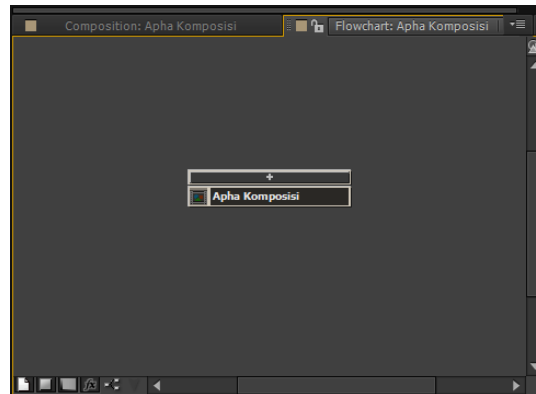
Gambar 2.7. Panel Efek Control

## H. Flowchart

Panel Flowchart menyediakan bagan organisasi, atau representasi grafis dari hubungan antara item komposisi dan rekaman dalam proyek After Effects Anda. Panel Flowchart adalah alat pasif yang menampilkan hubungan antar elemen dalam proyek Anda; Anda tidak dapat menggunakannya untuk mengubah hubungan tersebut. Panel ini berguna

saat bekerja dengan animasi yang sangat kompleks yang mungkin berisi banyak *nested composition*.

Untuk melihat bagan alur Komposisi, pertama-tama Anda harus memilih komposisi di panel Proyek atau menjadikannya Komp yang aktif di Timeline, lalu pilih Komposisi > Composition Flowchart. Anda tidak akan menggunakan panel diagram alir lengkap dalam buku ini, melainkan akan bekerja dengan fitur pendamping, tampilan Bagan Alir Mini, di BAB 7, “Bekerja dengan Audio,” saat Anda mulai bekerja dengan file audio.



Gambar2.8. Panel Flowchart

## I. Footage

Saat bekerja di After Effects, Anda akan menggunakan panel Footage untuk melihat pratinjau setiap potongan footage. Mengklik dua kali pada bagian mana pun dari media yang diimpor di panel Proyek Anda menyebabkannya dipratinjau di panel Footage. Anda juga dapat menggunakan menu tarik-turun di bagian atas panel untuk memilih cuplikan yang akan dipratinjau.

Dalam latihan ini, Anda akan membuka panel footage untuk menggunakannya untuk melihat pratinjau file video yang diimpor.



Gambar 2.9. Panel Footage Objek Video



*A. Always Preview Toggle. B. Magnification. C. Guide & Grid Options. D. Current Time. E. Take Snapshot. F. Show Snapshot. G. Show Channel and Color Management Settings. H. Region of Interest. I. Toggle Transparency Grid. J. Toggle Pixel Aspect Ratio Correction. K. Reset Exposure. L. Adjust Exposure. M. Set IN Point to Current Time. N. Set OUT Point to Current Time. O. Duration. P. Ripple Insert Edit. Q. Overlay Edit. R. Time Ruler.*

1. Dengan proyek yang terbuka, masukkan file format video di panel Project. Pada contoh project ini bernama Jejak Asap.avi.
2. Klik dua kali file Jejak Asap.avi di panel Proyek. Ini akan membuka panel Footage yang memungkinkan Anda untuk melihat pratinjau klip video.
3. Tekan spasi pada keyboard Anda untuk melihat file video ini. Setelah diputar satu kali, Anda dapat menekan bilah spasi lagi untuk menghentikan pemutaran. Perhatikan bahwa panel Footage memiliki banyak tombol dan menu yang sama yang ada di panel Composition.



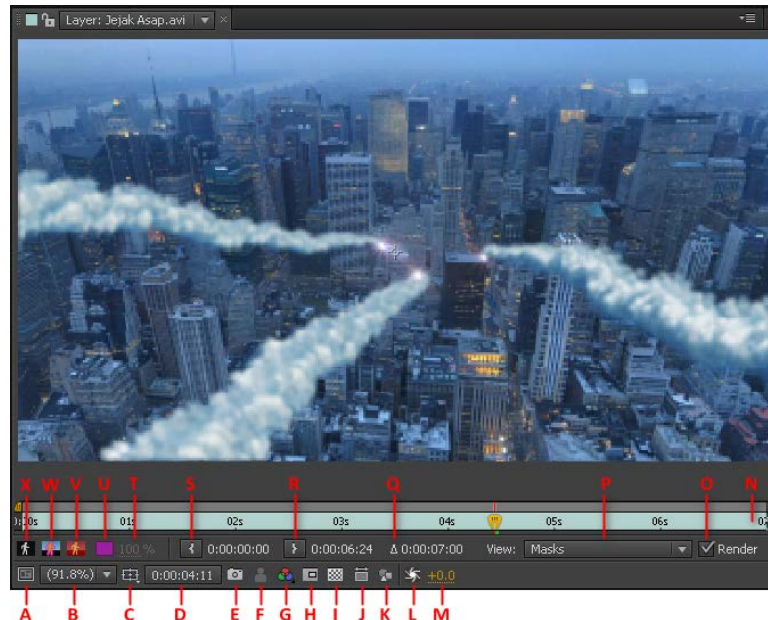
Anda juga dapat mengklik Penggaris Waktu untuk menghentikan pemutaran juga. Setelah berhenti, Anda dapat memindahkan Penanda Waktu, irisan kuning pada Time Ruler, mundur dan maju untuk melihat pratinjau animasi.

4. Di panel Project, klik dua kali pada item footage bernama cloud-30586.mp4 untuk membukanya di panel footage. Atur ukuran video hingga pas (65%) dengan item rekaman di panel. Perhatikan bahwa Anda selalu dapat melihat item footage atau komposisi pada perbesaran lebih tinggi dari 100%; namun, bila dilihat pada nilai yang jauh lebih besar daripada ukuran sebenarnya (100%), footage dan komposisi cenderung tampak berpiksel dan terdegradasi.
5. Klik tombol Show Channel and Color Management Settings yang terletak di bagian bawah panel Composition. Dari daftar yang muncul, pilih Alpha.
6. Anda dapat melihat masing-masing saluran untuk item rekaman di panel dengan cara yang sama seperti saat mempratinjau komposisi.
7. Kembali ke tampilan standar dengan mengklik tombol Show Channel and Color Management Settings dan memilih RGB dari daftar.
8. Pilih File > Save, atau tekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.

## **J. Layer**

Setelah ditambahkan ke Komposisi di panel Timeline, item rekaman menjadi lapisan di dalam komposisi tersebut. Nyatanya, item apa pun yang ditambahkan ke Komposisi menjadi lapisan baru; ini dapat mencakup audio, video, teks, solid, lampu, kamera, dan lainnya. Salah satu aspek yang akan Anda gunakan saat bekerja di aplikasi ini adalah bahwa setiap item di panel Timeline adalah layer tersendiri. Mengklik dua kali layer rekaman di panel Komposisi akan membukanya di panel Layer. Lapisan footage berisi file

yang telah diimpor ke panel Project, berlawanan dengan item yang dibuat di After Effects, seperti teks atau komposisi. Beberapa efek, seperti cat, pelacakan gerak, dan stabilisasi, tidak dapat diterapkan di jendela Komposisi tetapi harus diterapkan di panel Lapisan. Di sini, Anda akan menjelajahi panel Layer. Selanjutnya, Anda akan belajar cara melompat bolak-balik antara komposisi dan panel lapisan.




Gambar 2.10. Ikon Perintah dalam Panel Layer

**A.** Always Preview Toggle. **B.** Magnification. **C.** Guide & Grid Options. **D.** Current Time. **E.** Take Snapshot. **F.** Show Snapshot. **G.** Show Channel and Color Management Settings. **H.** Region of Interest. **I.** Toggle Transparency Grid. **J.** Toggle Pixel Aspect Ratio Correction. **K.** Comp Button. **L.** Reset Exposure. **M.** Adjust Exposure. **N.** Time Ruler. **O.** Choose Effect/Layer Controls to Edit. **P.** Show rendered result for current view. **Q.** Duration. **R.** Set OUT Point to Current Time. **S.** Set IN Point to Current Time. **T.** Alpha Boundary/Overlay Opacity. **U.** Alpha Boundary/Overlay Color. **V.** Toggle Alpha Overlay. **W.** Toggle Alpha Boundary. **X.** Toggle Alpha.

1. Seperti panel Footage, panel Layer bukanlah bagian dari Standar ruang kerja, tetapi ditambahkan ke antarmuka saat Anda mengklik dua kali pada lapisan footage. Panel ini juga dapat dibuka dengan memilih Window > Layer.

Perhatikan bahwa seperti di panel Footage, banyak tombol dan menu di sini serupa dengan yang ada di panel Komposisi. Dari panel Lapisan, Anda dapat mempratinjau alfa atau saluran warna lain dari suatu lapisan, atau menyesuaikan durasi lapisan.

Mengklik dua kali layer footage akan membuka panel Layer. Namun, saat Anda mengklik dua kali layer teks, ini memungkinkan Anda untuk mengedit teks. Ketika kamu klik dua kali layer komposisi, itu akan menampilkan garis waktu komposisi di panel Timeline.

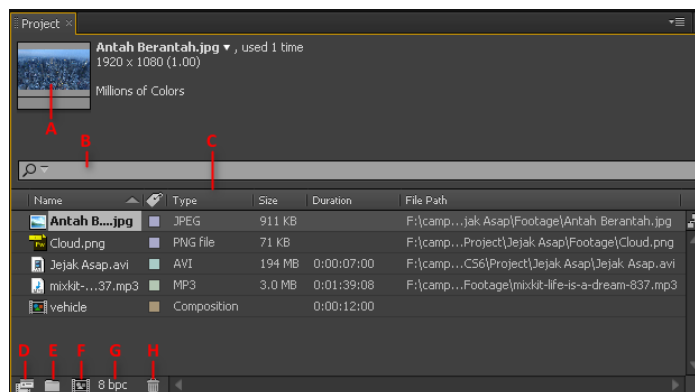
2. Klik Tombol Comp (  ) di bagian bawah panel Layer untuk kembali ke komposisi yang berhubungan dengan layer ini. Ini mengungkapkan panel Komposisi dengan memindahkannya di depan panel Footage dan Layer di antarmuka.

3. Pilih File > Save atau tekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard untuk menyimpan proyek. Jangan tutup file ini.

## K. Project

Panel Proyek berisi referensi ke semua file rekaman (video, audio, dan gambar) yang telah Anda impor ke Proyek After Effects Anda. Itu juga berisi semua Komposisi yang telah Anda buat dalam proyek Anda saat ini. Item media dilambangkan sebagai referensi karena cara program memperlakukan file yang diimpor. Saat diimpor, file media Anda tetap berada di lokasi aslinya di hard drive Anda; After Effects membuat tautan ke mereka. Jika file-file ini dimodifikasi di luar After Effects, aplikasi akan menghasilkan pratinjau baru dan memperbarui proyek Anda sesuai dengan itu. Sistem penautan ini sangat membantu karena Anda masih dapat memanipulasi objek yang diimpor dalam program aslinya, seperti mengedit gambar di Photoshop. Meskipun sangat berguna, menautkan file dengan cara ini juga dapat menyebabkan masalah: jika Anda memindahkan, mengganti nama, atau menghapus file media asli Anda, After Effects akan kehilangan tautannya, dan konten tidak dapat ditampilkan.

Saat bekerja dengan file media yang diimpor di After Effects, Anda harus selalu mengingat di mana file tersebut berada dan apa namanya, karena file proyek Anda harus dapat menemukan objek yang Anda impor untuk menampilkannya.

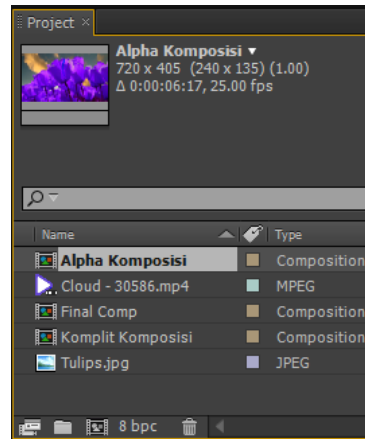


**A.** Pratinjau gambar mini. **B.** Bidang teks pencarian. **C.** Kolom. **D.** Menafsirkan Footage. **E.** Buat folder baru. **F.** Buat Komposisi baru. **G.** Kedalaman warna. **H.** Hapus item proyek yang dipilih.

1. Dengan proyek yang masih terbuka, pilih Window > Workspace > Setel ulang "Standar". Pilih Ya di kotak dialog konfirmasi yang muncul, untuk mengonfirmasi bahwa Anda ingin mereset ruang kerja Standar ke konfigurasi aslinya.
2. Klik pada bagian mana pun dari panel Proyek untuk memilihnya dan menjadikannya sebagai panel aktif. Anda dapat mengetahui bahwa sebuah panel aktif ketika memiliki garis oranye di sekitarnya. Tekan tombol tilde (~) pada keyboard Anda. Tombol tilde berfungsi sebagai pengalih layar penuh, memperbesar panel aktif ke ukuran layar penuh atau mengembalikannya ke ukuran normal jika sudah diperbesar.
3. Perhatikan bahwa setelah diperluas ke mode layar penuh, panel Proyek

menampilkan beberapa kolom yang sebelumnya tersembunyi. Saat ini, item dalam panel dicantumkan dalam urutan abjad, namun hal ini dapat disesuaikan sehingga dicantumkan dalam hierarki yang ditentukan oleh salah satu kolom.

Klik bilah judul untuk kolom Jenis dan perhatikan bahwa konten panel menyusun ulang sehingga jenis file serupa ditempatkan berdekatan satu sama lain.



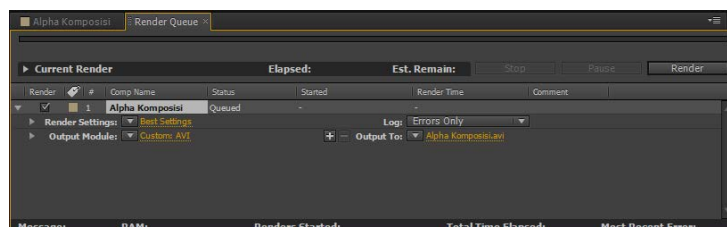
Gambar 2.12. Urutan Objek dalam Panel Project

4. Sekali lagi tekan tombol tilde (~) pada keyboard Anda untuk mengembalikan panel Proyek ke ukuran normalnya di ruang kerja.

Mengubah ukuran tampilan panel tidak memengaruhi proyek, jadi file tidak perlu disimpan lagi, tetapi biarkan file tetap terbuka karena Anda akan membutuhkannya lagi nanti dalam pelajaran ini.

## L. Render Queue

Setelah Anda menyelesaikan animasi Anda, Anda menggunakan panel Render Queue untuk memproduksi, atau merender, proyek Anda untuk mengirimkannya ke hasil akhir. Apakah Anda memproduksi konten untuk siaran atau distribusi broadband, Render Queue adalah alat Anda untuk mengekspor. Anda dapat menggunakan panel ini untuk menambahkan beberapa komposisi, menyetel opsi render dan tujuan masing-masing, lalu merender komposisi secara berurutan. Dalam buku ini, Anda akan menggunakan Render Queue di Pelajaran 12, “Menghasilkan Proyek After Effects.”



Gambar 2.13. Panel Render Queue

Render Queue, bukan perintah File > Export, adalah cara Anda merender proyek Anda sebagai file video sehingga Anda dapat melihatnya atau membawanya ke aplikasi lain.

## M. Timeline

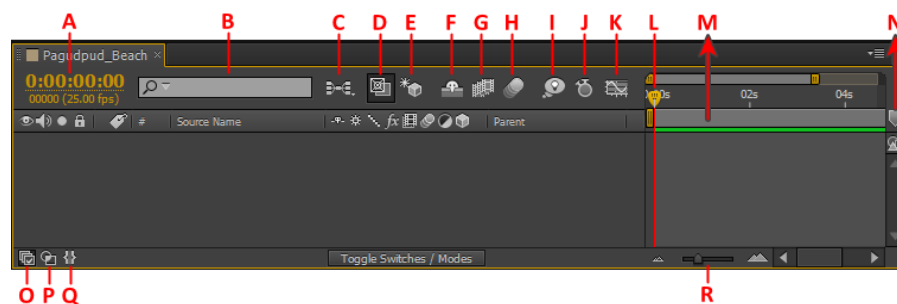
Panel Timeline adalah salah satu panel utama yang digunakan untuk membuat animasi. Setiap komposisi memiliki panel Timeline independennya sendiri, di mana Anda dapat menganimasikan properti layer dan efek, memposisikan layer dalam waktu, dan mengubah mode pencampuran layer.

Saat bekerja dengan lapisan dua dimensi, urutan susunan lapisan mengontrol lapisan mana yang muncul paling belakang, atau di belakang, lapisan lainnya.

Indikator Waktu Saat Ini, juga disebut playhead, adalah garis vertikal merah yang tegak lurus dengan Penggaris Waktu. Ini menunjukkan bingkai saat ini yang sedang ditampilkan, bergerak saat animasi atau komposisi dimainkan.

Tampilan default dari panel Timeline adalah mode layer bar. Ini menampilkan waktu komposisi sebagai Time Ruler di bagian atas panel, sedangkan nama layer dan properti ditampilkan di sebelah kiri. Mode bilah lapisan juga dapat dialihkan sehingga panel menampilkan Editor Grafik, alat canggih untuk animasi yang memungkinkan kontrol properti animasi yang lebih tepat. Di sini, Anda akan bekerja dengan Timeline.

Anda akan menampilkan komposisi di panel Timeline dan Composition, dan mengubah susunan susunan layernya untuk mengubah seluruh tampilan komposisi.



A. Waktu Saat Ini. B. Bidang Pencarian. C. Bagan Alir Mini Komposisi. D. Pembaruan Langsung. E. Mengaktifkan Draf 3D. F. Sembunyikan Lapisan "Malu". G. Mengaktifkan Pencampuran Bingkai. H. Mengaktifkan Motion Blur. I. Brainstorming. J. Bingkai kunci otomatis. K. Editor Graf. L. Indikator Waktu Saat Ini (playhead).

## N. Memahami Ruang Kerja

Organisasi dan posisi semua panel di layar disebut ruang kerja. After Effects dilengkapi dengan serangkaian preset ruang kerja yang dapat Anda gunakan. After Effects menampilkan panel tertentu tergantung pada ruang kerja yang dipilih, dan diberi nama berdasarkan tugas umum yang mungkin perlu Anda lakukan. Beberapa ruang kerja default ini adalah: All Panels, Animation, Minimal, Motion Tracking, Paint, Standard, Text, and Undocked Panels. Saat Anda menjalankan After Effects untuk pertama kalinya, aplikasi menampilkan ruang kerja Standar.

## O. Melihat Dan Menyembunyikan Panel

Untuk memodifikasi ruang kerja, Anda dapat membuka, menyembunyikan, memindahkan, mengubah ukuran, float, atau dock panel. Fungsionalitas ini membuat

antarmuka After Effects dapat disesuaikan untuk memenuhi preferensi dan gaya kerja Anda. Setelah memutuskan panel mana yang ingin Anda tampilkan, tutup semua panel yang tidak Anda perlukan dan buka panel yang ingin Anda gunakan. Selanjutnya, Anda akan bekerja dengan berbagai panel aplikasi untuk menyesuaikan dan kemudian menyimpan ruang kerja kustom Anda sendiri.

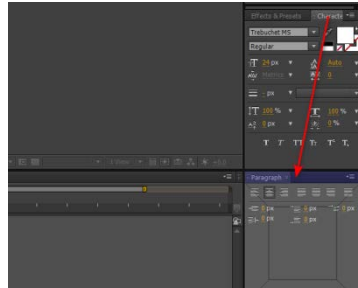
Anda tidak perlu membuka proyek untuk menyelesaikan bagian pembahasan ini.

1. Pilih Window > Workspace > Animation untuk mengubah ruang kerja saat ini. Ruang kerja Animasi memiliki beberapa alat umum yang dapat Anda gunakan saat menganimasikan pekerjaan Anda, dan Anda dapat menyesuaikannya untuk memenuhi kebutuhan Anda.
2. Jika belum aktif, klik tab panel Info untuk mengaktifkannya dan bawa ke depan grup panelnya. Klik X di bagian atas panel Info untuk menyembunyikannya. Ini membuat panel Audio aktif di grup ini. Klik ikon X untuk juga menutup panel Audio.
3. Pilih Window > Align untuk membuka panel Align. Itu muncul di sudut kanan bawah antarmuka, tepat di bawah panel Efek & Preset.
4. Klik ikon X di tab panel Efek & Preset untuk menutupnya. Hal ini menyebabkan panel Align bergeser. Selanjutnya, Anda akan mengonfigurasi ulang ruang kerja sehingga panel Align ditempatkan di area ruang kerja yang lebih nyaman.

## **P. Docking Dan Undocking Panel**

Panel After Effects dilekatkan ke sisi jendela aplikasi dan panel lainnya. Ini menciptakan antarmuka yang sangat stabil dan saling bertautan yang dapat diskalakan agar sesuai dengan berbagai resolusi layar. Kadang-kadang, Anda mungkin menemukan bahwa konfigurasi dock default tidak sesuai. Dalam kasus seperti itu, Anda dapat mengubah default dengan memasang dan melepaskan panel agar sesuai dengan kebiasaan kerja Anda. Situasi di mana Anda mungkin perlu melepas panel atau beberapa panel dalam aplikasi adalah saat Anda bekerja dengan konfigurasi sistem yang menggunakan banyak monitor komputer.

1. Klik tab di bagian atas panel Align. Tekan dan tahan tombol Ctrl (Windows) atau Command (Mac OS) pada keyboard sambil menyeret panel Align ke tengah layar. Ini menghapus panel dari antarmuka yang saling menempel, membuatnya menjadi panel yang tidak menempel, atau float.
2. Klik tab nama panel Character dan seret panel ke arah panel Paragraph di sudut kanan bawah antarmuka Anda. Karena Anda tidak lagi menahan tombol Ctrl (Windows) atau Command (Mac OS), Anda akan melihat area abu-abu dan ungu muncul saat Anda menggerakkan panel di sekitar layar. Ini disebut Drop Zone, dan menyoroti area tempat yang Anda pilih untuk memasang panel.
3. Jika Anda lepaskan pada panel Paragraph, maka panel Character akan diletakkan disamping kiri panel Paragraph.

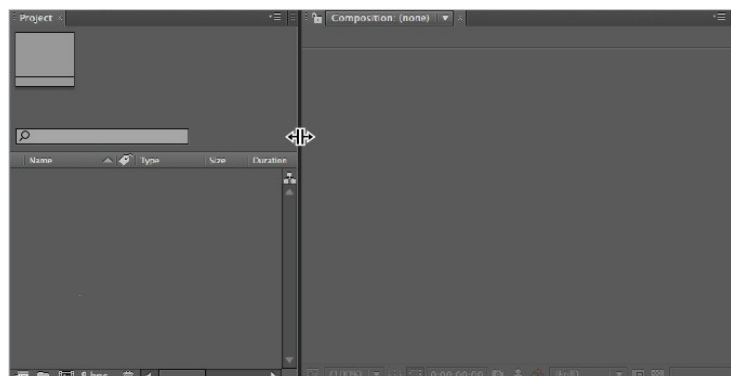


Gambar Drop Zone Panel Paragraph

### Q. Mengubah Ukuran Panel

Selain menyembunyikan, membuka, menyambungkan, dan melepaskan panel, antarmuka After Effects memungkinkan Anda dengan mudah mengubah ukuran panel yang dipasangkan sehingga memakan lebih banyak atau lebih sedikit ruang pada tampilan.

1. Tempatkan kursor pada garis pemisah vertikal abu-abu gelap antara panel Komposisi dan Proyek. Kursor berubah menjadi panah ganda, saat kursor diarahkan ke garis pemisah.
2. Klik dan seret garis pemisah ke arah panel Proyek untuk memperbesar ukuran panel Komposisi.



Gambar Pointer Mouse alam Tampilan Resize Panel

3. Posisikan kursor pada garis pemisah horizontal berwarna abu-abu gelap antara panel Composition dan Timeline. Seret garis pemisah ke bawah untuk mengecilkan panel Timeline dan membuat panel Komposisi lebih besar.

### R. Menyimpan Ruang Kerja Kustom

Anda dapat menyimpan modifikasi yang Anda buat pada ruang kerja dan menyimpannya sebagai ruang kerja baru yang sesuai. Ruang kerja kustom memungkinkan Anda hanya menampilkan panel yang Anda butuhkan. Di sini Anda akan menyimpan ruang kerja kustom tersebut.

1. Pilih Window > Workspace > New Workspace untuk membuka kotak dialog New

Workspace.

2. Beri nama ruang kerja Anda Modif dan klik OK untuk menyimpannya.
3. Pilih Window > Workspace. Anda sekarang melihat nama Modif di antara daftar ruang kerja yang tersedia. Selain itu, Anda harus mencatat bahwa saat ini ada tanda centang di sebelahnya yang menunjukkan bahwa itu adalah ruang kerja yang sedang aktif.
4. Klik di bagian mana pun dari antarmuka After Effects untuk menutup menu Window tanpa mengubah ruang kerja.

## **S. Mengatur Ulang Ruang Kerja**

Saat Anda membuat ruang kerja kustom, Anda sebenarnya mengubah konfigurasi ruang kerja tempat Anda memulai. Misalnya, dalam pelajaran sebelumnya Anda memulai di ruang kerja Animasi. Setelah menambahkan panel, melepas panel, dan menyimpan ruang kerja kustom, ruang kerja awal tidak secara otomatis diatur ulang kembali ke tampilan aslinya. Namun, Anda dapat dengan cepat kembali ke ruang kerja asli dan meresetnya ke konfigurasi default.

1. Pilih Jendela > Ruang Kerja > Animasi untuk kembali ke ruang kerja Animasi. Perhatikan bahwa masih terlihat persis seperti ruang kerja Modifikasi-Animasi yang Anda buat di bagian pelajaran sebelumnya.
2. Pilih Window > Workspace > Reset 'Animation' untuk membuka kotak dialog Reset.
3. Konfirmasikan pengaturan ulang ruang kerja dengan mengklik Ya; ruang kerja Animasi diatur ulang ke tampilan aslinya.



---

## BAB III

# KOMPOSISI DAN LAYER

---

### A. Project, Composition, dan Layer

File project adalah inti dari semua pekerjaan yang Anda lakukan di Adobe After Effects. File project berisi tautan ke semua media yang Anda gunakan dalam komposisi Anda serta komposisi itu sendiri. Meskipun sebuah project dapat berisi banyak elemen dan komposisi media yang berbeda, hanya satu project yang dapat dibuka pada satu waktu di After Effects. Anda dapat menganggap file project sebagai wadah, tas kerja untuk membawa konten animasi Anda. File project di After Effects disimpan sangat kecil karena media tidak disematkan atau ditambahkan ke file project. Alih-alih, file project berisi tautan atau referensi ke media apa pun (audio, video, atau gambar diam) yang Anda impor. Ini menciptakan situasi dimana project bergantung pada file media yang tetap tidak berubah dan di lokasi relatif yang sama di hard drive Anda. Jadi jika Anda memiliki situasi yang mengharuskan Anda memindahkan project dari satu komputer ke komputer lain, Anda tidak hanya harus memindahkan file project tetapi juga media asli yang disimpan di hard drive Anda. Namun, tidak setiap elemen yang akan Anda gunakan bersifat eksternal; komposisi, bentuk, lampu, kamera, dan konten lain yang Anda buat di After Effects disimpan sebagai bagian dari file project.

Komposisi, sering disebut comps, adalah fitur unik dari After Effects, meskipun mirip dengan urutan, yang dapat ditemukan dalam program pengeditan video dan animasi seperti Adobe Premiere atau Apple Final Cut Pro. Mereka adalah salah satu fitur program utama yang akan Anda gunakan saat Anda mulai menguasai After Effects. Setiap komposisi—Anda dapat memiliki beberapa komposisi di setiap project—mewakili Garis Waktu independen dan dapat berisi kombinasi video, audio, gambar diam, layer bentuk, dan elemen lainnya. Komposisi bahkan dapat berisi komposisi lain (ini disebut komposisi bersarang), dan fitur ini adalah kunci untuk membuat animasi dan komposit yang lebih kompleks. Saat membuat komposisi, Anda ingin mengatur propertinya untuk format yang ingin Anda hasilkan.

Jika Anda memiliki latar belakang pengeditan video, ini mungkin akan sangat bertentangan dengan apa yang telah diajarkan kepada Anda, tetapi sebenarnya ini adalah cara kerja standar di After Effects. Jadi jika Anda membuat grafik untuk televisi siaran definisi standar, Anda akan ingin membuat comps Anda dengan standar NTSC, dan jika Anda membuat grafik untuk ditampilkan di layar komputer, Anda akan ingin membuat comps yang sesuai dengan resolusi layar yang Anda harapkan.

Jika Anda pernah menggunakan aplikasi grafis lain seperti Photoshop, Illustrator, atau Flash, layer mungkin merupakan konsep yang familiar bagi Anda. Jika Anda baru mengenal konsep layer, maka, seperti komposisi, itu adalah fitur After Effects yang akan Anda kenal lebih baik saat Anda mempelajari pelajaran dalam buku ini. Anda tidak dapat mengedit media dalam komposisi secara langsung; sebaliknya, setiap bagian dari media yang ditempatkan ke dalam komposisi ada di jalurnya sendiri, yang disebut layer.

Setiap layer memiliki properti seperti posisi, opasitas, dan durasi yang dapat Anda sesuaikan satu per satu atau bersama-sama dengan layer lainnya. Selain properti

bawaan layer yang dapat diedit, Anda memiliki kemampuan untuk menambahkan berbagai macam efek dari menu Efek ke layer apa pun, dan dengan memanipulasi properti layer dan efeknya Anda dapat membuat animasi Anda.

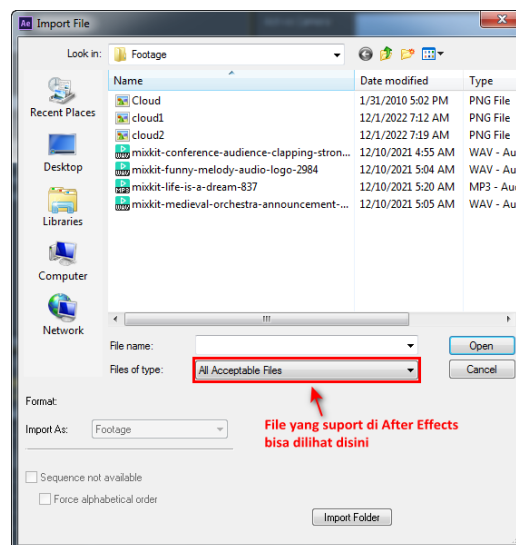
## B. Membuat Project Baru

Secara teknis, setiap kali Anda membuka After Effects, program membuat project kosong baru untuk Anda. Sebuah project bukanlah hal yang sangat mengesankan; itu benar-benar hanya sebuah wadah yang menyimpan referensi ke file media yang Anda kerjakan, bersama dengan komposisi yang Anda buat dan konten asli apa pun, seperti kamera, lampu, dan bentuk. Satu project mungkin berisi tautan ke lusinan, mungkin ratusan file berbeda yang berada di hard drive Anda.

### 1. Mengimpor File Media

Salah satu kekuatan besar After Effects adalah beragam media yang dapat Anda gunakan dengannya. After Effects mendukung file gambar diam, audio, dan video format standar. Di bagian pelajaran ini, Anda akan membuat project After Effects baru dan belajar mengimpor dua jenis media yang sangat umum: audio dan video. Selain format umum seperti .tiff, .jpg, .aif, dan .mp3, program ini menawarkan dukungan yang ditingkatkan untuk format file asli tertentu seperti Photoshop (.psd) dan Illustrator (.ai).

- Buat project After Effects baru yang kosong dengan memilih File > New > New Project, dan setel ulang ruang kerja Anda ke tata letak standar dengan memilih Window > Workspace > Standard, lalu pilih Window > Workspace > Reset "Standard." Klik Ya di kotak dialog yang meminta Anda mengonfirmasi bahwa Anda ingin mengatur ulang ruang kerja.
- Pilih File > Impor > File untuk membuka kotak dialog Impor File.
- Pilih file yang ingin dimasukkan ke project After Effects.



Gambar 3.1. Open Foler pada Import File

Ada banyak cara untuk membuka kotak dialog Import File. Anda dapat menggunakan pintasan keyboard, Ctrl+I (Windows) atau Command+I (Mac OS);

Anda dapat mengklik kanan di area kosong mana pun di panel Project dan memilih **Import > File** dari menu konteks yang muncul; dan Anda dapat mengklik dua kali area kosong di panel Project untuk segera membuka kotak dialog.

Secara default, After Effects menggunakan nama file dari item footage asli Anda di panel Project. Anda dapat mengubahnya dengan mengklik kanan item dan memilih **Ganti nama** dari menu.

- d. Panel Project adalah salah satu dari banyak panel yang harus berbagi ruang di layar, jadi setelah file video diimpor ke project Anda, mungkin sangat sulit untuk melihat apakah panel Project kecil. Untuk mengatasi masalah ini, After Effects menawarkan fungsi toggle yang memungkinkan Anda menyesuaikan panel apa pun dengan ukuran penuh layar. Klik pada panel Project untuk membuatnya aktif. Panel menampilkan sorotan oranye di sekitarnya saat aktif. Tekan tombol tilde (~) pada keyboard Anda untuk memperbesar panel ke ukuran layar penuh.

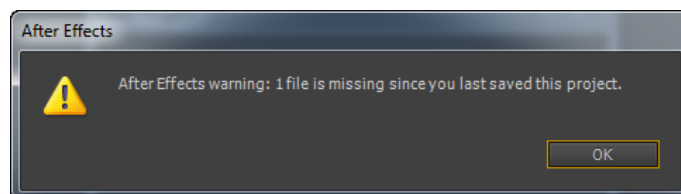
Tekan tombol tilde (~) untuk memperbesar panel yang sedang aktif ke layar penuh. Tekan lagi untuk kembali ke tata letak panel normal. Tekan lagi tombol tilde (~) saat Anda ingin kembali ke ruang kerja standar.

- e. Simpan Project setelah memasukkan footage atau import file. Perintah keyboard untuk fungsi Simpan adalah **Ctrl+S** (Windows) atau **Command+S** (Mac OS).

## 2. Menemukan File Yang Hilang

Saat Anda mengimpor file, After Effects membuat tautan ke file media asli di hard drive Anda. Tautan ini adalah apa yang Anda lihat di panel Proyek. File-file ini ditautkan dan sebenarnya bukan bagian dari proyek itu sendiri. Jika terjadi sesuatu pada file asli, yaitu dihapus, dipindahkan, atau diganti namanya, ini akan menimbulkan masalah.

Saat Anda mencoba membuka proyek, After Effects memeriksa tautan media untuk memastikan semuanya masih utuh, dan jika menemui masalah akan menampilkan dialog peringatan yang memberi tahu Anda berapa banyak file yang saat ini hilang. Jumlah file yang hilang akan bervariasi tergantung pada proyek yang Anda coba buka.



Gambar 3.2. Missing File Footage Saat Import File

Untuk memperbaiki masalah ini, Anda harus menautkan kembali rekaman yang hilang dengan mengganti rekaman asli yang ditautkan dengan rekaman itu sendiri. Untuk menemukan file Anda yang hilang:

- a. Klik **OK** untuk menutup dialog peringatan awal.

- b. Temukan salah satu item footage yang hilang di panel Project. Mereka akan mudah diidentifikasi dengan ikon Color Bar di sebelah kiri nama footage.
- c. Klik kanan pada item footage yang hilang dan dari menu yang muncul, pilih Replace Footage > File.
- d. Saat kotak dialog Replace Footage File muncul, arahkan ke folder yang berisi file yang hilang yang sesuai dengan item footage ini. Nama file harus terlihat di bilah judul kotak dialog.
- e. Sorot file yang hilang dan klik Buka. Setelah jeda singkat saat komputer Anda menganalisis konten folder dan menautkan kembali file yang hilang yang ditemukannya di sini, dialog konfirmasi akan muncul yang memberi tahu Anda bahwa file yang hilang sebelumnya telah ditemukan.

Jumlah file yang dipulihkan akan bervariasi tergantung pada jumlah item yang hilang yang dapat ditemukan oleh After Effects.

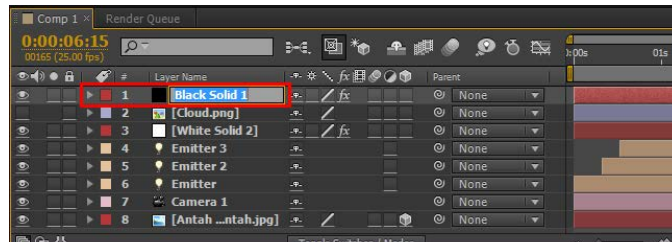
- f. Klik OK untuk menutup kotak dialog ini.

Jika semua file Anda masih memiliki nama yang sama dan berada di lokasi folder relatif yang sama seperti saat diimpor, operasi penggantian yang satu ini akan menemukan semua item footage Anda yang hilang. Jika tidak, Anda harus mengulangi proses ini beberapa kali untuk menemukan semua file yang hilang. Secara umum, jauh lebih mudah ditemukan file media Anda yang hilang saat dipindahkan dan tidak diganti namanya. Jika item rekaman Anda telah dihapus, tidak ada yang dapat dilakukan After Effects untuk membantu Anda. Satu-satunya tindakan Anda adalah membuat ulang atau memulihkan item dari salinan cadangan hard drive atau file media Anda.

### **3. Mengganti Nama File**

Mengganti nama file di After Effects sedikit berbeda dari program lain yang mungkin biasa Anda gunakan. Di sebagian besar program, Anda cukup mengklik file yang disorot untuk mengganti namanya. Mencoba pendekatan ini di After Effects tidak berhasil. Di sini Anda akan mengubah nama file Washington City Street.jpg.

- a. Dengan panel Proyek disorot, klik tombol tilde (~) pada keyboard Anda untuk memaksimalkannya ke ukuran layar penuh. Kemudian klik file bernama Washington City Street.jpg untuk menyorotnya.
- b. Tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Nama file menjadi dapat diedit.
- c. Ubah nama file dengan menempatkan kursor Anda di akhir kata Street dan menambahkan -daytime di akhir sehingga sekarang terbaca sebagai Washington City Street-dayday.jpg, lalu tekan Enter/Return untuk menyelesaikan pengeditan teks dan melakukan perubahan.



Gambar 3.3. Mengganti Nama File dalam Project

Mengubah nama file di panel Project tidak memengaruhi file sebenarnya di komputer Anda. Seperti semua program pengeditan video, After Effects memiliki alur kerja yang tidak merusak. Tidak ada yang Anda lakukan di After Effects mengubah file asli di hard drive Anda. Satu-satunya pengecualian untuk ini adalah saat Anda menggunakan perintah Edit Asli, yang dirancang untuk membuka file sumber asli yang Anda impor di aplikasi pengeditan eksternal seperti Photoshop dan Illustrator.

- d. Tekan tombol tilde pada keyboard Anda untuk meminimalkan panel Proyek dan kembali ke ruang kerja Standar.
- e. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.

#### 4. Mengatur Panel Project

Anda tidak dapat menyimpan panel project Anda dalam ukuran layar penuh sepanjang waktu, atau Anda tidak akan pernah bisa menyelesaikan pekerjaan apa pun. Dan bahkan dengan panel Project sebesar ini, mungkin masih memerlukan beberapa modifikasi agar Anda dapat bekerja lebih efisien. Secara default, panel menampilkan semua file yang diimpor dalam urutan abjad, tetapi ini seringkali bukan pendekatan terbaik untuk mengatur media Anda. Yang ingin Anda lakukan adalah membuatnya semudah mungkin untuk menemukan media yang Anda perlukan tepat saat Anda perlu menggunakannya. Untuk melakukannya, Anda akan menyesuaikan tampilan panel Project.

Saat Anda bekerja di After Effects, Anda pasti akan membuka dan menutup banyak panel, tergantung pada jenis pekerjaan yang Anda lakukan. Namun, saat mengerjakan proyek dalam buku ini, penting untuk memiliki antarmuka yang sesuai dengan pelajaran. Untuk tujuan ini, Anda harus selalu mengatur ulang ruang kerja Anda ke konfigurasi Standar prasetel. Di After Effects CS6, pilih Window > Workspace > Standard untuk mengubah konfigurasi tampilan ruang kerja Anda saat ini.

#### C. Memahami Alur Kerja Animasi

Saat bekerja di After Effects, penting untuk dipahami bahwa program ini biasanya digunakan untuk menganimasikan atau menggabungkan aset yang dibuat di aplikasi lain. Aman untuk mengatakan bahwa sebagian besar pengguna After Effects profesional seringkali adalah pengguna ahli, dari program grafis dan desain lainnya. Mereka sering menggunakan Adobe Photoshop, dan terkadang Illustrator, bersama dengan berbagai

paket yang dapat membuat grafik 3D seperti 3D Studio Max, Maya, atau Cinema 4D untuk membuat media yang akan mereka gunakan di After Effects.

Untuk mempercepat proses pembelajaran, banyak pelajaran dalam buku ini yang Anda mulai dengan proyek yang dibuat sendiri dan berkelanjutan untuk pembebasan selanjutnya. Pelajaran ini akan sedikit berbeda, karena akan membawa Anda melalui seluruh alur kerja, mulai dari membuat komposisi, hingga mengimpor berbagai konten media, dan terakhir melalui proses animasi dan preview. Dalam pelajaran ini, Anda akan bekerja dengan berbagai aset media untuk menghasilkan animasi dan efek untuk kebutuhan film.

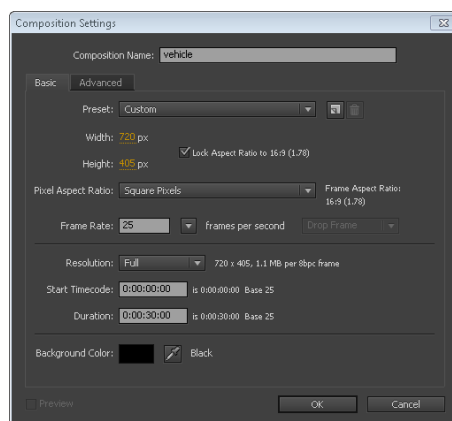
## D. Membuat Dan Bekerja Dengan Komposisi

Di Adobe After Effects, komposisi adalah tempat Anda melakukan semua pekerjaan animasi dan komposisi. Di dalam sebuah komposisi, setiap bagian dari media berada pada layernya masing-masing. Pikirkan setiap komposisi sebagai Timeline independen dalam proyek Anda. Selain berbagai macam rekaman yang Anda impor ke After Effects, komposisi juga dapat berisi komposisi lain, memungkinkan lingkungan desain yang terorganisir dan proyek animasi yang sangat kompleks. Menempatkan satu komposisi di dalam yang lain disebut komposisi bersarang, dan Anda akan mempelajarinya lebih lanjut dalam pelajaran ini. Pada pelajaran bagian pertama ini, Anda akan membuat komposisi awal untuk menampung objek gambar dan animasi yang akan Anda buat.

### 1. Membuat Komposisi Baru

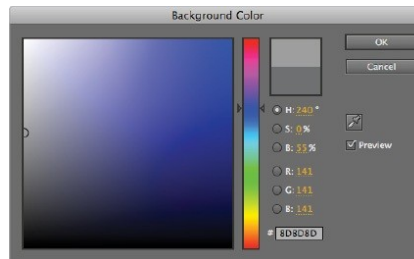
Seperti disebutkan sebelumnya, proyek itu sendiri benar-benar tidak memiliki properti yang dapat diedit; dalam komposisi Anda mengatur segalanya mulai dari kecepatan bingkai hingga dimensi piksel hingga rasio aspek. Komposisi dapat diimpor dari proyek After Effects lainnya, dibuat secara otomatis saat Anda mengimpor file Photoshop atau Illustrator berlapis, atau dibuat dari awal seperti yang akan Anda lakukan di sini.

- Pilih Komposisi > Komposisi Baru dari menu di bagian atas antarmuka After Effects untuk membuka kotak dialog Pengaturan Komposisi. Anda juga dapat menggunakan pintasan keyboard, Ctrl+N (Windows) atau Command+N (Mac OS).
- Di kotak dialog, ubah nama komposisi default menjadi Vehicle. Dari menu drop-down Preset, Custom. Memilih preset Custom berarti menentukan sendiri Width, Height, Pixel Aspect Ratio, dan Frame Rate.



Gambar 3.4. Setting Custom untuk Composition Baru

- c. Tentukan nilai Resolution diatur Full
- d. Ubah Duration menjadi 0;00;30;00 (30 detik).
- e. Klik kotak Background Color untuk membuka kotak dialog Warna Latar Belakang. Saat muncul, perhatikan bahwa Color Picker di kotak dialog memungkinkan Anda memasukkan nilai numerik untuk warna menggunakan nilai HSB (Hue, Saturation, Brightness), RGB (Red, Green, Blue), dan heksadesimal.
- f. Klik pada nilai R (Merah) dan ketik 141. Ulangi ini untuk nilai G (Hijau) dan B (Biru) juga. Ini menghasilkan warna latar abu-abu muda.



Gambar 3.5. Kotak Dialog Background Color

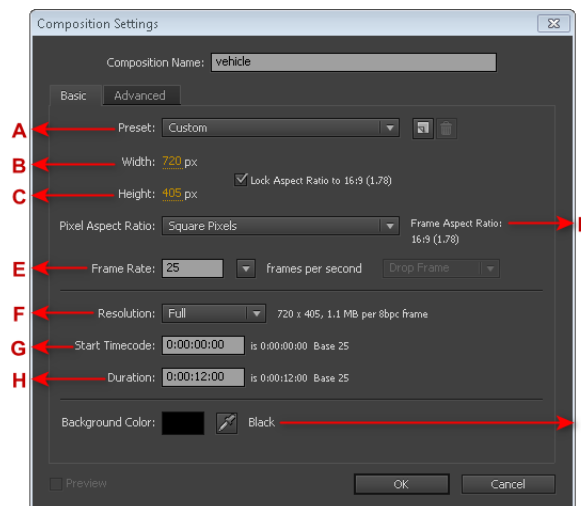
- g. Klik OK di kotak dialog Background Color untuk kembali ke kotak dialog Composition Settings, lalu klik OK lagi di kotak dialog untuk menambahkan comp baru ke proyek Anda.

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## 2. Memahami Pengaturan Komposisi

Kotak dialog Pengaturan Komposisi memungkinkan Anda mengatur dan mengedit properti komposisi Anda. Kotak dialog terbuka secara otomatis saat Anda membuat komposisi baru dan dapat dibuka secara manual dengan memilih komposisi dan memilih Komposisi > Pengaturan Komposisi atau dengan menekan Ctrl+K (Windows) atau Command+K (Mac OS). Kotak dialog dibagi menjadi dua bagian, untuk pengaturan dasar dan lanjutan.

### a. Basic Setting



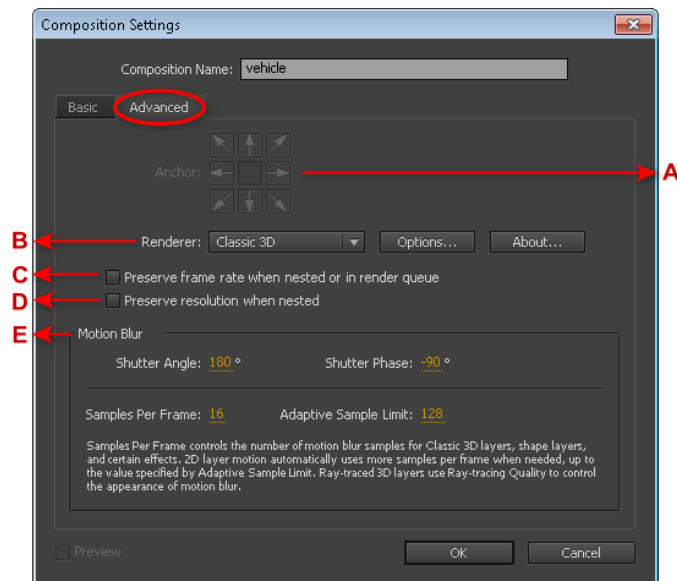
Gambar 3.6. Basic Composition Setting

#### Keterangan Gambar :

- A. Preset : Proyek video bisaanya harus sesuai dengan standar yang ditetapkan seperti NTSC atau PAL. Menu preset berisi berbagai pengaturan komposisi prebuilt agar sesuai dengan standar yang paling umum digunakan. Karena sebagian besar proyek video akan cocok dengan salah satu standar video yang ditetapkan, cara paling efisien untuk memulai adalah dengan memilih prasetel dari menu drop-down dan kemudian memodifikasi properti apa pun yang tidak sesuai dengan proyek khusus Anda. Di sebelah kanan menu ada dua tombol: satu untuk menyimpan prasetel khusus dan satu lagi untuk menghapusnya.
- B. Width dan Height : Pengaturan ini menentukan dimensi fisik, dalam piksel, komputer Anda. Ini sebanding dengan ukuran dokumen di aplikasi lain.
- C. Pixel Aspect Ratio : Pengaturan ini menentukan bentuk piksel di komputer Anda. Standar video yang berbeda menggunakan rasio aspek piksel yang berbeda untuk menampilkan konten. Rasio aspek piksel yang salah akan menyebabkan karya Anda tampak terdistorsi. Preset yang Anda pilih bisaanya menetapkan properti ini untuk Anda.
- D. Frame Rate : Pengaturan ini menentukan jumlah bingkai per detik (fps) yang menyusun komposisi Anda.
- E. Timebase : Pengaturan ini menentukan apakah Composition baru akan menggunakan timebase drop-frame atau non-drop-frame.
- F. Resolution : Pengaturan ini menentukan kualitas tampilan panel Komposisi. Nilai yang lebih rendah membutuhkan lebih sedikit RAM untuk melihat preview.
- G. Start Timecode : Pengaturan ini menentukan nilai kode waktu di awal, atau asal, Timeline. Standar After Effects adalah 00;00;00;00 tetapi jika mengeksport animasi Anda ke kaset video untuk disiarkan, sebagian besar stasiun memerlukan asal kode waktu diatur ke 01;00;00;00 (1 jam).
- H. Duration : Pengaturan ini menentukan panjang Timeline komposisi.
- I. Background Color : Pengaturan ini menentukan warna latar belakang untuk komposisi.



## b. Advanced Setting



Gambar 3.7. Advanced Setting pada Composition

Keterangan Gambar :

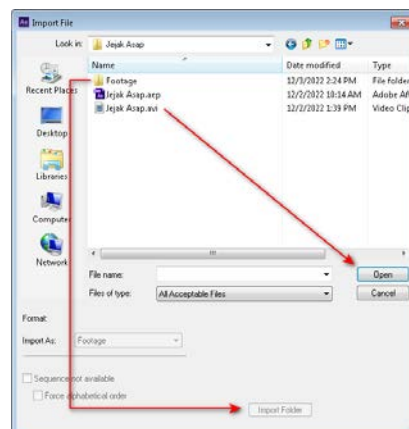
- A. Anchor : Pengaturan ini tidak dapat diedit saat membuat comp baru, hanya saat mengedit pengaturan yang sudah ada. Jika Anda memperbesar atau memperkecil dimensi fisiknya, pengaturan jangkar menentukan bagaimana hasil transformasi dengan mengunci area tertentu pada tempatnya.
- B. Rendering Plug-in : Pengaturan ini menentukan mesin yang akan digunakan untuk merender layer 3D. Pengaturan ini memungkinkan Anda memilih antara 3D Klasik dan 3D Raytraced. Mesin raytracing baru di After Effects CS6 memungkinkan Anda untuk membuat layer teks dan bentuk yang diekstrusi, dan menyediakan tampilan berkualitas lebih tinggi untuk konten 3D.
- C. Preserve frame rate when nested or in Render Queue :  
Pengaturan ini menentukan apakah laju bingkai comp dipertahankan atau dikonversi saat Anda menempatkannya di dalam komposisi lain.
- D. Preserve resolution when nested :  
Pengaturan ini menentukan apakah pengaturan resolusi comp dipertahankan atau dikonversi saat Anda menempatkannya di dalam komposisi lain.
- E. Motion Blur : Pengaturan ini menentukan kekuatan efek Motion Blur saat diaktifkan untuk layer. Menggunakan Motion Blur dibahas lebih mendetail nanti dalam pelajaran ini.

## E. Bekerja Dengan Layer

Jika Anda sudah familiar dengan program grafik seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, maka Anda mungkin sudah familiar dengan konsep umum penggunaan layer, meskipun di sini cara kerjanya sedikit berbeda. Di After Effects, setiap rekaman yang Anda tempatkan dalam komposisi berada pada layer yang terpisah dan individual. Layer ini terlihat di panel Timeline dan setiap layer berisi propertinya sendiri yang dapat dimanipulasi atau dianimasikan secara terpisah dari yang lain.

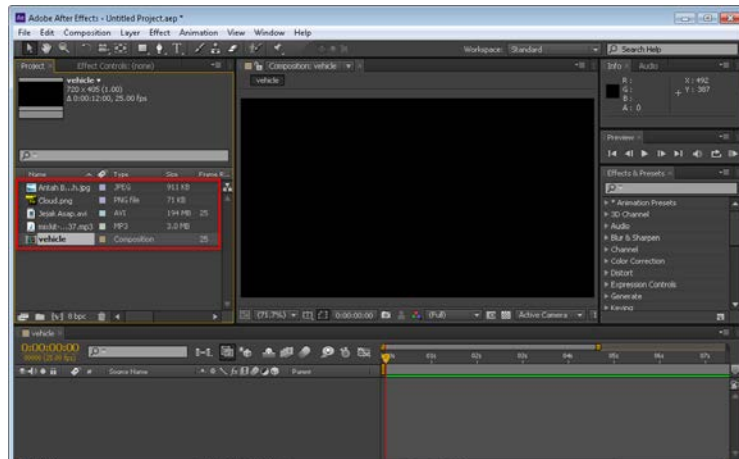
Sekarang setelah Anda membuat komposisi utama dan mengimpor aset media yang akan Anda gunakan, saatnya untuk menangani bekerja dengan panel Layer. Di bagian pelajaran ini, Anda akan menambahkan media ke timeline dan bekerja dengan layer footage yang dibuat untuk mengatur tata letak komposisi Anda.

1. Setelah Anda membuat project baru dan composition baru, maka akan tampil komposisi dengan nama vehicle.
2. Masukkan dalam project baru tersebut dengan file (footage) yang dibutuhkan dalam project dengan klik kanan pada panel Project > klik Import > klik File. Klik file yang sudah disiapkan, klik Open. Jika file footage telah diorganisir dalam satu folder, klik folder, klik Import Folder



Gambar 3.8. Import File Window

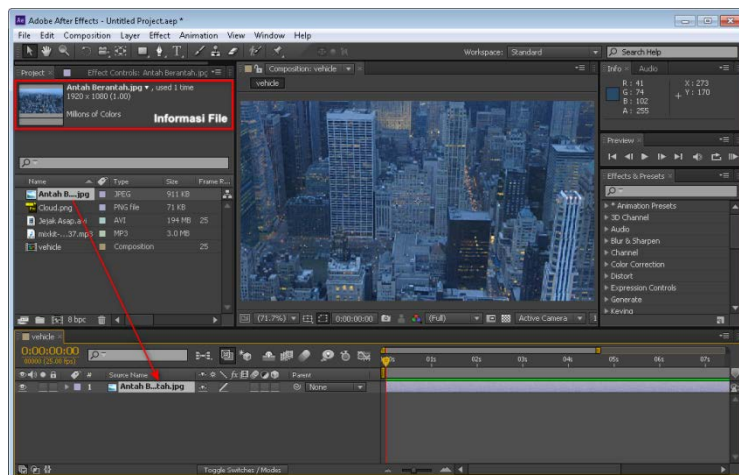
Penting untuk dicatat bahwa ketika Anda mengklik dua kali pada sebuah komposisi, itu akan dipreview di panel Komposisi dan Timeline secara bersamaan. Namun, cara previewnya sedikit berbeda. Hanya ada satu panel Komposisi secara default, jadi mengklik dua kali pada comp membuatnya aktif di jendela dan menyembunyikan mana saja yang mungkin telah terlihat sebelumnya. Namun, panel Timeline berbasis tab (seperti browser Internet Anda), sehingga Anda dapat melihat beberapa tab comp sekaligus. Akibatnya, mengklik dua kali pada comp di panel Project hanya akan membawa tabnya ke depan dan membuatnya aktif.



Gambar 3.9. File Footage yang Telah di Import

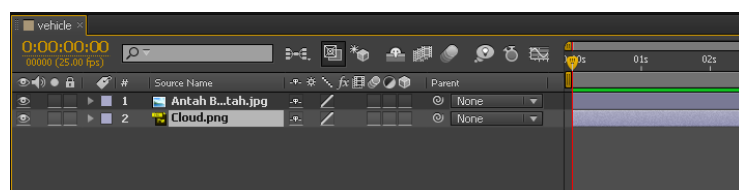
File footage dapat dimasukkan dari folder yang sama atau dari folder yang berbeda. Gunakan perintah import untuk memasukkan file footage dari folder yang berbeda beberapa kali sehingga file footage masuk semua dalam projects.

3. Di panel Proyek, klik dan tahan pada file Antah Berantah.jpg untuk memilihnya, dan seret ke Timeline vehicle comp.
4. Saat file telah berada dalam area Timeline comp, lepaskan tombol mouse Anda. File ditambahkan ke Timeline, dan gambar akan terlihat di panel Composition.



Gambar 3.10. Memasukkan Footage dalam Timeline

5. Sekali lagi, di panel Project, klik pada file Cloud.png, lalu seret dan jatuhkan di bawah layer Antah Berantah.jpg pada vehicle Timeline.



Gambar 3.11. Penambahan Footage dalam Timeline

Jika Anda melihat panel Composition, Anda tidak menemukan gambar Cloud.png, ini karena gambar dari footage Antah Berantah ada di depannya. Anda akan memperbaiki ini di latihan berikutnya.

6. Simpan file Anda dengan memilih File > Save.

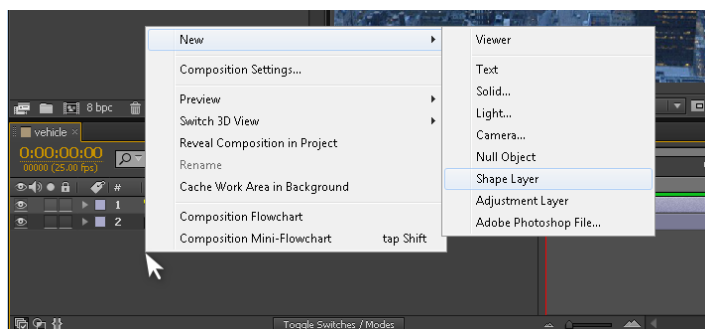
Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## F. Memahami Berbagai Jenis Layer

Di After Effects, footage yang Anda impor ditambahkan ke layer saat Anda menemukannya ke dalam komposisi, tetapi bagaimana dengan objek lain, seperti lampu, camera, atau bentuk lainnya? Mereka juga berupa layer; sebenarnya, selain layer standar yang akan Anda buat dari konten bisa diimpor, seperti video, gambar, dan audio, ada jenis layer lain yang dapat dibuat sepenuhnya di dalam After Effects:

**Layer Text**, dapat dianimasikan menggunakan properti transformasi layer standar (seperti posisi atau rotasi). Selain itu, layer teks memiliki properti unik (disebut animator teks) yang memberi Anda lebih banyak kontrol atas teks. Contoh saat Anda akan menggunakan animator teks adalah jika Anda ingin memutar setiap karakter dalam sebuah kata. Layer teks sering digunakan untuk membuat kredit, sepertiga bagian bawah, atau efek tipografi kinetik.

**Layer solid**, juga disebut layer padat adalah layer warna tunggal yang dibuat langsung di After Effects. Mereka sering digunakan sebagai bidang warna, bentuk persegi panjang, atau untuk efek yang dihasilkan secara internal di dalam After Effects, seperti efek petir, atau efek sinar .



Gambar 3.12. Tampilan Setelah Klik Kanan dalam Timeline

**Layer Light**, digunakan untuk menerangi layer 3D dan menghasilkan bayangan. Sebagai alat estetika, lampu digunakan untuk meningkatkan kesan kedalaman dan volume dalam sebuah pemandangan.

**Layer Camera**, dirancang untuk mensimulasikan kinerja dan perilaku camera video dalam kehidupan nyata, dan dapat digeser, dimiringkan, dan dipindahkan untuk menciptakan kesan pergerakan melalui ruang.

**Layer Null Object**, adalah layer tak terlihat (yang terlihat di panel komposisi dan

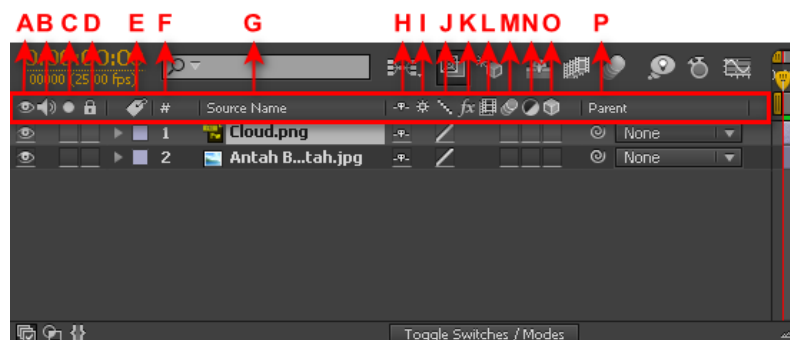
timeline, tetapi tidak dirender) yang memiliki semua properti transformasi dari layer lain yang terlihat. Mereka berguna sebagai objek pembantu, mereka meminta Anda untuk mengasuh properti dari satu layer ke layer lainnya, dan sering digunakan sebagai objek pengontrol untuk camera dan layer tiga dimensi.

**Layer Shape**, adalah objek bentuk vektor yang dibuat dengan alat bentuk (persegi panjang, elips, poligon, dll.) di After Effects. Mirip dengan teks dan layer padat, keduanya memiliki properti transformasi layer dan properti bentuk khusus hanya untuk layer bentuk.

**Layer Adjustment**, adalah layer tak terlihat yang dapat menjadi target efek, yang mirip dengan layer penyesuaian di Photoshop. Mereka digunakan ketika Anda ingin menerapkan efek tertentu atau serangkaian efek ke beberapa layer secara bersamaan. Karena setiap layer di bawah layer penyesuaian yang ditargetkan akan ditampilkan seolah-olah efek diterapkan padanya, ini menghindari masalah karena harus menerapkan efek yang sama beberapa kali.

## G. Memahami Switch Layer

Jika Anda telah bekerja dengan program desain atau grafik sebelum menggunakan After Effects, maka gagasan memiliki sakelar untuk menyembunyikan atau mengunci layer bukanlah hal baru bagi Anda. Namun selain kontrol standar ini, area Layer Timeline berisi beberapa sakelar khusus lainnya yang digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan berbagai fitur layer. Selain dapat menampilkan, menyembunyikan, dan mengunci layer, Anda dapat melakukan solo, pemalu, atau mengaktifkan fitur seperti motion blur atau frame blending. Jika istilah tersebut baru bagi Anda, bagian ini akan membantu Anda memahaminya. Setiap sakelar layer sesuai dengan label di atasnya yang merinci nama dan penggunaannya.



Gambar 3.13. Switch Layer

- A. Video On/Off : Klik sakelar ini untuk mengalihkan visibilitas video pada layer. Sakelar ini hanya tersedia saat bekerja dengan layer yang berisi video; jika tidak, ruang kosong. Di After Effects, pengaturan ini berlaku untuk gambar diam dan video sebenarnya. Saat trek video layer dinonaktifkan, itu tidak dipreview di panel Komposisi dan tidak disertakan saat Anda merender komposisi untuk hasil akhir.

- B. Audio On/Off : Klik sakelar ini untuk membisukan audio layer. Sakelar ini hanya tersedia saat bekerja dengan layer yang berisi audio. Dalam hal ini, audio dapat berada di layernya sendiri, seperti saat Anda menambahkan file MP3, WAV, atau AIFF ke komposisi, atau disematkan dalam file video. Saat Anda menonaktifkan trek audio layer, itu tidak dipreview di panel Komposisi dan tidak disertakan saat Anda merender komposisi untuk hasil akhir.
- C. Solo : Sakelar ini menyembunyikan semua layer yang tidak mengaktifkan sakelar Solo. Seringkali Anda ingin mempreview hanya satu layer dalam komposisi yang jauh lebih besar. Dalam situasi seperti ini, mematikan video dan audio untuk banyak layer bisa sangat memakan waktu. Sakelar ini memungkinkan Anda untuk mengisolasi hanya layer yang mengaktifkan Solo. Saat trek dibuat solo, audio dan videonya tidak dipreview di panel Komposisi dan tidak disertakan saat Anda merender komposisi untuk hasil akhir.
- D. Lock : Sakelar ini mencegah pengeditan apa pun pada konten layer. Saat diaktifkan, layer tidak dapat dipilih atau diubah sama sekali. Gunakan sakelar ini untuk mencegah perubahan tak disengaja pada konten yang ingin diisolasi, namun ingin tetap terlihat dalam komposisi.
- E. Label : Ini adalah menu tarik-turun yang digunakan untuk menerapkan label warna ke setiap layer. Warna digunakan di dua tempat: sebagai warna batas di sekitar konten yang disorot di Timeline, dan juga sebagai warna highlight layer di Timeline. Meskipun Anda dapat memodifikasi warna, warna defaultnya adalah warna tertentu berdasarkan jenis footage pada layer. Anda dapat mengubah default ini di kotak dialog Preferensi dengan mengedit konten kategori Label.
- F. Number (#) : Ini adalah nilai numerik yang ditetapkan untuk menunjukkan urutan susunan layer dalam komposisi. Layer pertama berada di atas semua layer lainnya, diikuti layer bernomor 2, lalu 3, dan seterusnya. Jika Anda menggunakan keyboard dengan tombol angka, Anda dapat memilih layer dengan menekan tombol yang sesuai.
- G. Layer/Source Name : Kolom ini dapat diubah untuk menampilkan dua nilai yang berbeda. Opsi Source name menampilkan nama item rekaman dari panel Proyek, sementara memilih nama layer menampilkan nama khusus (jika ada) yang telah Anda tetapkan ke layer di panel Timeline. Komposisi baru default ke tampilan Nama sumber, di mana mereka menggunakan nama rekaman dari panel Proyek. Saat diedit, kolom secara otomatis beralih ke mode nama Layer, yang memungkinkan Anda menggabungkan nama khusus yang diubah di Timeline dengan nama Sumber.

- H. Shy : Sakelar Pemalu adalah alat untuk mengoptimalkan tampilan panel Komposisi. Anda dapat mengaktifkan mode Shy layer, lalu gunakan sakelar komposisi Hide Shy Layers di bagian atas panel Timeline untuk menyembunyikan semua layer Shy di comp. Ini bisa menjadi alternatif yang bermanfaat untuk memaksimalkan panel Timeline ke mode layar penuh, karena menghilangkan layer Shy dari tampilan layer tetapi bukan panel Komposisi. Layer pemalu masih dipreview di panel Komposisi dan juga disertakan saat dirender untuk hasil akhir.
- I. Collapse Transformations/Continuously Rasterize :  
Fungsi sakelar ini berubah, bergantung pada jenis rekaman layernya. Saat diterapkan pada komposisi, ini menciutkan transformasi pada layer tersebut, secara efektif mengubah urutan efek dan transformasi yang diberikan dalam komposisi bersarang. Rasterisasi berkelanjutan hanya berlaku untuk konten berbasis vektor yang diimpor dari program seperti Adobe Illustrator. Saat diaktifkan, layer terus diraster, yang menghasilkan hasil yang lebih baik dalam menganimasikan properti, seperti skala, tetapi melakukannya dengan peningkatan biaya kinerja.
- J. Quality : Pengaturan Quality dari sebuah layer menentukan seberapa tepatnya itu dirender. Pengaturan ini diterapkan pada tampilan layer dalam preview, tetapi juga berlaku saat dirender untuk hasil akhir. Saat Anda mengganti kualitas layer, Anda dapat memilih mode Best, Draft, dan Wireframe. Mode kualitas Terbaik menampilkan render dengan kualitas tertinggi, tetapi membutuhkan waktu lebih lama untuk merender daripada mode Draft atau Wireframe. Mode Draft adalah preview dengan kualitas lebih rendah daripada Terbaik, dan dimaksudkan untuk menampilkan layer Anda, tetapi beberapa efek tidak ditampilkan atau mungkin diterapkan secara tidak akurat. Kualitas wireframe hanya menampilkan garis luar sebuah layer, membuang tampilan dan semua efeknya. Kemampuan untuk mengubah kualitas sangat membantu karena kualitas tampilan yang lebih rendah mempreview dan merender lebih cepat, dan fitur ini bisa sangat berguna saat menyinkronkan posisi atau waktu elemen.
- K. Effects : Sakelar ini dinonaktifkan kecuali jika efek telah diterapkan ke layer, saat diaktifkan secara otomatis. Anda menggunakan sakelar ini untuk menonaktifkan efek pada layer, menghasilkan preview yang lebih cepat.
- L. Frame Blend : Sakelar ini bisaanya diaktifkan saat menggunakan efek pemetaan ulang waktu untuk mempercepat atau memperlambat rekaman video. Efek ini dapat menyebabkan gerakan tersentak-sentak, yang dirancang untuk dikompensasi

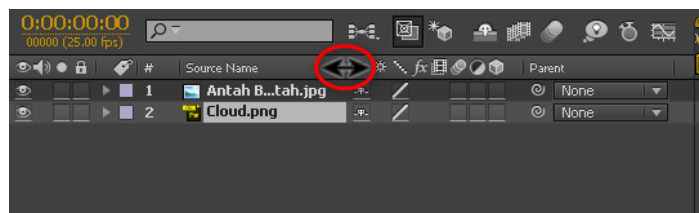
oleh pencampuran bingkai dengan menggabungkan beberapa bingkai secara bersamaan.

- M. Motion Blur : Sakelar ini mengaktifkan motion blur di layer, membantu menciptakan kesan gerakan yang familiar bagi pemirsa dari menonton video dan film.
- N. Adjustment Layers : Saat diaktifkan, sakelar ini mengubah layer menjadi layer penyesuaian. Saat menggunakan layer penyesuaian, konten layer diabaikan dan sebagai gantinya, efek yang diterapkan pada layer target hanya memengaruhi layer di bawahnya.
- O. 3D Layer : Saat diaktifkan, sakelar ini mengubah layer dua dimensi menjadi layer tiga dimensi.
- P. Parenting : Kolom ini berisi kontrol untuk menyetel layer sebagai anak, sehingga memungkinkan layer induk untuk mengontrol posisinya, rotasi, skala, dan anchor point.

## H. Memahami Urutan Susun Layer

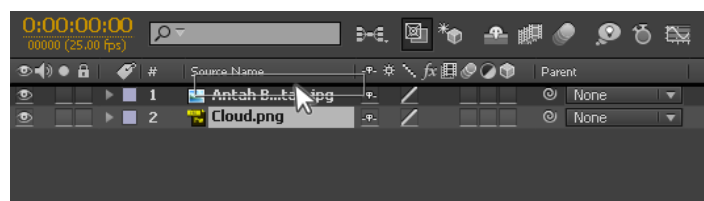
Ketika sebuah komposisi terdiri dari banyak layer, susunan layer tersebut, yang disebut susunan susun, sangat penting. Ketika layer yang sepenuhnya buram ditempatkan di atas layer lain, hasilnya hanya layer atas yang terlihat. Namun, jika layer atas memiliki area transparan, Anda dapat melihat melalui area transparan tersebut ke layer atau layer di bawahnya. Anda dapat dengan mudah memodifikasi susunan layer di panel Timeline, seperti yang akan Anda lakukan sekarang.

1. Di Timeline, cari kolom Source name dan tempatkan kursor Anda pada garis pemisah di sebelah kanan kolom. Panel panel Timeline dapat diperluas atau dikontrak tergantung pada kebutuhan Anda.
2. Saat kursor Anda berubah menjadi panah ganda, klik dan seret garis pemisah ke kanan untuk memperbesar kolom Nama Sumber.



Gambar 3.14. Mengubah Ukuran Kolom

3. Klik dan tahan pada layer Cloud.png, untuk memilihnya, dan seret ke atas layer Antah Berantah.jpg.



Gambar 3.15. Mengubah Urutan Layer



4. Sekarang Anda seharusnya dapat melihat komposisi Cloud.png seperti pada gambar di bawah ini. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.



Gambar 3.16. Layer Cloud Sekarang Berada di Atas Layer Antah Berantah

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## I. Mengubah Nama Layer

Secara default, nama yang ditampilkan di panel Timeline diambil langsung dari nama rekaman sumber seperti yang muncul di panel Project. Namun, banyak orang lebih memilih untuk memiliki nama layer yang menjelaskan konten mereka, karena hal ini membuat mereka lebih mudah ditemukan saat memindai atau mencari komposisi dengan cepat.

1. Klik layer Antah Berantah.jpg di panel Timeline Anda untuk menyorotnya.
2. Dengan layer yang disorot, tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Ini membuat nama layer dapat diedit.
3. Ubah nama layer menjadi background. Tekan tombol Enter/Return lagi untuk keluar dari mode pengeditan ini.

Ada beberapa hal yang telah berubah di panel Timeline. Nama kolom tidak lagi disebut Source name tetapi sekarang diberi judul Nama Layer. Selain itu, layer Cloud sekarang tampil dalam tanda kurung, menunjukkan bahwa itu masih dirujuk oleh Nama Sumber.

4. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.

## J. Memahami Properti Layer

Setiap layer visual memiliki lima properti bawaan yang dapat dianimasikan: Position, Opacity, Rotation, Anchor Point, dan Scale. Masing-masing properti ini dapat dianimasikan baik secara individual maupun kombinasi dengan properti lain untuk membuat animasi.

- A. Posisi : Properti ini menentukan koordinat X, Y, dan Z (bila sakelar 3D layer diaktifkan) dari layer. Satuan ukuran yang digunakan oleh properti Posisi adalah piksel, dan relatif terhadap titik asal komposisi (0,0, 0,0) yang terletak di sudut kiri atas. Penting untuk dicatat bahwa properti ini adalah untuk anchor point dari sebuah layer, bukan konten sebenarnya.
- B. Opacity : Properti ini menentukan transparansi layer sebagai nilai antara 0 (nol) dan 100 persen, di mana 0 persen akan sepenuhnya transparan, dan 100 persen akan sepenuhnya buram.
- C. Rotas : Properti ini menentukan jumlah layer yang berputar di sekitar poros tengahnya. Saat berhadapan dengan layer dua dimensi, semua rotasi berada di sekitar sumbu z. Namun, setelah sakelar layer 3D diaktifkan, properti Rotasi dibagi menjadi tiga: Rotasi X, Rotasi Y, dan Rotasi Z. Baik untuk dua dimensi atau tiga, properti Rotasi ditampilkan sebagai rangkaian angka,  $0x + 0,0^\circ$ , di mana nilai pertama adalah jumlah atau waktu rotasi lengkap yang harus dilakukan, dan angka kedua adalah nilai derajat akhir. Jadi nilai  $1x + 0,0^\circ$  berarti berputar satu kali penuh dan berhenti di  $0^\circ$ , sedangkan nilai  $2x + 45^\circ$  berarti melakukan dua putaran penuh, lalu berhenti di  $45^\circ$ .
- D. Anchor Point : Ini adalah titik referensi atau registrasi dari sebuah layer. Ini adalah titik di mana semua transformasi (rotasi, gerakan, skala, dan sebagainya) terjadi di sekitarnya, sehingga terkadang disebut titik transformasi.
- E. Skala : Properti ini menentukan ukuran horizontal dan vertikal relatif dari sebuah layer sebagai nilai default ke 100 persen. Nilai di atas 100 persen membuat layer lebih besar, sedangkan nilai di bawah 100 persen membuatnya lebih kecil.

Layer khusus, seperti camera dan lampu, memiliki properti yang sedikit berbeda. Misalnya, keduanya tidak memiliki Anchor Point dan sebagai gantinya memiliki properti bernama Point of Interest, yang menentukan area layar target yang diarahkan oleh cahaya atau camera.

Setiap properti layer dapat dianimasikan secara independen dari yang lainnya. Setelah animasi diaktifkan, setiap perubahan pada properti tersebut, baik dengan menggunakan alat Transform di panel Komposisi atau dengan mengedit nilainya di Timeline, akan menghasilkan bingkai kunci baru di posisi playhead saat ini. Jika ada bingkai kunci yang ada di posisi playhead saat ini, Anda akan mengubah nilainya saat mengubah properti.

## **K. Membuat Kinestasis Dengan Menganimasikan Anchor Point**

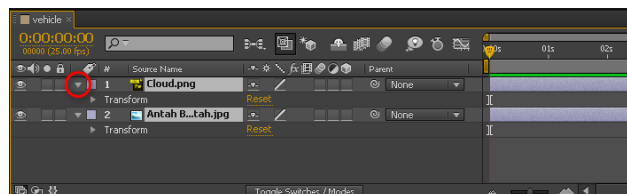
Kinestasis adalah teknik yang sangat populer saat bekerja dengan gambar diam. Kadang juga disebut efek Ken Burns atau Pan dan Zoom. Sebelum munculnya perangkat lunak modern, efeknya dibuat dengan menggeser camera video di atas gambar diam. Era saat ini, dalam motion graphic modern, efek ini paling sering dibuat ulang di After Effects

dengan menganimasikan anchor point layer.

Untuk inilah semua persiapan Anda sampai saat ini. Anda akan menganimasikan layer yang telah Anda tambahkan ke komposisi Anda untuk menciptakan efek kinestatik.

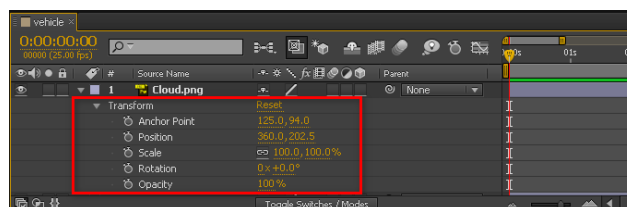
Properti seperti Anchor point, Posisi, dan Skala memiliki banyak nilai untuk setiap bingkai utama. Nilai-nilai ini numerik dan sesuai dengan objek di layar Anda, yang pada gilirannya dapat dianimasikan. Misalnya dengan Posisi, Anda akan memiliki nilai X (horizontal) dan nilai Y (vertikal). Mengatur dua bagian ini dengan nilai berbeda, Anda dapat menganimasikan objek secara horizontal, vertikal, atau keduanya. Sedangkan layer tiga dimensi akan memiliki nilai ketiga dengan menambah posisi sumbu Z.

1. Jika belum terbuka, buka proyek yang Anda simpan sebelumnya. Proyek ini memiliki komposisi gambar bertipe .jpg dan .png yang telah diimpor sebelumnya, bersama dengan folder yang dibuat secara otomatis untuk mengatur setiap layer file.
2. Di panel Proyek, klik dua kali pada Vehicle comp untuk mempreviewnya di panel Komposisi dan Timeline. Pada latihan sebelumnya, dua layer ditambahkan ke comp: Cloud dan background. Layer harus dimodifikasi sedikit sebelum Anda dapat menerapkan efek Kinestatis. Kedua layer jauh lebih besar dari comp sebenarnya dan harus diperkecil agar berguna, dan layer Cloud harus dipindahkan ke posisi yang tepat untuk efeknya.
3. Di panel Timeline, klik pada layer Cloud untuk menyoroanya. Tahan tombol Shift dan klik pada layer latar belakang untuk menambahkannya ke pilihan Anda.
4. Klik reveal triangle di sebelah kiri nama layer Cloud untuk melihat properti Transform untuk layer tersebut. Karena kedua layer dipilih, dua properti Transform terungkap.



Gambar 3.17. Tombol untuk Mengungkap Properti Layer

5. Klik pada reveal triangle untuk properti Transform layer Cloud untuk melihat lima properti individual yang melekat pada semua layer yang terlihat.



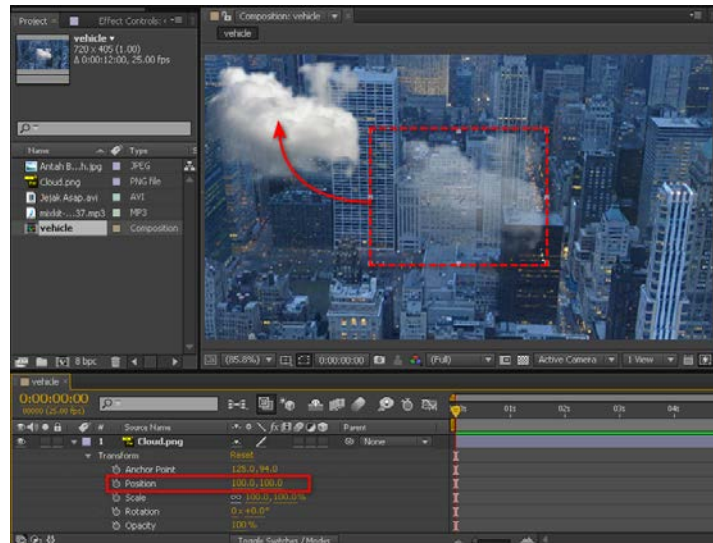
Gambar 3.18. Transform Properti pada Layer

Banyak properti layer dan efek disembunyikan di dalam grup properti seperti Transform, yang harus Anda ungkapkan untuk mengaksesnya.

6. Klik pada nilai Skala untuk membuatnya dapat diedit. Ketik 70 di bidang teks numerik

dan tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Karena banyak layer dipilih saat Anda melakukan ini, keduanya skala layer turun hingga 70 persen dari ukuran aslinya.

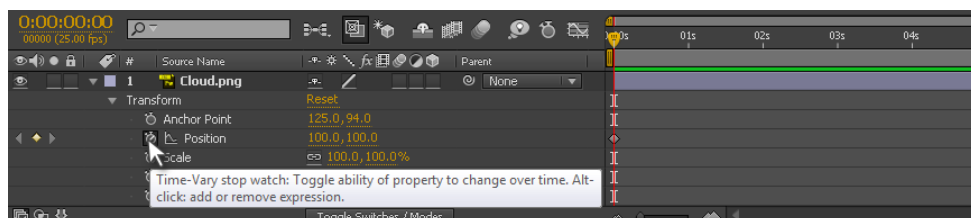
7. Tekan Ctrl+Shift+A (Windows) atau Command+Shift+A (Mac OS) untuk membatalkan pilihan semua layer. Kemudian klik pada layer Cloud untuk memilihnya.
8. Untuk layer Cloud, dalam kategori Posisi, klik pada nilai untuk Posisi X (nilai pertama yang tercantum untuk Position properti) dan ubah menjadi 100. Kemudian klik pada nilai untuk Posisi Y (nilai kedua yang tercantum untuk Position properti) dan ubah ke 100. Tekan Enter atau Return untuk melakukan perubahan ini.



Gambar 3.19. Perubahan Tranform Position pada Layer

Hingga saat ini, Anda telah mengubah properti layer secara global. Ini mengubahnya ke nilai yang sama untuk seluruh durasi komposisi. Sekarang Anda akan menganimasikan properti Anchor Point untuk membuat gerakan.

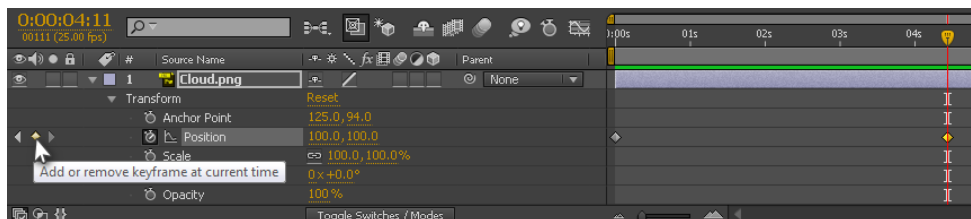
9. Jika kursor Anda tidak berada di awal (0;00;00;00) dari Timeline, klik kolom Current Time di pojok kiri atas Timeline untuk menyorotnya, ketikkan angka 0 (nol), dan tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) untuk memindahkan playhead kembali ke awal Timeline.
10. Klik Time-Vary Stopwatch di sebelah kiri properti Anchor Point untuk mengaktifkan animasi di properti ini. Ini akan membuat keyframe pada posisi playhead saat ini.



Gambar 3.20. Mengatur Anamasi Layer Cloud

Keyframes menyimpan nilai properti. Untuk membuat animasi, Anda akan membuat keyframe kedua di Timeline dengan nilai yang berbeda. Program kemudian akan menganimasikan perubahan untuk Anda.

11. Klik bidang Waktu Saat Ini untuk menyorotnya, ketik 1000 ke dalam bidang teks numerik, dan klik area kosong Timeline untuk memindahkan playhead ke 10 detik.
12. Klik pada nilai X dari properti Anchor Point dan ubah ke 185. Ini membuat anchor point kedua dan melengkapi pasangan yang diperlukan untuk menganimasikan properti. Klik Masuk atau Kembali untuk menerima



Gambar 3.21. Menambahkan Keyframe dalam Transform Position

13. Klik pada playhead dan seret ke awal Timeline. Tekan bilah spasi pada keyboard Anda untuk mempreview animasi. Layer Cloud bergeser ke kanan, sedangkan layer latar belakang statis.
14. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.

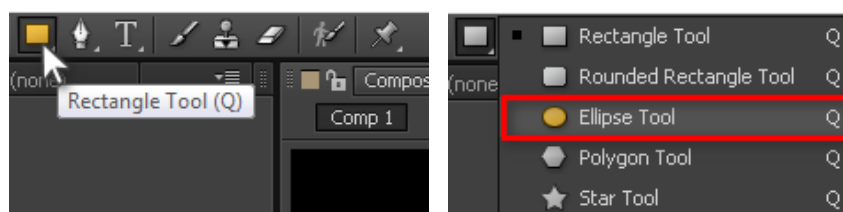
Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## L. Animasi Rotasi

Rotasi animasi memungkinkan Anda memutar layer di sekitar sumbu z pusatnya. Anda dapat menggunakannya untuk mensimulasikan pendulum yang berayun, jarum jam, atau lempar koin. Dalam latihan ini, Anda akan menganimasikan layer dalam komposisi Rotator untuk memutar serangkaian lingkaran dekoratif di sekitar titik tengah yang sama.

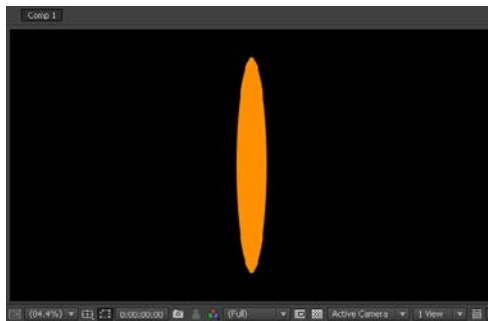
Dalam latihan ini, Anda akan bekerja dengan salah satu komposisi Illustrator yang telah ditambahkan ke proyek di awal pelajaran.

1. Buat project dan composition baru, dengan pengaturan seperti sebelumnya atau pengaturan sendiri. Beri nama composition dengan nama Rotator.
2. Klik dan tahan Rectangle tool, klik Ellipse tool.



Gambar 3.22. Tools Membuat Objek Shape Bentuk Lingkaran

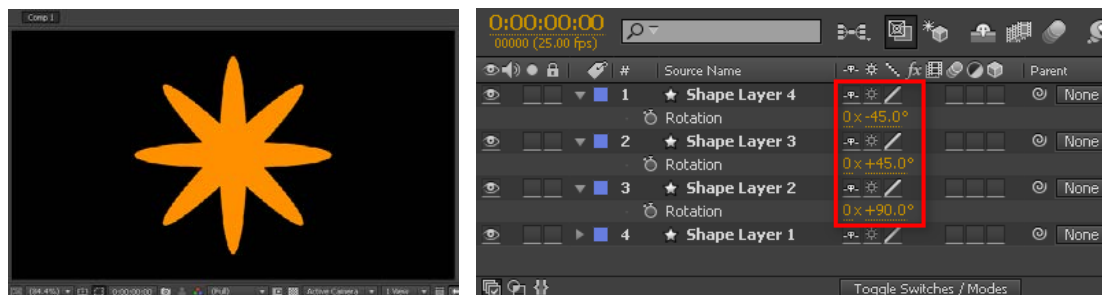
Buat seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.23. Gambar Shape Layer 1

Duplikasi layer Shape Layer 1 menggunakan pintasan Ctrl+D atau klik menu Edit, klik Duplicate sebanyak 3 kali. Tentukan nilai transform Rotation dalam :

- a. Shape Layer 2 menjadi  $0x90^{\circ}$
- b. Shape Layer 3 menjadi  $0x45^{\circ}$
- c. Shape Layer 2 menjadi  $0x-45^{\circ}$

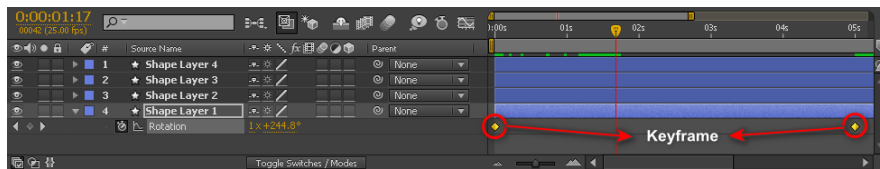


Gambar 3.24. Bentuk Shape Layer Setelah di Duplikasi

3. Di Timeline, klik layer pertama, Shape Layer 1, untuk menyoroanya. Untuk mengungkapkan properti Rotasi, tekan tombol R pada keyboard Anda.
4. Pastikan playhead Anda berada di awal Timeline (0;00;00;00) dan klik Time-Vary Stopwatch di sebelah kiri Rotasi untuk mengaktifkan animasi untuk properti ini dan membuat keyframe pertama.
5. Seret playhead ke akhir Timeline (0;00;05;00). Untuk animasi ini Anda akan membuat objek berputar lima kali. Klik angka pertama pada nilai rotasi, ubah menjadi 5, dan tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Nilai properti Rotasi sekarang seharusnya tertulis  $5x+0,0^{\circ}$ . Ini menyebabkan objek berputar sekali setiap satu detik untuk menyelesaikan lima putaran yang ditugaskan.
6. Pindahkan playhead kembali ke awal Timeline dan tekan bilah spasi pada keyboard untuk mempreview animasi. Cincin berputar searah jarum jam lima kali antara awal timeline sampai posisi keyframe ke-2, atau kira-kira satu putaran setiap 1 detik. Tekan bilah spasi lagi untuk menghentikan rotasi.
7. Di Timeline, klik pada layer kedua, Shape Layer 2, untuk menyoroanya dan

mengungkapkan properti Rotasi dengan menekan tombol R pada keyboard Anda.

8. Sekali lagi, pastikan playhead Anda berada di asal Timeline dan klik Time-Vary Stopwatch di sebelah kiri Rotasi untuk mengaktifkan animasi untuk properti ini dan membuat keyframe.



Gambar 3.25. Dua Keyframe untuk Animasi Shape Layer 1

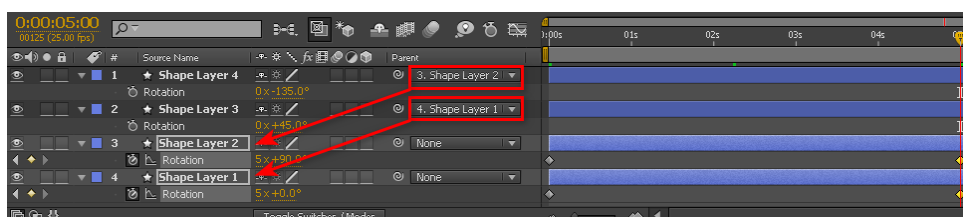
### M. Menggunakan Layer Parenting Untuk Memudahkan Pengulangan

Animasi objek yang digunakan dalam latihan ini sebenarnya terdiri dari rangkaian lingkaran konsentris, masing-masing dengan desainnya sendiri dan masing-masing pada layernya sendiri. Anda baru saja menganimasikan dua layer pertama yang bergerak berlawanan arah, tapi bagaimana dengan yang lainnya? Jika Anda ingin melanjutkan pola dan membuat setiap lingkaran berputar ke arah yang berlawanan dengan pendahulunya, Anda dapat menambahkan keyframe ke semuanya secara manual, tetapi ini akan sedikit membosankan. Semua keyframe individu ini juga akan menciptakan mimpi buruk jika Anda memutuskan untuk mengubah pengaturan waktu animasi nanti. Situasi seperti inilah di mana parenting menjadi penting.

Parenting adalah alat untuk menghilangkan pengulangan yang sering melekat pada animasi yang kompleks. Dengannya Anda dapat menghubungkan layer-layer sehingga satu layer akan mengikuti layer lainnya. Layer anak mewarisi properti Posisi, Rotasi, Anchor point, dan Skala dari layer induknya, tetapi bukan Opacity. Keuntungan nyata dari parenting adalah bahwa sementara layer mengikuti pergerakan induknya, pergerakan ini relatif, sehingga setiap properti masih dapat memiliki keyframe independennya sendiri.

Pada latihan ini, semua layer bernomor ganjil akan menjadi anak dari layer 1, sedangkan semua layer yang bernomor genap akan menjadi anak dari layer 2.

1. Di Timeline, klik pada layer nomor 3, yang bernama Shape Layer 3, untuk menyorotnya. Tahan tombol Ctrl (Windows) atau Command (Mac OS) jika ingin menyorot layer yang tidak berurutan.
2. Pada kolom Induk di sebelah kanan panel Layer Switches, klik menu drop-down untuk layer 3 dan pilih 1. Shape Layer 1 sebagai induk untuk semua layer bernomor ganjil.



Gambar 3.26. Parenting Layer

Ketika banyak layer disorot, setiap perubahan yang dilakukan pada properti salah satunya akan dilakukan pada semuanya.

3. Klik pada layer 4 untuk menyorotnya. Pada panel Parent, klik menu drop-down untuk layer 4 dan pilih 2. Shape Layer 2 sebagai induk untuk semua layer bernomor genap.

Karena parenting menciptakan pergerakan yang relatif terhadap pergerakan layer asli, Anda dapat menyesuaikan properti setiap layer sesuai kebutuhan.

4. Pindahkan playhead ke 0, lalu tekan bilah spasi pada keyboard untuk melihat preview animasi. Tekan bilah spasi lagi untuk menghentikan animasi, lalu simpan file Anda dengan memilih File > Simpan.

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## N. Menggunakan Mode Pencampuran

Bagi pengguna aplikasi seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, blending mode mungkin sudah menjadi topik yang sangat familiar. Mereka memungkinkan Anda untuk mengontrol bagaimana konten dari dua atau lebih layer bercampur atau menyatu. Secara default, layer berinteraksi dengan cara yang sangat mudah: area buram dari layer hanya menutupi dan menyembunyikan apa pun di bawahnya. Tapi Anda bisa mengubahnya untuk membuat komposisi yang lebih menarik. Dalam latihan ini, Anda akan menambahkan layer bentuk baru ke comp dan menggunakan mode blending untuk membuatnya mewarnai layer di bawahnya.

1. Jika belum terbuka, buka proyek berisi komposisi vehicle yang Anda simpan di awal pelajaran ini. Di panel Project, klik dua kali pada Vehicle comp untuk mengaktifkannya di panel Composition dan Timeline. Mengklik dua kali pada komposisi di panel Proyek akan membukanya di Panel Komposisi dan Timeline.
2. Batalkan pilihan semua layer di Timeline dengan memilih Edit > Deselect All.
3. Dari panel Tools di bagian atas antarmuka After Effects, klik Rectangle tool untuk aktifkan tool Anda. Ini mengaktifkan opsi Fill dan Stroke di bagian kanan kanan.



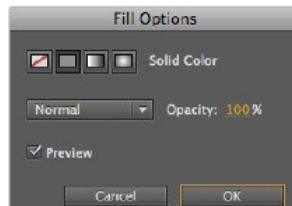
Gambar 3.27. Shape Tool

Mengaktifkan shape tool secara otomatis mengaktifkan properti untuk fill untuk warna area dan stroke sebagai warna garis.

4. Klik pada teks Fill di panel Tool untuk membuka kotak dialog Fill Options, dan pilih tombol kedua untuk mengisi shape baru dengan Solid Color.

Konfirmasikan bahwa menu drop-down diatur ke Normal, Opacity 100 persen, dan kotak centang Preview diaktifkan, dan klik OK untuk menutup kotak dialog.

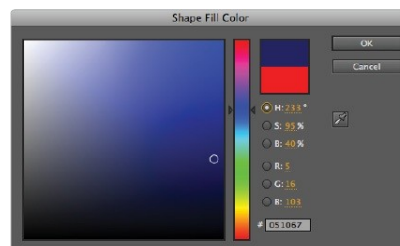




Gambar 3.28 Fill Option dalam Shape Tool

Isi adalah warna interior bentuk vektor dan Anda dapat mengaturnya menjadi warna solid, gradien linier atau radial, atau tidak sama sekali. Bentuk dapat diberi warna isian dan/atau garis sebelum atau setelah dibuat.

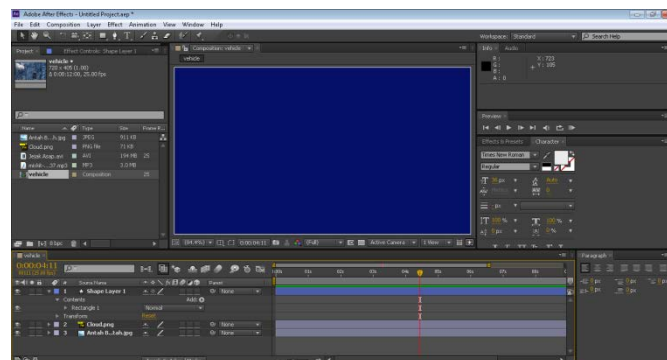
5. Klik pada kotak Fill Color di samping kata Fill untuk membuka kotak dialog Shape Fill Color. Pilih warna biru tua sebagai Fill dengan mengatur nilai RGB ke R:5, G:16, B:103. Klik OK untuk menutup kotak dialog.



Gambar 3.29. Color Editor dalam Shape Tool

Alih-alih mengetikkan nilai warna, Anda dapat memilih warna secara visual menggunakan penggeser dan kotak warna di sisi kiri dialog.

6. Klik pada teks Stroke pada panel Tool untuk membuka kotak dialog Stroke Options, dan pilih tombol pertama untuk mengatur Stroke bentuk baru menjadi None. Konfirmasikan bahwa kotak centang Preview diaktifkan dan klik OK untuk menutup kotak dialog. Stroke adalah garis tepi bentuk vektor, dan dengan memilih None, Anda menonaktifkannya sehingga bentuk ini hanya memiliki warna Isian.
7. Klik dua kali pada Rectangle tool di panel Tools untuk membuat persegi panjang dengan ukuran yang sama dengan komposisi. Karena layer baru ditempatkan di atas dua layer sebelumnya, seluruh panel Komposisi diisi dengan warna biru.

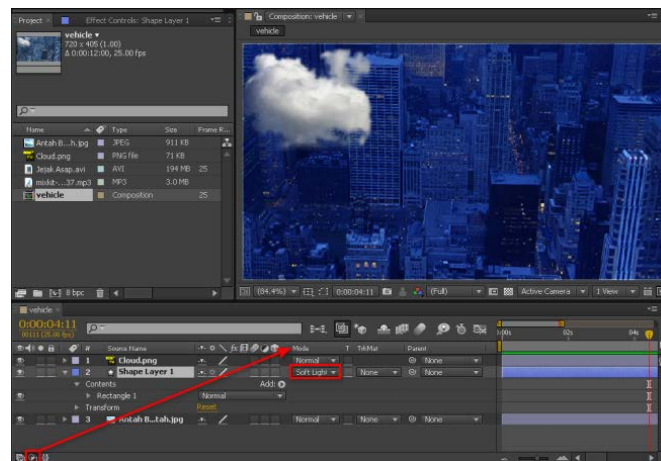


Gambar 3.30. Layer Baru Berisikan Shape Rectangle

Mengklik dua kali pada alat bentuk apa pun akan secara otomatis membuat bentuk yang sesuai dengan ukuran komposisi.

8. Klik pada layer Shape baru untuk menyorotnya. Tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda untuk membuat nama layer dapat diedit dan mengubahnya menjadi Overlay. Tekan Enter/Return lagi.
9. Klik pada tombol Expand atau Collapse Transfer Controls Pane di sudut kiri bawah panel Timeline untuk menampilkan kontrol Mode (Blending), dan ubah mode layer Overlay dari Normal ke Soft Light. Ini memberi komposisi warna ungu yang lembut.
10. Di Timeline, seret layer Overlay di bawah layer Cloud sehingga pewarnaan warna hanya memengaruhi layer Background.

Layer dapat diseret ke atas dan ke bawah di Timeline untuk mengubah urutan penumpukan kapan saja.



Gambar 3.31. Pengaturan Blending Mode

Sekali lagi, klik tombol Perluas atau Ciutkan Panel Kontrol Transfer ( ) di sudut kiri bawah panel Timeline untuk menyembunyikan Mode (Blending) kontrol.

11. Simpan file Anda dengan memilih File > Save.

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

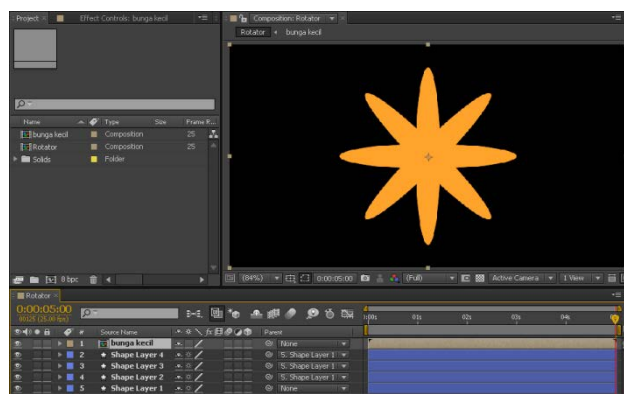
## O. Memahami Nested Komposisi Dan Precomposing

Proyek kompleks jarang dibuat sebagai komposisi tunggal; sebaliknya, itu adalah hasil dari beberapa comps yang dianimasikan secara individual. Proses menempatkan satu comp di dalam yang lain disebut nesting. Bersarang memungkinkan Anda membuat animasi berurutan atau berturut-turut karena setiap komponen memiliki Timeline independennya sendiri. Precomposing adalah teknik yang memungkinkan Anda membuat comp dari layer yang sudah ada di Timeline Anda dan mengganti layer tersebut dengan comp baru. Ini bisa menjadi teknik yang sangat membantu ketika Anda ingin menggabungkan beberapa layer menjadi komposisi baru, sehingga Anda dapat menerapkan efek atau transformasi ke semuanya secara bersamaan, atau sebagai alat untuk menjaga agar panel Timeline tetap teratur.

## P. Menambahkan Nested Komposisi

Dalam latihan ini, Anda akan menambahkan Rotator dan komposisi logo dison yang Anda animasikan di awal pelajaran ke komposisi Dison Intro.

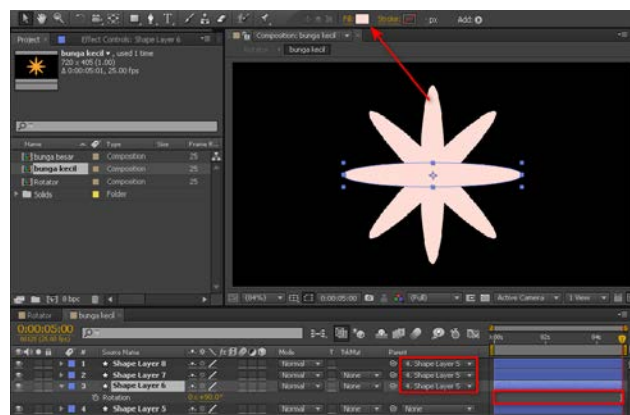
1. Jika belum terbuka, buka proyek yang berisi komposisi Rotator yang telah Anda simpan sebelumnya dalam pelajaran ini, dan klik dua kali pada Rotator comp untuk mengaktifkannya di panel Composition dan Timeline.
2. Terlihat dalam komposisi Rotator terdapat Shape Layer 1 sampai dengan Shape Layer 4. BUka properti Rotation Shape Layer 2, tempatkan playhead di frame awal. Hilangkan pengaturan animasi Shape Layer 2 dengan klik pada icon stopwatch. Ubah Parenting Shape Layer 2, 3, 4 ke Shape Layer 1. INi untuk menentukan gerakan animasi Shape Layer 2,3,4 mengikuti gerakan Shape layer 1.
3. Ukuran dan posisi layer baru perlu diatur agar lebih sesuai dengan komposisi ini. Dengan layer Shape Layer 1 terpilih, tekan tombol P pada keyboard Anda untuk menampilkan properti Position. Selanjutnya, tahan tombol Shift dan tekan tombol S, untuk membuka properti Skala juga.
4. Ikon Tautan Rantai di sebelah kanan nilai Skala membatasi proporsi, memastikan bahwa jika Anda mengubah skala horizontal, skala vertikal akan berubah dalam jumlah relatif, mempertahankan proporsional tampilan layer. Pastikan bahwa opsi Constrain Proporsions diaktifkan dengan mengonfirmasi ikon Tautan Rantai terlihat dan mengubah salah satu dari nilai Skala menjadi 75 persen. Meski masih besar, ini akan membuatnya menjadi ukuran yang lebih mudah diatur.
5. Pilih semua layer (Shape Layer 1-4) gunakan tombol Shift atau Ctrl, setelah semua terpilih tekan Ctrl+ D untuk menduplikasi semua layer yang terpilih.
6. Terlihat layer Shape Layer 4-8 berada diantara Shape Layer 1-4. Ini akan membingungkan ketika akan mengatur properti atau menganimasikannya.
7. Klik kanan pada Shape Layer 8, klik Pre-Compose untuk mengubah semua layer yang terpilih menjadi komposisi baru dan berada dalam komposisi yang aktif. Berikan nama komposisi bunga kecil di kotak isian New Composition Name, kemudian klik OK. Terlihat dalam komposisi Rotator satu komposisi baru bernama bunga kecil.



Gambar 3.32. Komposisi Baru Hasil dari Perintah Pre-Compose

8. Lakukan yang sama untuk Shape Layer 1-4 dan berikan nama komposisi dengan bunga besar.

9. Pilih layer bunga kecil, tekan tombol S untuk menampilkan properti Scale, ubah ukuran layer bunga kecil menjadi 60. Perubahan ukuran tidak terlihat dalam layer bunga kecil dikarenakan layer bunga kecil memiliki warna yang sama dengan layer bunga besar.
10. Klik double layer bunga kecil, akan terbuka komposisi bunga kecil di Timeline dan Composition. Sekarang tampil kembali Shape Layer 5-8. Pilih semua layer dan ubah warnanya menggunakan kotak Fill seperti pembahasan sebelumnya.  
Tidak hanya warna yang sama antara layer bunga besar dan layer bunga kecil, melainkan animasinya juga memiliki gerakan yang sama.
11. Klik dalam Shape Layer 6, tekan R dalam keyboard dan tempatkan playhead di awal frame klik ikon stopwatch untuk menghilangkan animasinya, kemudian ubah parenting layer menjadi Shape Layer 5 pada semua layer.



Gambar 3.33. Perubahan Warna dan Animasi Layer di Komposisi Bunga Kecil

Penggunaan perintah di atas menunjukkan proses pembuatan Nested Composition atau dikenal juga dengan Komposisi Bersarang, dimana dalam satu komposisi terdapat komposisi lain di dalamnya untuk memudahkan pengaturan, maupun animasi komposisi yang terdiri dari banyak layer.

Seperti terlihat dalam hasil, pengubahan ukuran Shape Layer 5-8 tidak perlu dilakukan satu persatu, melainkan bias dilakukan langsung dari komposisi bunga kecil. Demikian juga pengaturan property lain seperti Anchor Point, Position, dan lainnya.



Gambar 3.34. Hasil Akhir

---

## BAB III

# KOMPOSISI DAN LAYER

---

### A. Project, Composition, dan Layer

File project adalah inti dari semua pekerjaan yang Anda lakukan di Adobe After Effects. File project berisi tautan ke semua media yang Anda gunakan dalam komposisi Anda serta komposisi itu sendiri. Meskipun sebuah project dapat berisi banyak elemen dan komposisi media yang berbeda, hanya satu project yang dapat dibuka pada satu waktu di After Effects. Anda dapat menganggap file project sebagai wadah, tas kerja untuk membawa konten animasi Anda. File project di After Effects disimpan sangat kecil karena media tidak disematkan atau ditambahkan ke file project. Alih-alih, file project berisi tautan atau referensi ke media apa pun (audio, video, atau gambar diam) yang Anda impor. Ini menciptakan situasi dimana project bergantung pada file media yang tetap tidak berubah dan di lokasi relatif yang sama di hard drive Anda. Jadi jika Anda memiliki situasi yang mengharuskan Anda memindahkan project dari satu komputer ke komputer lain, Anda tidak hanya harus memindahkan file project tetapi juga media asli yang disimpan di hard drive Anda. Namun, tidak setiap elemen yang akan Anda gunakan bersifat eksternal; komposisi, bentuk, lampu, kamera, dan konten lain yang Anda buat di After Effects disimpan sebagai bagian dari file project.

Komposisi, sering disebut comps, adalah fitur unik dari After Effects, meskipun mirip dengan urutan, yang dapat ditemukan dalam program pengeditan video dan animasi seperti Adobe Premiere atau Apple Final Cut Pro. Mereka adalah salah satu fitur program utama yang akan Anda gunakan saat Anda mulai menguasai After Effects. Setiap komposisi—Anda dapat memiliki beberapa komposisi di setiap project—mewakili Garis Waktu independen dan dapat berisi kombinasi video, audio, gambar diam, layer bentuk, dan elemen lainnya. Komposisi bahkan dapat berisi komposisi lain (ini disebut komposisi bersarang), dan fitur ini adalah kunci untuk membuat animasi dan komposit yang lebih kompleks. Saat membuat komposisi, Anda ingin mengatur propertinya untuk format yang ingin Anda hasilkan.

Jika Anda memiliki latar belakang pengeditan video, ini mungkin akan sangat bertentangan dengan apa yang telah diajarkan kepada Anda, tetapi sebenarnya ini adalah cara kerja standar di After Effects. Jadi jika Anda membuat grafik untuk televisi siaran definisi standar, Anda akan ingin membuat comps Anda dengan standar NTSC, dan jika Anda membuat grafik untuk ditampilkan di layar komputer, Anda akan ingin membuat comps yang sesuai dengan resolusi layar yang Anda harapkan.

Jika Anda pernah menggunakan aplikasi grafis lain seperti Photoshop, Illustrator, atau Flash, layer mungkin merupakan konsep yang familiar bagi Anda. Jika Anda baru mengenal konsep layer, maka, seperti komposisi, itu adalah fitur After Effects yang akan Anda kenal lebih baik saat Anda mempelajari pelajaran dalam buku ini. Anda tidak dapat mengedit media dalam komposisi secara langsung; sebaliknya, setiap bagian dari media yang ditempatkan ke dalam komposisi ada di jalurnya sendiri, yang disebut layer.

Setiap layer memiliki properti seperti posisi, opasitas, dan durasi yang dapat Anda sesuaikan satu per satu atau bersama-sama dengan layer lainnya. Selain properti bawaan layer yang dapat diedit, Anda memiliki kemampuan untuk menambahkan berbagai macam efek dari menu Efek ke layer apa pun, dan dengan memanipulasi properti layer dan efeknya Anda dapat membuat animasi Anda.

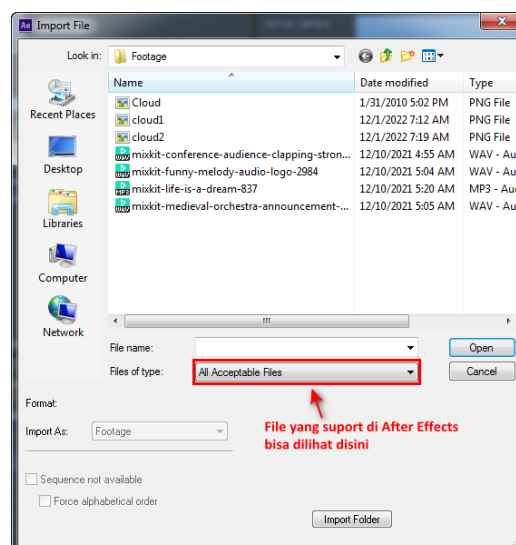
## B. Membuat Project Baru

Secara teknis, setiap kali Anda membuka After Effects, program membuat project kosong baru untuk Anda. Sebuah project bukanlah hal yang sangat mengesankan; itu benar-benar hanya sebuah wadah yang menyimpan referensi ke file media yang Anda kerjakan, bersama dengan komposisi yang Anda buat dan konten asli apa pun, seperti kamera, lampu, dan bentuk. Satu project mungkin berisi tautan ke lusinan, mungkin ratusan file berbeda yang berada di hard drive Anda.

### 1. Mengimpor File Media

Salah satu kekuatan besar After Effects adalah beragam media yang dapat Anda gunakan dengannya. After Effects mendukung file gambar diam, audio, dan video format standar. Di bagian pelajaran ini, Anda akan membuat project After Effects baru dan belajar mengimpor dua jenis media yang sangat umum: audio dan video. Selain format umum seperti .tiff, .jpg, .aif, dan .mp3, program ini menawarkan dukungan yang ditingkatkan untuk format file asli tertentu seperti Photoshop (.psd) dan Illustrator (.ai).

- Buat project After Effects baru yang kosong dengan memilih File > New > New Project, dan setel ulang ruang kerja Anda ke tata letak standar dengan memilih Window > Workspace > Standard, lalu pilih Window > Workspace > Reset "Standard." Klik Ya di kotak dialog yang meminta Anda mengonfirmasi bahwa Anda ingin mengatur ulang ruang kerja.
- Pilih File > Impor > File untuk membuka kotak dialog Impor File.
- Pilih file yang ingin dimasukkan ke project After Effects.



Gambar 3.1. Open Foler pada Import File

Ada banyak cara untuk membuka kotak dialog Import File. Anda dapat menggunakan pintasan keyboard, Ctrl+I (Windows) atau Command+I (Mac OS); Anda dapat mengklik kanan di area kosong mana pun di panel Project dan memilih Impor > File dari menu konteks yang muncul; dan Anda dapat mengklik dua kali area kosong di panel Project untuk segera membuka kotak dialog.

Secara default, After Effects menggunakan nama file dari item footage asli Anda di panel Project. Anda dapat mengubahnya dengan mengklik kanan item dan memilih Ganti nama dari menu.

- d. Panel Project adalah salah satu dari banyak panel yang harus berbagi ruang di layar, jadi setelah file video diimpor ke project Anda, mungkin sangat sulit untuk melihat apakah panel Project kecil. Untuk mengatasi masalah ini, After Effects menawarkan fungsi toggle yang memungkinkan Anda menyesuaikan panel apa pun dengan ukuran penuh layar. Klik pada panel Project untuk membuatnya aktif. Panel menampilkan sorotan oranye di sekitarnya saat aktif. Tekan tombol tilde (~) pada keyboard Anda untuk memperbesar panel ke ukuran layar penuh.

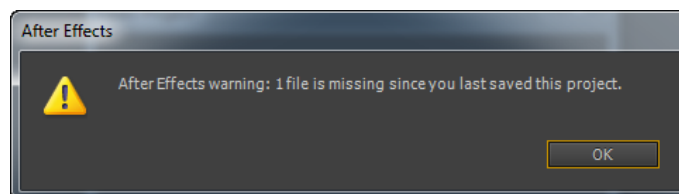
Tekan tombol tilde (~) untuk memperbesar panel yang sedang aktif ke layar penuh. Tekan lagi untuk kembali ke tata letak panel normal. Tekan lagi tombol tilde (~) saat Anda ingin kembali ke ruang kerja standar.

- e. Simpan Project setelah memasukkan footage atau import file. Perintah keyboard untuk fungsi Simpan adalah Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS).

## 2. Menemukan File Yang Hilang

Saat Anda mengimpor file, After Effects membuat tautan ke file media asli di hard drive Anda. Tautan ini adalah apa yang Anda lihat di panel Proyek. File-file ini ditautkan dan sebenarnya bukan bagian dari proyek itu sendiri. Jika terjadi sesuatu pada file asli, yaitu dihapus, dipindahkan, atau diganti namanya, ini akan menimbulkan masalah.

Saat Anda mencoba membuka proyek, After Effects memeriksa tautan media untuk memastikan semuanya masih utuh, dan jika menemui masalah akan menampilkan dialog peringatan yang memberi tahu Anda berapa banyak file yang saat ini hilang. Jumlah file yang hilang akan bervariasi tergantung pada proyek yang Anda coba buka.



Gambar 3.2. Missing File Footage Saat Import File

Untuk memperbaiki masalah ini, Anda harus menautkan kembali rekaman yang hilang dengan mengganti rekaman asli yang ditautkan dengan rekaman itu sendiri. Untuk menemukan file Anda yang hilang:

- a. Klik OK untuk menutup dialog peringatan awal.
- b. Temukan salah satu item footage yang hilang di panel Project. Mereka akan mudah diidentifikasi dengan ikon Color Bar di sebelah kiri nama footage.
- c. Klik kanan pada item footage yang hilang dan dari menu yang muncul, pilih Replace Footage > File.
- d. Saat kotak dialog Replace Footage File muncul, arahkan ke folder yang berisi file yang hilang yang sesuai dengan item footage ini. Nama file harus terlihat di bilah judul kotak dialog.
- e. Sorot file yang hilang dan klik Buka. Setelah jeda singkat saat komputer Anda menganalisis konten folder dan menautkan kembali file yang hilang yang ditemukannya di sini, dialog konfirmasi akan muncul yang memberi tahu Anda bahwa file yang hilang sebelumnya telah ditemukan.

Jumlah file yang dipulihkan akan bervariasi tergantung pada jumlah item yang hilang yang dapat ditemukan oleh After Effects.

- f. Klik OK untuk menutup kotak dialog ini.

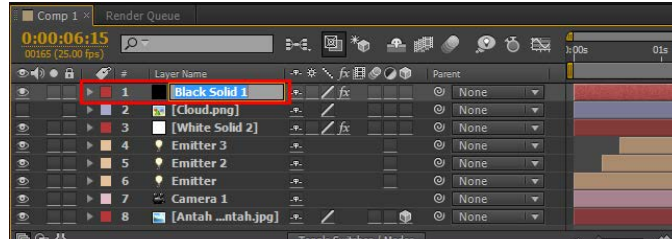
Jika semua file Anda masih memiliki nama yang sama dan berada di lokasi folder relatif yang sama seperti saat diimpor, operasi penggantian yang satu ini akan menemukan semua item footage Anda yang hilang. Jika tidak, Anda harus mengulangi proses ini beberapa kali untuk menemukan semua file yang hilang. Secara umum, jauh lebih mudah ditemukan file media Anda yang hilang saat dipindahkan dan tidak diganti namanya. Jika item rekaman Anda telah dihapus, tidak ada yang dapat dilakukan After Effects untuk membantu Anda. Satu-satunya tindakan Anda adalah membuat ulang atau memulihkan item dari salinan cadangan hard drive atau file media Anda.

### **3. Mengganti Nama File**

Mengganti nama file di After Effects sedikit berbeda dari program lain yang mungkin biasa Anda gunakan. Di sebagian besar program, Anda cukup mengklik file yang disorot untuk mengganti namanya. Mencoba pendekatan ini di After Effects tidak berhasil. Di sini Anda akan mengubah nama file Washington City Street.jpg.

- a. Dengan panel Proyek disorot, klik tombol tilde (~) pada keyboard Anda untuk memaksimalkannya ke ukuran layar penuh. Kemudian klik file bernama Washington City Street.jpg untuk menyorotnya.
- b. Tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Nama file menjadi dapat diedit.
- c. Ubah nama file dengan menempatkan kursor Anda di akhir kata Street dan menambahkan -daytime di akhir sehingga sekarang terbaca sebagai Washington City Street-dayday.jpg, lalu tekan Enter/Return untuk menyelesaikan pengeditan teks dan melakukan perubahan.





Gambar 3.3. Mengganti Nama File dalam Project

Mengubah nama file di panel Project tidak memengaruhi file sebenarnya di komputer Anda. Seperti semua program pengeditan video, After Effects memiliki alur kerja yang tidak merusak. Tidak ada yang Anda lakukan di After Effects mengubah file asli di hard drive Anda. Satu-satunya pengecualian untuk ini adalah saat Anda menggunakan perintah Edit Asli, yang dirancang untuk membuka file sumber asli yang Anda impor di aplikasi pengeditan eksternal seperti Photoshop dan Illustrator.

- d. Tekan tombol tilde pada keyboard Anda untuk meminimalkan panel Proyek dan kembali ke ruang kerja Standar.
- e. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.

#### 4. Mengatur Panel Project

Anda tidak dapat menyimpan panel project Anda dalam ukuran layar penuh sepanjang waktu, atau Anda tidak akan pernah bisa menyelesaikan pekerjaan apa pun. Dan bahkan dengan panel Project sebesar ini, mungkin masih memerlukan beberapa modifikasi agar Anda dapat bekerja lebih efisien. Secara default, panel menampilkan semua file yang diimpor dalam urutan abjad, tetapi ini seringkali bukan pendekatan terbaik untuk mengatur media Anda. Yang ingin Anda lakukan adalah membuatnya semudah mungkin untuk menemukan media yang Anda perlukan tepat saat Anda perlu menggunakannya. Untuk melakukannya, Anda akan menyesuaikan tampilan panel Project.

Saat Anda bekerja di After Effects, Anda pasti akan membuka dan menutup banyak panel, tergantung pada jenis pekerjaan yang Anda lakukan. Namun, saat mengerjakan proyek dalam buku ini, penting untuk memiliki antarmuka yang sesuai dengan pelajaran. Untuk tujuan ini, Anda harus selalu mengatur ulang ruang kerja Anda ke konfigurasi Standar prasetel. Di After Effects CS6, pilih Window > Workspace > Standard untuk mengubah konfigurasi tampilan ruang kerja Anda saat ini.

#### C. Memahami Alur Kerja Animasi

Saat bekerja di After Effects, penting untuk dipahami bahwa program ini biasanya digunakan untuk menganimasikan atau menggabungkan aset yang dibuat di aplikasi lain. Aman untuk mengatakan bahwa sebagian besar pengguna After Effects profesional seringkali adalah pengguna ahli, dari program grafis dan desain lainnya. Mereka sering menggunakan Adobe Photoshop, dan terkadang Illustrator, bersama dengan berbagai

paket yang dapat membuat grafik 3D seperti 3D Studio Max, Maya, atau Cinema 4D untuk membuat media yang akan mereka gunakan di After Effects.

Untuk mempercepat proses pembelajaran, banyak pelajaran dalam buku ini yang Anda mulai dengan proyek yang dibuat sendiri dan berkelanjutan untuk pembebasan selanjutnya. Pelajaran ini akan sedikit berbeda, karena akan membawa Anda melalui seluruh alur kerja, mulai dari membuat komposisi, hingga mengimpor berbagai konten media, dan terakhir melalui proses animasi dan preview. Dalam pelajaran ini, Anda akan bekerja dengan berbagai aset media untuk menghasilkan animasi dan efek untuk kebutuhan film.

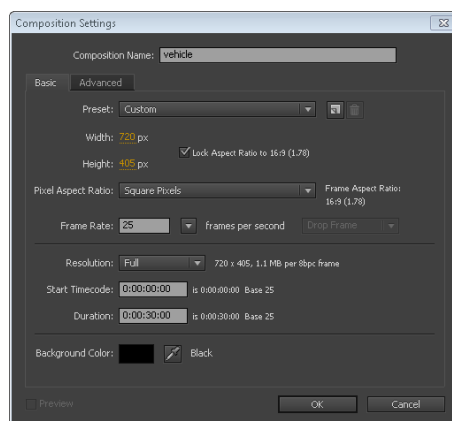
## D. Membuat Dan Bekerja Dengan Komposisi

Di Adobe After Effects, komposisi adalah tempat Anda melakukan semua pekerjaan animasi dan komposisi. Di dalam sebuah komposisi, setiap bagian dari media berada pada layernya masing-masing. Pikirkan setiap komposisi sebagai Timeline independen dalam proyek Anda. Selain berbagai macam rekaman yang Anda impor ke After Effects, komposisi juga dapat berisi komposisi lain, memungkinkan lingkungan desain yang terorganisir dan proyek animasi yang sangat kompleks. Menempatkan satu komposisi di dalam yang lain disebut komposisi bersarang, dan Anda akan mempelajarinya lebih lanjut dalam pelajaran ini. Pada pelajaran bagian pertama ini, Anda akan membuat komposisi awal untuk menampung objek gambar dan animasi yang akan Anda buat.

### 1. Membuat Komposisi Baru

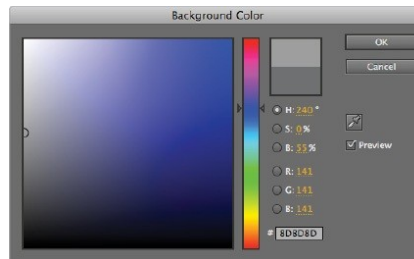
Seperti disebutkan sebelumnya, proyek itu sendiri benar-benar tidak memiliki properti yang dapat diedit; dalam komposisi Anda mengatur segalanya mulai dari kecepatan bingkai hingga dimensi piksel hingga rasio aspek. Komposisi dapat diimpor dari proyek After Effects lainnya, dibuat secara otomatis saat Anda mengimpor file Photoshop atau Illustrator berlapis, atau dibuat dari awal seperti yang akan Anda lakukan di sini.

- Pilih Komposisi > Komposisi Baru dari menu di bagian atas antarmuka After Effects untuk membuka kotak dialog Pengaturan Komposisi. Anda juga dapat menggunakan pintasan keyboard, Ctrl+N (Windows) atau Command+N (Mac OS).
- Di kotak dialog, ubah nama komposisi default menjadi Vehicle. Dari menu drop-down Preset, Custom. Memilih preset Custom berarti menentukan sendiri Width, Height, Pixel Aspect Ratio, dan Frame Rate.



Gambar 3.4. Setting Custom untuk Composition Baru

- c. Tentukan nilai Resolution diatur Full
- d. Ubah Duration menjadi 0;00;30;00 (30 detik).
- e. Klik kotak Background Color untuk membuka kotak dialog Warna Latar Belakang. Saat muncul, perhatikan bahwa Color Picker di kotak dialog memungkinkan Anda memasukkan nilai numerik untuk warna menggunakan nilai HSB (Hue, Saturation, Brightness), RGB (Red, Green, Blue), dan heksadesimal.
- f. Klik pada nilai R (Merah) dan ketik 141. Ulangi ini untuk nilai G (Hijau) dan B (Biru) juga. Ini menghasilkan warna latar abu-abu muda.



Gambar 3.5. Kotak Dialog Background Color

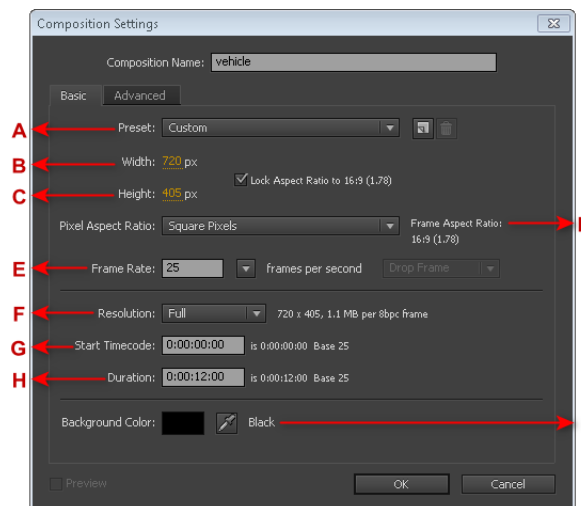
- g. Klik OK di kotak dialog Background Color untuk kembali ke kotak dialog Composition Settings, lalu klik OK lagi di kotak dialog untuk menambahkan comp baru ke proyek Anda.

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## 2. Memahami Pengaturan Komposisi

Kotak dialog Pengaturan Komposisi memungkinkan Anda mengatur dan mengedit properti komposisi Anda. Kotak dialog terbuka secara otomatis saat Anda membuat komposisi baru dan dapat dibuka secara manual dengan memilih komposisi dan memilih Komposisi > Pengaturan Komposisi atau dengan menekan Ctrl+K (Windows) atau Command+K (Mac OS). Kotak dialog dibagi menjadi dua bagian, untuk pengaturan dasar dan lanjutan.

### a. Basic Setting

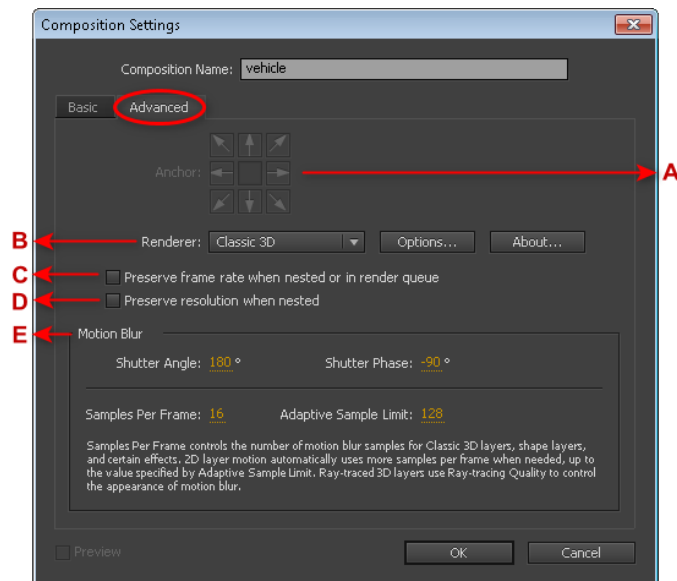


Gambar 3.6. Basic Composition Setting

#### Keterangan Gambar :

- A. Preset : Proyek video bisaanya harus sesuai dengan standar yang ditetapkan seperti NTSC atau PAL. Menu preset berisi berbagai pengaturan komposisi prebuilt agar sesuai dengan standar yang paling umum digunakan. Karena sebagian besar proyek video akan cocok dengan salah satu standar video yang ditetapkan, cara paling efisien untuk memulai adalah dengan memilih prasetel dari menu drop-down dan kemudian memodifikasi properti apa pun yang tidak sesuai dengan proyek khusus Anda. Di sebelah kanan menu ada dua tombol: satu untuk menyimpan prasetel khusus dan satu lagi untuk menghapusnya.
- B. Width dan Height : Pengaturan ini menentukan dimensi fisik, dalam piksel, komputer Anda. Ini sebanding dengan ukuran dokumen di aplikasi lain.
- C. Pixel Aspect Ratio : Pengaturan ini menentukan bentuk piksel di komputer Anda. Standar video yang berbeda menggunakan rasio aspek piksel yang berbeda untuk menampilkan konten. Rasio aspek piksel yang salah akan menyebabkan karya Anda tampak terdistorsi. Preset yang Anda pilih bisaanya menetapkan properti ini untuk Anda.
- D. Frame Rate : Pengaturan ini menentukan jumlah bingkai per detik (fps) yang menyusun komposisi Anda.
- E. Timebase : Pengaturan ini menentukan apakah Composition baru akan menggunakan timebase drop-frame atau non-drop-frame.
- F. Resolution : Pengaturan ini menentukan kualitas tampilan panel Komposisi. Nilai yang lebih rendah membutuhkan lebih sedikit RAM untuk melihat preview.
- G. Start Timecode : Pengaturan ini menentukan nilai kode waktu di awal, atau asal, Timeline. Standar After Effects adalah 00;00;00;00 tetapi jika mengekspor animasi Anda ke kaset video untuk disiarkan, sebagian besar stasiun memerlukan asal kode waktu diatur ke 01;00;00;00 (1 jam).
- H. Duration : Pengaturan ini menentukan panjang Timeline komposisi.
- I. Background Color : Pengaturan ini menentukan warna latar belakang untuk komposisi.

## b. Advanced Setting



Gambar 3.7. Advanced Setting pada Composition

Keterangan Gambar :

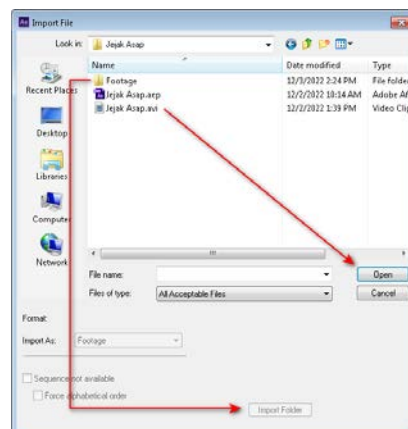
- A. Anchor : Pengaturan ini tidak dapat diedit saat membuat comp baru, hanya saat mengedit pengaturan yang sudah ada. Jika Anda memperbesar atau memperkecil dimensi fisiknya, pengaturan jangkar menentukan bagaimana hasil transformasi dengan mengunci area tertentu pada tempatnya.
- B. Rendering Plug-in : Pengaturan ini menentukan mesin yang akan digunakan untuk merender layer 3D. Pengaturan ini memungkinkan Anda memilih antara 3D Klasik dan 3D Raytraced. Mesin raytracing baru di After Effects CS6 memungkinkan Anda untuk membuat layer teks dan bentuk yang diekstrusi, dan menyediakan tampilan berkualitas lebih tinggi untuk konten 3D.
- C. Preserve frame rate when nested or in Render Queue :  
Pengaturan ini menentukan apakah laju bingkai comp dipertahankan atau dikonversi saat Anda menempatkannya di dalam komposisi lain.
- D. Preserve resolution when nested :  
Pengaturan ini menentukan apakah pengaturan resolusi comp dipertahankan atau dikonversi saat Anda menempatkannya di dalam komposisi lain.
- E. Motion Blur : Pengaturan ini menentukan kekuatan efek Motion Blur saat diaktifkan untuk layer. Menggunakan Motion Blur dibahas lebih mendetail nanti dalam pelajaran ini.

## E. Bekerja Dengan Layer

Jika Anda sudah familiar dengan program grafik seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, maka Anda mungkin sudah familiar dengan konsep umum penggunaan layer, meskipun di sini cara kerjanya sedikit berbeda. Di After Effects, setiap rekaman yang Anda tempatkan dalam komposisi berada pada layer yang terpisah dan individual. Layer ini terlihat di panel Timeline dan setiap layer berisi propertinya sendiri yang dapat dimanipulasi atau dianimasikan secara terpisah dari yang lain.

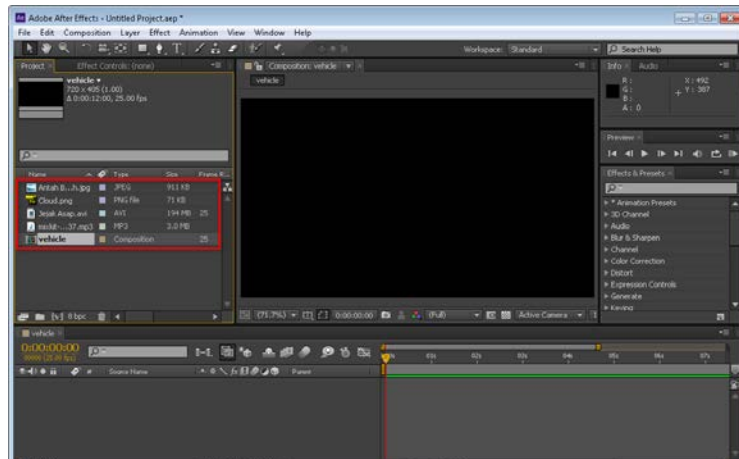
Sekarang setelah Anda membuat komposisi utama dan mengimpor aset media yang akan Anda gunakan, saatnya untuk menangani bekerja dengan panel Layer. Di bagian pelajaran ini, Anda akan menambahkan media ke timeline dan bekerja dengan layer footage yang dibuat untuk mengatur tata letak komposisi Anda.

1. Setelah Anda membuat project baru dan composition baru, maka akan tampil komposisi dengan nama vehicle.
2. Masukkan dalam project baru tersebut dengan file (footage) yang dibutuhkan dalam project dengan klik kanan pada panel Project > klik Import > klik File. Klik file yang sudah disiapkan, klik Open. Jika file footage telah diorganisir dalam satu folder, klik folder, klik Import Folder



Gambar 3.8. Import File Window

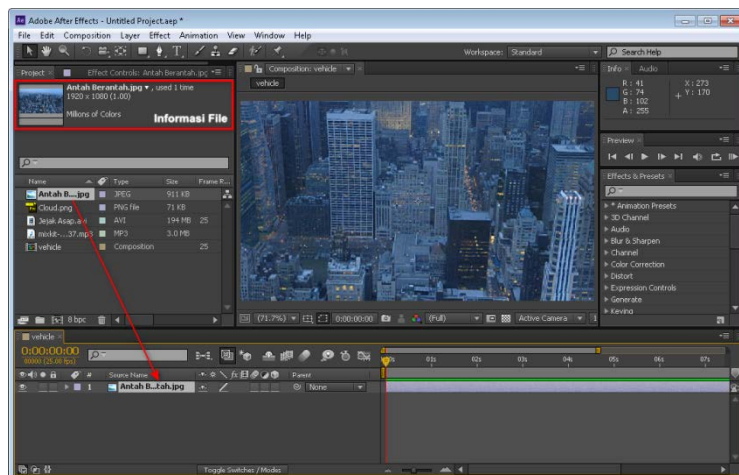
Penting untuk dicatat bahwa ketika Anda mengklik dua kali pada sebuah komposisi, itu akan dipreview di panel Komposisi dan Timeline secara bersamaan. Namun, cara previewnya sedikit berbeda. Hanya ada satu panel Komposisi secara default, jadi mengklik dua kali pada comp membuatnya aktif di jendela dan menyembunyikan mana saja yang mungkin telah terlihat sebelumnya. Namun, panel Timeline berbasis tab (seperti browser Internet Anda), sehingga Anda dapat melihat beberapa tab comp sekaligus. Akibatnya, mengklik dua kali pada comp di panel Project hanya akan membawa tabnya ke depan dan membuatnya aktif.



Gambar 3.9. File Footage yang Telah di Import

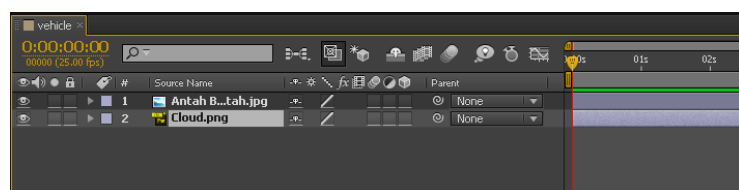
File footage dapat dimasukkan dari folder yang sama atau dari folder yang berbeda. Gunakan perintah import untuk memasukkan file footage dari folder yang berbeda beberapa kali sehingga file footage masuk semua dalam projects.

3. Di panel Proyek, klik dan tahan pada file Antah Berantah.jpg untuk memilihnya, dan seret ke Timeline vehicle comp.
4. Saat file telah berada dalam area Timeline comp, lepaskan tombol mouse Anda. File ditambahkan ke Timeline, dan gambar akan terlihat di panel Composition.



Gambar 3.10. Memasukkan Footage dalam Timeline

5. Sekali lagi, di panel Project, klik pada file Cloud.png, lalu seret dan jatuhkan di bawah layer Antah Berantah.jpg pada vehicle Timeline.



Gambar 3.11. Penambahan Footage dalam Timeline

Jika Anda melihat panel Composition, Anda tidak menemukan gambar Cloud.png, ini karena gambar dari footage Antah Berantah ada di depannya. Anda akan memperbaiki ini di latihan berikutnya.

6. Simpan file Anda dengan memilih File > Save.

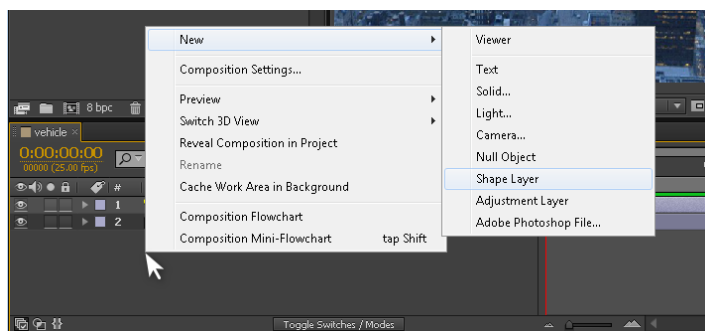
Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## F. Memahami Berbagai Jenis Layer

Di After Effects, footage yang Anda impor ditambahkan ke layer saat Anda menemukannya ke dalam komposisi, tetapi bagaimana dengan objek lain, seperti lampu, camera, atau bentuk lainnya? Mereka juga berupa layer; sebenarnya, selain layer standar yang akan Anda buat dari konten bisa diimpor, seperti video, gambar, dan audio, ada jenis layer lain yang dapat dibuat sepenuhnya di dalam After Effects:

**Layer Text**, dapat dianimasikan menggunakan properti transformasi layer standar (seperti posisi atau rotasi). Selain itu, layer teks memiliki properti unik (disebut animator teks) yang memberi Anda lebih banyak kontrol atas teks. Contoh saat Anda akan menggunakan animator teks adalah jika Anda ingin memutar setiap karakter dalam sebuah kata. Layer teks sering digunakan untuk membuat kredit, sepertiga bagian bawah, atau efek tipografi kinetik.

**Layer solid**, juga disebut layer padat adalah layer warna tunggal yang dibuat langsung di After Effects. Mereka sering digunakan sebagai bidang warna, bentuk persegi panjang, atau untuk efek yang dihasilkan secara internal di dalam After Effects, seperti efek petir, atau efek sinar .



Gambar 3.12. Tampilan Setelah Klik Kanan dalam Timeline

**Layer Light**, digunakan untuk menerangi layer 3D dan menghasilkan bayangan. Sebagai alat estetika, lampu digunakan untuk meningkatkan kesan kedalaman dan volume dalam sebuah pemandangan.

**Layer Camera**, dirancang untuk mensimulasikan kinerja dan perilaku camera video dalam kehidupan nyata, dan dapat digeser, dimiringkan, dan dipindahkan untuk menciptakan kesan pergerakan melalui ruang.

**Layer Null Object**, adalah layer tak terlihat (yang terlihat di panel komposisi dan



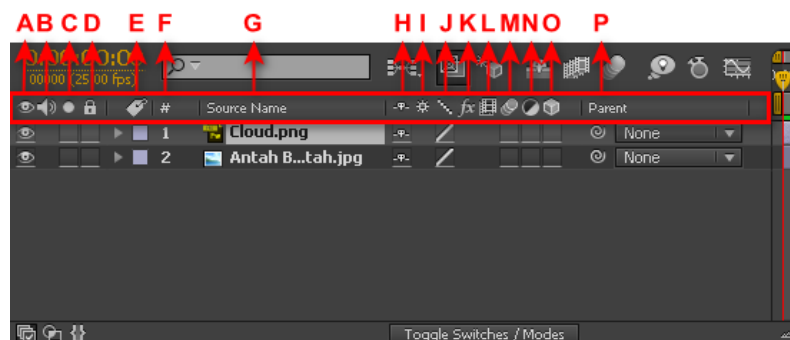
timeline, tetapi tidak dirender) yang memiliki semua properti transformasi dari layer lain yang terlihat. Mereka berguna sebagai objek pembantu, mereka meminta Anda untuk mengasuh properti dari satu layer ke layer lainnya, dan sering digunakan sebagai objek pengontrol untuk camera dan layer tiga dimensi.

**Layer Shape**, adalah objek bentuk vektor yang dibuat dengan alat bentuk (persegi panjang, elips, poligon, dll.) di After Effects. Mirip dengan teks dan layer padat, keduanya memiliki properti transformasi layer dan properti bentuk khusus hanya untuk layer bentuk.

**Layer Adjustment**, adalah layer tak terlihat yang dapat menjadi target efek, yang mirip dengan layer penyesuaian di Photoshop. Mereka digunakan ketika Anda ingin menerapkan efek tertentu atau serangkaian efek ke beberapa layer secara bersamaan. Karena setiap layer di bawah layer penyesuaian yang ditargetkan akan ditampilkan seolah-olah efek diterapkan padanya, ini menghindari masalah karena harus menerapkan efek yang sama beberapa kali.

## G. Memahami Switch Layer

Jika Anda telah bekerja dengan program desain atau grafik sebelum menggunakan After Effects, maka gagasan memiliki sakelar untuk menyembunyikan atau mengunci layer bukanlah hal baru bagi Anda. Namun selain kontrol standar ini, area Layer Timeline berisi beberapa sakelar khusus lainnya yang digunakan untuk mengaktifkan atau menonaktifkan berbagai fitur layer. Selain dapat menampilkan, menyembunyikan, dan mengunci layer, Anda dapat melakukan solo, pemalu, atau mengaktifkan fitur seperti motion blur atau frame blending. Jika istilah tersebut baru bagi Anda, bagian ini akan membantu Anda memahaminya. Setiap sakelar layer sesuai dengan label di atasnya yang merinci nama dan penggunaannya.



Gambar 3.13. Switch Layer

- A. Video On/Off : Klik sakelar ini untuk mengalihkan visibilitas video pada layer. Sakelar ini hanya tersedia saat bekerja dengan layer yang berisi video; jika tidak, ruang kosong. Di After Effects, pengaturan ini berlaku untuk gambar diam dan video sebenarnya. Saat trek video layer dinonaktifkan, itu tidak dipreview di panel Komposisi dan tidak disertakan saat Anda merender komposisi untuk hasil akhir.

- B. Audio On/Off : Klik sakelar ini untuk membisukan audio layer. Sakelar ini hanya tersedia saat bekerja dengan layer yang berisi audio. Dalam hal ini, audio dapat berada di layernya sendiri, seperti saat Anda menambahkan file MP3, WAV, atau AIFF ke komposisi, atau disematkan dalam file video. Saat Anda menonaktifkan trek audio layer, itu tidak dipreview di panel Komposisi dan tidak disertakan saat Anda merender komposisi untuk hasil akhir.
- C. Solo : Sakelar ini menyembunyikan semua layer yang tidak mengaktifkan sakelar Solo. Seringkali Anda ingin mempreview hanya satu layer dalam komposisi yang jauh lebih besar. Dalam situasi seperti ini, mematikan video dan audio untuk banyak layer bisa sangat memakan waktu. Sakelar ini memungkinkan Anda untuk mengisolasi hanya layer yang mengaktifkan Solo. Saat trek dibuat solo, audio dan videonya tidak dipreview di panel Komposisi dan tidak disertakan saat Anda merender komposisi untuk hasil akhir.
- D. Lock : Sakelar ini mencegah pengeditan apa pun pada konten layer. Saat diaktifkan, layer tidak dapat dipilih atau diubah sama sekali. Gunakan sakelar ini untuk mencegah perubahan tak disengaja pada konten yang ingin diisolasi, namun ingin tetap terlihat dalam komposisi.
- E. Label : Ini adalah menu tarik-turun yang digunakan untuk menerapkan label warna ke setiap layer. Warna digunakan di dua tempat: sebagai warna batas di sekitar konten yang disorot di Timeline, dan juga sebagai warna highlight layer di Timeline. Meskipun Anda dapat memodifikasi warna, warna defaultnya adalah warna tertentu berdasarkan jenis footage pada layer. Anda dapat mengubah default ini di kotak dialog Preferensi dengan mengedit konten kategori Label.
- F. Number (#) : Ini adalah nilai numerik yang ditetapkan untuk menunjukkan urutan susunan layer dalam komposisi. Layer pertama berada di atas semua layer lainnya, diikuti layer bernomor 2, lalu 3, dan seterusnya. Jika Anda menggunakan keyboard dengan tombol angka, Anda dapat memilih layer dengan menekan tombol yang sesuai.
- G. Layer/Source Name : Kolom ini dapat diubah untuk menampilkan dua nilai yang berbeda. Opsi Source name menampilkan nama item rekaman dari panel Proyek, sementara memilih nama layer menampilkan nama khusus (jika ada) yang telah Anda tetapkan ke layer di panel Timeline. Komposisi baru default ke tampilan Nama sumber, di mana mereka menggunakan nama rekaman dari panel Proyek. Saat diedit, kolom secara otomatis beralih ke mode nama Layer, yang memungkinkan Anda menggabungkan nama khusus yang diubah di Timeline dengan nama Sumber.

- H. Shy : Sakelar Pemalu adalah alat untuk mengoptimalkan tampilan panel Komposisi. Anda dapat mengaktifkan mode Shy layer, lalu gunakan sakelar komposisi Hide Shy Layers di bagian atas panel Timeline untuk menyembunyikan semua layer Shy di comp. Ini bisa menjadi alternatif yang bermanfaat untuk memaksimalkan panel Timeline ke mode layar penuh, karena menghilangkan layer Shy dari tampilan layer tetapi bukan panel Komposisi. Layer pemalu masih dipreview di panel Komposisi dan juga disertakan saat dirender untuk hasil akhir.
- I. Collapse Transformations/Continuously Rasterize :  
Fungsi sakelar ini berubah, bergantung pada jenis rekaman layernya. Saat diterapkan pada komposisi, ini menciutkan transformasi pada layer tersebut, secara efektif mengubah urutan efek dan transformasi yang diberikan dalam komposisi bersarang. Rasterisasi berkelanjutan hanya berlaku untuk konten berbasis vektor yang diimpor dari program seperti Adobe Illustrator. Saat diaktifkan, layer terus diraster, yang menghasilkan hasil yang lebih baik dalam menganimasikan properti, seperti skala, tetapi melakukannya dengan peningkatan biaya kinerja.
- J. Quality : Pengaturan Quality dari sebuah layer menentukan seberapa tepatnya itu dirender. Pengaturan ini diterapkan pada tampilan layer dalam preview, tetapi juga berlaku saat dirender untuk hasil akhir. Saat Anda mengganti kualitas layer, Anda dapat memilih mode Best, Draft, dan Wireframe. Mode kualitas Terbaik menampilkan render dengan kualitas tertinggi, tetapi membutuhkan waktu lebih lama untuk merender daripada mode Draft atau Wireframe. Mode Draft adalah preview dengan kualitas lebih rendah daripada Terbaik, dan dimaksudkan untuk menampilkan layer Anda, tetapi beberapa efek tidak ditampilkan atau mungkin diterapkan secara tidak akurat. Kualitas wireframe hanya menampilkan garis luar sebuah layer, membuang tampilan dan semua efeknya. Kemampuan untuk mengubah kualitas sangat membantu karena kualitas tampilan yang lebih rendah mempreview dan merender lebih cepat, dan fitur ini bisa sangat berguna saat menyinkronkan posisi atau waktu elemen.
- K. Effects : Sakelar ini dinonaktifkan kecuali jika efek telah diterapkan ke layer, saat diaktifkan secara otomatis. Anda menggunakan sakelar ini untuk menonaktifkan efek pada layer, menghasilkan preview yang lebih cepat.
- L. Frame Blend : Sakelar ini bisaanya diaktifkan saat menggunakan efek pemetaan ulang waktu untuk mempercepat atau memperlambat rekaman video. Efek ini dapat menyebabkan gerakan tersentak-sentak, yang dirancang untuk dikompensasi

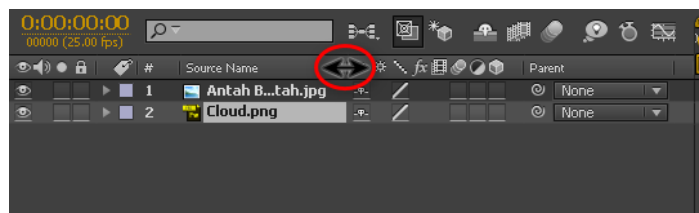
oleh pencampuran bingkai dengan menggabungkan beberapa bingkai secara bersamaan.

- M. Motion Blur : Sakelar ini mengaktifkan motion blur di layer, membantu menciptakan kesan gerakan yang familiar bagi pemirsa dari menonton video dan film.
- N. Adjustment Layers : Saat diaktifkan, sakelar ini mengubah layer menjadi layer penyesuaian. Saat menggunakan layer penyesuaian, konten layer diabaikan dan sebagai gantinya, efek yang diterapkan pada layer target hanya memengaruhi layer di bawahnya.
- O. 3D Layer : Saat diaktifkan, sakelar ini mengubah layer dua dimensi menjadi layer tiga dimensi.
- P. Parenting : Kolom ini berisi kontrol untuk menyetel layer sebagai anak, sehingga memungkinkan layer induk untuk mengontrol posisinya, rotasi, skala, dan anchor point.

## H. Memahami Urutan Susun Layer

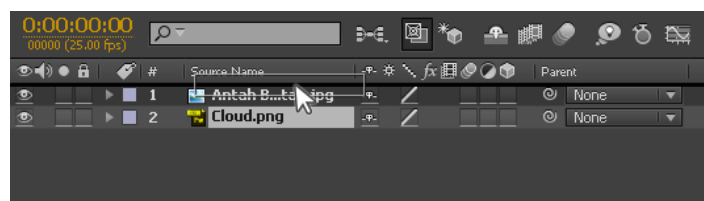
Ketika sebuah komposisi terdiri dari banyak layer, susunan layer tersebut, yang disebut susunan susun, sangat penting. Ketika layer yang sepenuhnya buram ditempatkan di atas layer lain, hasilnya hanya layer atas yang terlihat. Namun, jika layer atas memiliki area transparan, Anda dapat melihat melalui area transparan tersebut ke layer atau layer di bawahnya. Anda dapat dengan mudah memodifikasi susunan layer di panel Timeline, seperti yang akan Anda lakukan sekarang.

1. Di Timeline, cari kolom Source name dan tempatkan kursor Anda pada garis pemisah di sebelah kanan kolom. Panel panel Timeline dapat diperluas atau dikontrak tergantung pada kebutuhan Anda.
2. Saat kursor Anda berubah menjadi panah ganda, klik dan seret garis pemisah ke kanan untuk memperbesar kolom Nama Sumber.



Gambar 3.14. Mengubah Ukuran Kolom

3. Klik dan tahan pada layer Cloud.png, untuk memilihnya, dan seret ke atas layer Antah Berantah.jpg.



Gambar 3.15. Mengubah Urutan Layer

4. Sekarang Anda seharusnya dapat melihat komposisi Cloud.png seperti pada gambar di bawah ini. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.



Gambar 3.16. Layer Cloud Sekarang Berada di Atas Layer Antah Berantah

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## I. Mengubah Nama Layer

Secara default, nama yang ditampilkan di panel Timeline diambil langsung dari nama rekaman sumber seperti yang muncul di panel Project. Namun, banyak orang lebih memilih untuk memiliki nama layer yang menjelaskan konten mereka, karena hal ini membuat mereka lebih mudah ditemukan saat memindai atau mencari komposisi dengan cepat.

1. Klik layer Antah Berantah.jpg di panel Timeline Anda untuk menyorotnya.
2. Dengan layer yang disorot, tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Ini membuat nama layer dapat diedit.
3. Ubah nama layer menjadi background. Tekan tombol Enter/Return lagi untuk keluar dari mode pengeditan ini.

Ada beberapa hal yang telah berubah di panel Timeline. Nama kolom tidak lagi disebut Source name tetapi sekarang diberi judul Nama Layer. Selain itu, layer Cloud sekarang tampil dalam tanda kurung, menunjukkan bahwa itu masih dirujuk oleh Nama Sumber.

4. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.

## J. Memahami Properti Layer

Setiap layer visual memiliki lima properti bawaan yang dapat dianimasikan: Position, Opacity, Rotation, Anchor Point, dan Scale. Masing-masing properti ini dapat dianimasikan baik secara individual maupun kombinasi dengan properti lain untuk membuat animasi.

- A. Posisi : Properti ini menentukan koordinat X, Y, dan Z (bila sakelar 3D layer diaktifkan) dari layer. Satuan ukuran yang digunakan oleh properti Posisi adalah piksel, dan relatif terhadap titik asal komposisi (0,0, 0,0) yang terletak di sudut kiri atas. Penting untuk dicatat bahwa properti ini adalah untuk anchor point dari sebuah layer, bukan konten sebenarnya.
- B. Opacity : Properti ini menentukan transparansi layer sebagai nilai antara 0 (nol) dan 100 persen, di mana 0 persen akan sepenuhnya transparan, dan 100 persen akan sepenuhnya buram.
- C. Rotas : Properti ini menentukan jumlah layer yang berputar di sekitar poros tengahnya. Saat berhadapan dengan layer dua dimensi, semua rotasi berada di sekitar sumbu z. Namun, setelah sakelar layer 3D diaktifkan, properti Rotasi dibagi menjadi tiga: Rotasi X, Rotasi Y, dan Rotasi Z. Baik untuk dua dimensi atau tiga, properti Rotasi ditampilkan sebagai rangkaian angka,  $0x + 0,0^\circ$ , di mana nilai pertama adalah jumlah atau waktu rotasi lengkap yang harus dilakukan, dan angka kedua adalah nilai derajat akhir. Jadi nilai  $1x + 0,0^\circ$  berarti berputar satu kali penuh dan berhenti di  $0^\circ$ , sedangkan nilai  $2x + 45^\circ$  berarti melakukan dua putaran penuh, lalu berhenti di  $45^\circ$ .
- D. Anchor Point : Ini adalah titik referensi atau registrasi dari sebuah layer. Ini adalah titik di mana semua transformasi (rotasi, gerakan, skala, dan sebagainya) terjadi di sekitarnya, sehingga terkadang disebut titik transformasi.
- E. Skala : Properti ini menentukan ukuran horizontal dan vertikal relatif dari sebuah layer sebagai nilai default ke 100 persen. Nilai di atas 100 persen membuat layer lebih besar, sedangkan nilai di bawah 100 persen membuatnya lebih kecil.

Layer khusus, seperti camera dan lampu, memiliki properti yang sedikit berbeda. Misalnya, keduanya tidak memiliki Anchor Point dan sebagai gantinya memiliki properti bernama Point of Interest, yang menentukan area layar target yang diarahkan oleh cahaya atau camera.

Setiap properti layer dapat dianimasikan secara independen dari yang lainnya. Setelah animasi diaktifkan, setiap perubahan pada properti tersebut, baik dengan menggunakan alat Transform di panel Komposisi atau dengan mengedit nilainya di Timeline, akan menghasilkan bingkai kunci baru di posisi playhead saat ini. Jika ada bingkai kunci yang ada di posisi playhead saat ini, Anda akan mengubah nilainya saat mengubah properti.

## **K. Membuat Kinestasis Dengan Menganimasikan Anchor Point**

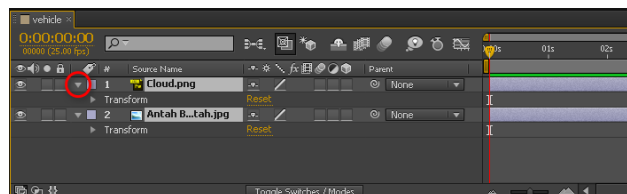
Kinestasis adalah teknik yang sangat populer saat bekerja dengan gambar diam. Kadang juga disebut efek Ken Burns atau Pan dan Zoom. Sebelum munculnya perangkat lunak modern, efeknya dibuat dengan menggeser camera video di atas gambar diam. Era saat ini, dalam motion graphic modern, efek ini paling sering dibuat ulang di After Effects

dengan menganimasikan anchor point layer.

Untuk inilah semua persiapan Anda sampai saat ini. Anda akan menganimasikan layer yang telah Anda tambahkan ke komposisi Anda untuk menciptakan efek kinestatik.

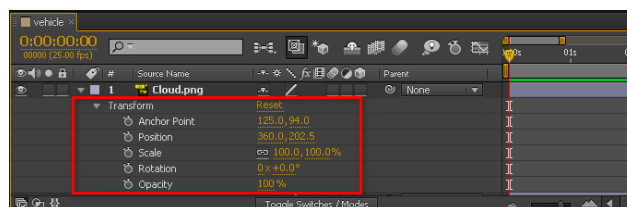
Properti seperti Anchor point, Posisi, dan Skala memiliki banyak nilai untuk setiap bingkai utama. Nilai-nilai ini numerik dan sesuai dengan objek di layar Anda, yang pada gilirannya dapat dianimasikan. Misalnya dengan Posisi, Anda akan memiliki nilai X (horizontal) dan nilai Y (vertikal). Mengatur dua bagian ini dengan nilai berbeda, Anda dapat menganimasikan objek secara horizontal, vertikal, atau keduanya. Sedangkan layer tiga dimensi akan memiliki nilai ketiga dengan menambah posisi sumbu Z.

1. Jika belum terbuka, buka proyek yang Anda simpan sebelumnya. Proyek ini memiliki komposisi gambar bertipe .jpg dan .png yang telah diimpor sebelumnya, bersama dengan folder yang dibuat secara otomatis untuk mengatur setiap layer file.
2. Di panel Proyek, klik dua kali pada Vehicle comp untuk mempreviewnya di panel Komposisi dan Timeline. Pada latihan sebelumnya, dua layer ditambahkan ke comp: Cloud dan background. Layer harus dimodifikasi sedikit sebelum Anda dapat menerapkan efek Kinestatis. Kedua layer jauh lebih besar dari comp sebenarnya dan harus diperkecil agar berguna, dan layer Cloud harus dipindahkan ke posisi yang tepat untuk efeknya.
3. Di panel Timeline, klik pada layer Cloud untuk menyorohtnya. Tahan tombol Shift dan klik pada layer latar belakang untuk menambahkannya ke pilihan Anda.
4. Klik reveal triangle di sebelah kiri nama layer Cloud untuk melihat properti Transform untuk layer tersebut. Karena kedua layer dipilih, dua properti Transform terungkap.



Gambar 3.17. Tombol untuk Mengungkap Properti Layer

5. Klik pada reveal triangle untuk properti Transform layer Cloud untuk melihat lima properti individual yang melekat pada semua layer yang terlihat.



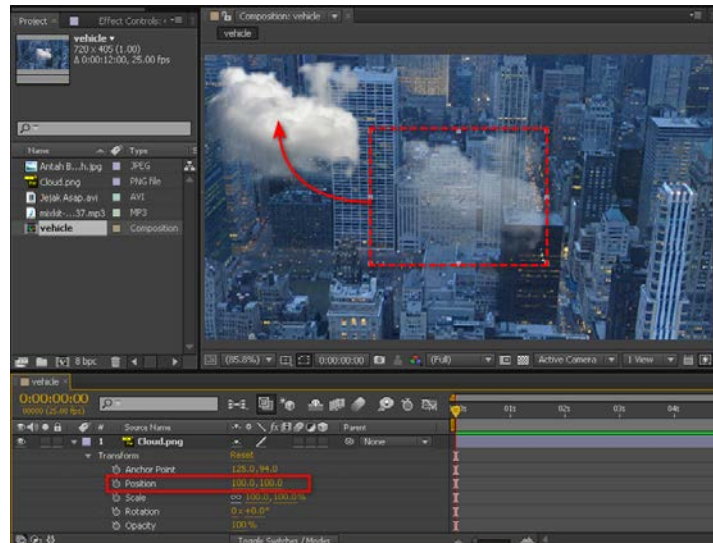
Gambar 3.18. Transform Properti pada Layer

Banyak properti layer dan efek disembunyikan di dalam grup properti seperti Transform, yang harus Anda ungkapkan untuk mengaksesnya.

6. Klik pada nilai Skala untuk membuatnya dapat diedit. Ketik 70 di bidang teks numerik

dan tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Karena banyak layer dipilih saat Anda melakukan ini, keduanya skala layer turun hingga 70 persen dari ukuran aslinya.

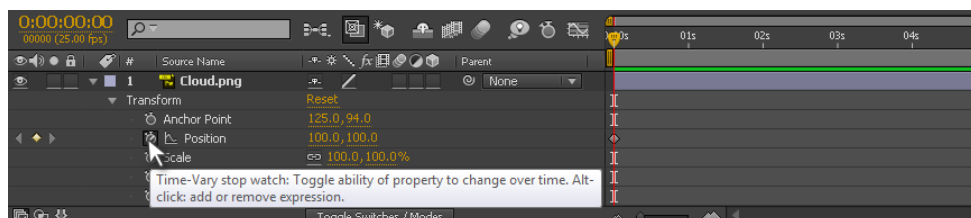
7. Tekan Ctrl+Shift+A (Windows) atau Command+Shift+A (Mac OS) untuk membatalkan pilihan semua layer. Kemudian klik pada layer Cloud untuk memilihnya.
8. Untuk layer Cloud, dalam kategori Posisi, klik pada nilai untuk Posisi X (nilai pertama yang tercantum untuk Position properti) dan ubah menjadi 100. Kemudian klik pada nilai untuk Posisi Y (nilai kedua yang tercantum untuk Position properti) dan ubah ke 100. Tekan Enter atau Return untuk melakukan perubahan ini.



Gambar 3.19. Perubahan Tranform Position pada Layer

Hingga saat ini, Anda telah mengubah properti layer secara global. Ini mengubahnya ke nilai yang sama untuk seluruh durasi komposisi. Sekarang Anda akan menganimasikan properti Anchor Point untuk membuat gerakan.

9. Jika kursor Anda tidak berada di awal (0;00;00;00) dari Timeline, klik kolom Current Time di pojok kiri atas Timeline untuk menyorotnya, ketikkan angka 0 (nol), dan tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) untuk memindahkan playhead kembali ke awal Timeline.
10. Klik Time-Vary Stopwatch di sebelah kiri properti Anchor Point untuk mengaktifkan animasi di properti ini. Ini akan membuat keyframe pada posisi playhead saat ini.

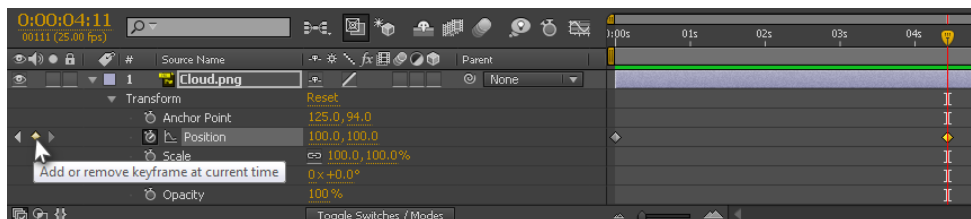


Gambar 3.20. Mengatur Anamasi Layer Cloud



Keyframes menyimpan nilai properti. Untuk membuat animasi, Anda akan membuat keyframe kedua di Timeline dengan nilai yang berbeda. Program kemudian akan menganimasikan perubahan untuk Anda.

11. Klik bidang Waktu Saat Ini untuk menyorotnya, ketik 1000 ke dalam bidang teks numerik, dan klik area kosong Timeline untuk memindahkan playhead ke 10 detik.
12. Klik pada nilai X dari properti Anchor Point dan ubah ke 185. Ini membuat anchor point kedua dan melengkapi pasangan yang diperlukan untuk menganimasikan properti. Klik Masuk atau Kembali untuk menerima



Gambar 3.21. Menambahkan Keyframe dalam Transform Position

13. Klik pada playhead dan seret ke awal Timeline. Tekan bilah spasi pada keyboard Anda untuk mempreview animasi. Layer Cloud bergeser ke kanan, sedangkan layer latar belakang statis.
14. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard.

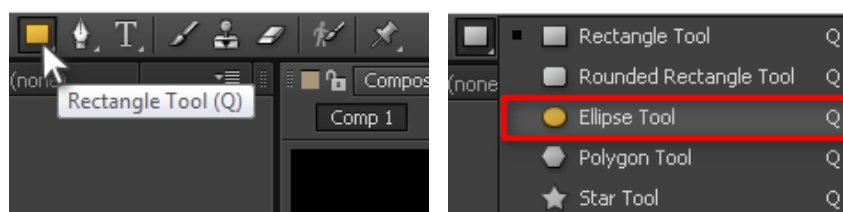
Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## L. Animasi Rotasi

Rotasi animasi memungkinkan Anda memutar layer di sekitar sumbu z pusatnya. Anda dapat menggunakannya untuk mensimulasikan pendulum yang berayun, jarum jam, atau lempar koin. Dalam latihan ini, Anda akan menganimasikan layer dalam komposisi Rotator untuk memutar serangkaian lingkaran dekoratif di sekitar titik tengah yang sama.

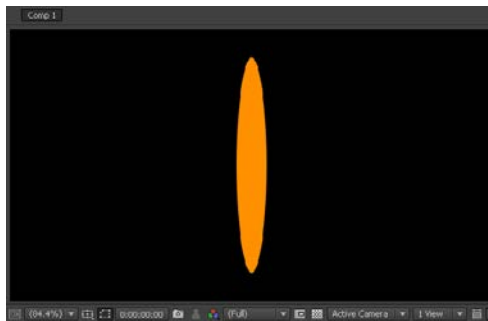
Dalam latihan ini, Anda akan bekerja dengan salah satu komposisi Illustrator yang telah ditambahkan ke proyek di awal pelajaran.

1. Buat project dan composition baru, dengan pengaturan seperti sebelumnya atau pengaturan sendiri. Beri nama composition dengan nama Rotator.
2. Klik dan tahan Rectangle tool, klik Ellipse tool.



Gambar 3.22. Tools Membuat Objek Shape Bentuk Lingkaran

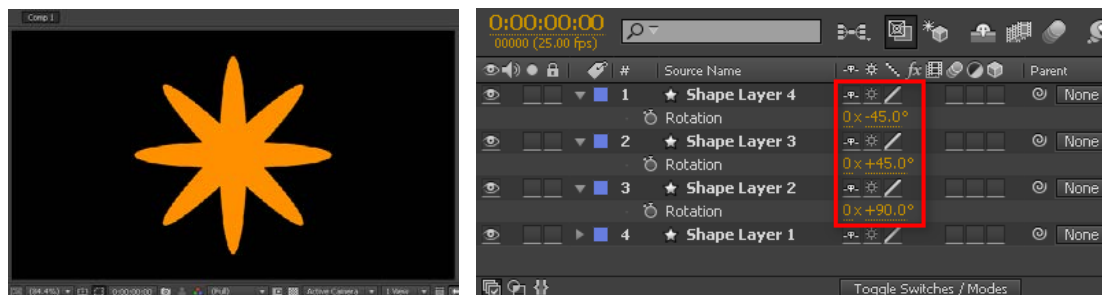
Buat seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.23. Gambar Shape Layer 1

Duplikasi layer Shape Layer 1 menggunakan pintasan Ctrl+D atau klik menu Edit, klik Duplicate sebanyak 3 kali. Tentukan nilai transform Rotation dalam :

- a. Shape Layer 2 menjadi  $0x90^{\circ}$
- b. Shape Layer 3 menjadi  $0x45^{\circ}$
- c. Shape Layer 2 menjadi  $0x-45^{\circ}$

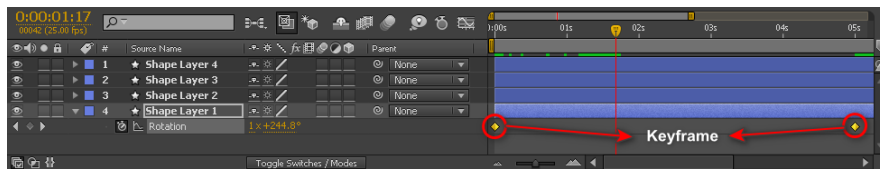


Gambar 3.24. Bentuk Shape Layer Setelah di Duplikasi

3. Di Timeline, klik layer pertama, Shape Layer 1, untuk menyoroanya. Untuk mengungkapkan properti Rotasi, tekan tombol R pada keyboard Anda.
4. Pastikan playhead Anda berada di awal Timeline (0;00;00;00) dan klik Time-Vary Stopwatch di sebelah kiri Rotasi untuk mengaktifkan animasi untuk properti ini dan membuat keyframe pertama.
5. Seret playhead ke akhir Timeline (0;00;05;00). Untuk animasi ini Anda akan membuat objek berputar lima kali. Klik angka pertama pada nilai rotasi, ubah menjadi 5, dan tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda. Nilai properti Rotasi sekarang seharusnya tertulis  $5x+0,0^{\circ}$ . Ini menyebabkan objek berputar sekali setiap satu detik untuk menyelesaikan lima putaran yang ditugaskan.
6. Pindahkan playhead kembali ke awal Timeline dan tekan bilah spasi pada keyboard untuk mempreview animasi. Cincin berputar searah jarum jam lima kali antara awal timeline sampai posisi keyframe ke-2, atau kira-kira satu putaran setiap 1 detik. Tekan bilah spasi lagi untuk menghentikan rotasi.
7. Di Timeline, klik pada layer kedua, Shape Layer 2, untuk menyoroanya dan

mengungkapkan properti Rotasi dengan menekan tombol R pada keyboard Anda.

8. Sekali lagi, pastikan playhead Anda berada di asal Timeline dan klik Time-Vary Stopwatch di sebelah kiri Rotasi untuk mengaktifkan animasi untuk properti ini dan membuat keyframe.



Gambar 3.25. Dua Keyframe untuk Animasi Shape Layer 1

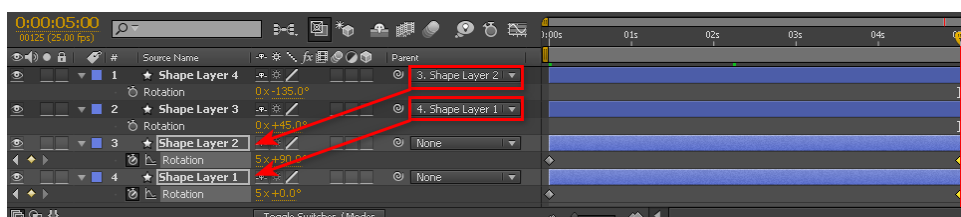
### M. Menggunakan Layer Parenting Untuk Memudahkan Pengulangan

Animasi objek yang digunakan dalam latihan ini sebenarnya terdiri dari rangkaian lingkaran konsentris, masing-masing dengan desainnya sendiri dan masing-masing pada layernya sendiri. Anda baru saja menganimasikan dua layer pertama yang bergerak berlawanan arah, tapi bagaimana dengan yang lainnya? Jika Anda ingin melanjutkan pola dan membuat setiap lingkaran berputar ke arah yang berlawanan dengan pendahulunya, Anda dapat menambahkan keyframe ke semuanya secara manual, tetapi ini akan sedikit membosankan. Semua keyframe individu ini juga akan menciptakan mimpi buruk jika Anda memutuskan untuk mengubah pengaturan waktu animasi nanti. Situasi seperti inilah di mana parenting menjadi penting.

Parenting adalah alat untuk menghilangkan pengulangan yang sering melekat pada animasi yang kompleks. Dengannya Anda dapat menghubungkan layer-layer sehingga satu layer akan mengikuti layer lainnya. Layer anak mewarisi properti Posisi, Rotasi, Anchor point, dan Skala dari layer induknya, tetapi bukan Opacity. Keuntungan nyata dari parenting adalah bahwa sementara layer mengikuti pergerakan induknya, pergerakan ini relatif, sehingga setiap properti masih dapat memiliki keyframe independennya sendiri.

Pada latihan ini, semua layer bernomor ganjil akan menjadi anak dari layer 1, sedangkan semua layer yang bernomor genap akan menjadi anak dari layer 2.

1. Di Timeline, klik pada layer nomor 3, yang bernama Shape Layer 3, untuk menyorotnya. Tahan tombol Ctrl (Windows) atau Command (Mac OS) jika ingin menyorot layer yang tidak berurutan.
2. Pada kolom Induk di sebelah kanan panel Layer Switches, klik menu drop-down untuk layer 3 dan pilih 1. Shape Layer 1 sebagai induk untuk semua layer bernomor ganjil.



Gambar 3.26. Parenting Layer

Ketika banyak layer disorot, setiap perubahan yang dilakukan pada properti salah satunya akan dilakukan pada semuanya.

3. Klik pada layer 4 untuk menyorotnya. Pada panel Parent, klik menu drop-down untuk layer 4 dan pilih 2. Shape Layer 2 sebagai induk untuk semua layer bernomor genap.

Karena parenting menciptakan pergerakan yang relatif terhadap pergerakan layer asli, Anda dapat menyesuaikan properti setiap layer sesuai kebutuhan.

4. Pindahkan playhead ke 0, lalu tekan bilah spasi pada keyboard untuk melihat preview animasi. Tekan bilah spasi lagi untuk menghentikan animasi, lalu simpan file Anda dengan memilih File > Simpan.

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

## N. Menggunakan Mode Pencampuran

Bagi pengguna aplikasi seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, blending mode mungkin sudah menjadi topik yang sangat familiar. Mereka memungkinkan Anda untuk mengontrol bagaimana konten dari dua atau lebih layer bercampur atau menyatu. Secara default, layer berinteraksi dengan cara yang sangat mudah: area buram dari layer hanya menutupi dan menyembunyikan apa pun di bawahnya. Tapi Anda bisa mengubahnya untuk membuat komposisi yang lebih menarik. Dalam latihan ini, Anda akan menambahkan layer bentuk baru ke comp dan menggunakan mode blending untuk membuatnya mewarnai layer di bawahnya.

1. Jika belum terbuka, buka proyek berisi komposisi vehicle yang Anda simpan di awal pelajaran ini. Di panel Project, klik dua kali pada Vehicle comp untuk mengaktifkannya di panel Composition dan Timeline. Mengklik dua kali pada komposisi di panel Proyek akan membukanya di Panel Komposisi dan Timeline.
2. Batalkan pilihan semua layer di Timeline dengan memilih Edit > Deselect All.
3. Dari panel Tools di bagian atas antarmuka After Effects, klik Rectangle tool untuk aktifkan tool Anda. Ini mengaktifkan opsi Fill dan Stroke di bagian kanan kanan.

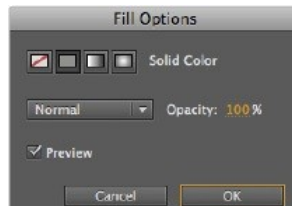


Gambar 3.27. Shape Tool

Mengaktifkan shape tool secara otomatis mengaktifkan properti untuk fill untuk warna area dan stroke sebagai warna garis.

4. Klik pada teks Fill di panel Tool untuk membuka kotak dialog Fill Options, dan pilih tombol kedua untuk mengisi shape baru dengan Solid Color.

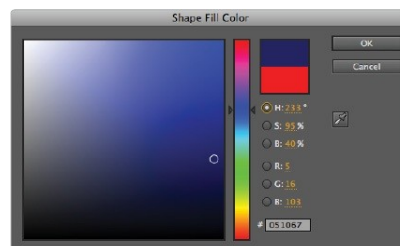
Konfirmasikan bahwa menu drop-down diatur ke Normal, Opacity 100 persen, dan kotak centang Preview diaktifkan, dan klik OK untuk menutup kotak dialog.



Gambar 3.28 Fill Option dalam Shape Tool

Isi adalah warna interior bentuk vektor dan Anda dapat mengaturnya menjadi warna solid, gradien linier atau radial, atau tidak sama sekali. Bentuk dapat diberi warna isian dan/atau garis sebelum atau setelah dibuat.

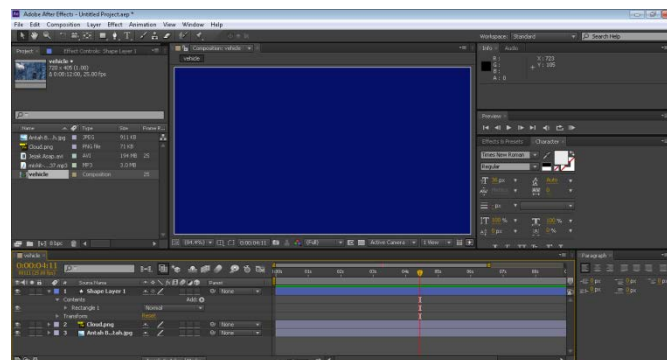
5. Klik pada kotak Fill Color di samping kata Fill untuk membuka kotak dialog Shape Fill Color. Pilih warna biru tua sebagai Fill dengan mengatur nilai RGB ke R:5, G:16, B:103. Klik OK untuk menutup kotak dialog.



Gambar 3.29. Color Editor dalam Shape Tool

Alih-alih mengetikkan nilai warna, Anda dapat memilih warna secara visual menggunakan penggeser dan kotak warna di sisi kiri dialog.

6. Klik pada teks Stroke pada panel Tool untuk membuka kotak dialog Stroke Options, dan pilih tombol pertama untuk mengatur Stroke bentuk baru menjadi None. Konfirmasikan bahwa kotak centang Preview diaktifkan dan klik OK untuk menutup kotak dialog. Stroke adalah garis tepi bentuk vektor, dan dengan memilih None, Anda menonaktifkannya sehingga bentuk ini hanya memiliki warna Isian.
7. Klik dua kali pada Rectangle tool di panel Tools untuk membuat persegi panjang dengan ukuran yang sama dengan komposisi. Karena layer baru ditempatkan di atas dua layer sebelumnya, seluruh panel Komposisi diisi dengan warna biru.

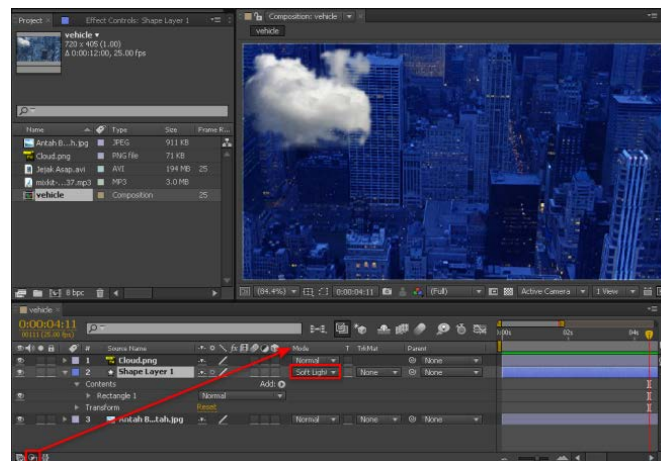


Gambar 3.30. Layer Baru Berisikan Shape Rectangle

Mengklik dua kali pada alat bentuk apa pun akan secara otomatis membuat bentuk yang sesuai dengan ukuran komposisi.

8. Klik pada layer Shape baru untuk menyorotnya. Tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda untuk membuat nama layer dapat diedit dan mengubahnya menjadi Overlay. Tekan Enter/Return lagi.
9. Klik pada tombol Expand atau Collapse Transfer Controls Pane di sudut kiri bawah panel Timeline untuk menampilkan kontrol Mode (Blending), dan ubah mode layer Overlay dari Normal ke Soft Light. Ini memberi komposisi warna ungu yang lembut.
10. Di Timeline, seret layer Overlay di bawah layer Cloud sehingga pewarnaan warna hanya memengaruhi layer Background.

Layer dapat diseret ke atas dan ke bawah di Timeline untuk mengubah urutan penumpukan kapan saja.



Gambar 3.31. Pengaturan Blending Mode

Sekali lagi, klik tombol Perluas atau Ciutkan Panel Kontrol Transfer ( ) di sudut kiri bawah panel Timeline untuk menyembunyikan Mode (Blending) kontrol.

11. Simpan file Anda dengan memilih File > Save.

Jangan tutup proyek ini; Anda akan terus mengerjakannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

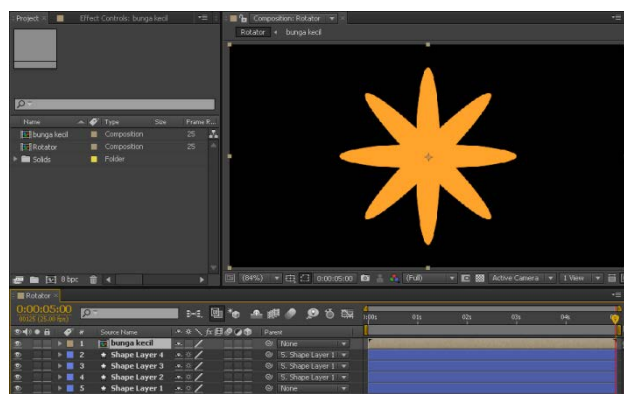
## O. Memahami Nested Komposisi Dan Precomposing

Proyek kompleks jarang dibuat sebagai komposisi tunggal; sebaliknya, itu adalah hasil dari beberapa comps yang dianimasikan secara individual. Proses menempatkan satu comp di dalam yang lain disebut nesting. Bersarang memungkinkan Anda membuat animasi berurutan atau berturut-turut karena setiap komponen memiliki Timeline independennya sendiri. Precomposing adalah teknik yang memungkinkan Anda membuat comp dari layer yang sudah ada di Timeline Anda dan mengganti layer tersebut dengan comp baru. Ini bisa menjadi teknik yang sangat membantu ketika Anda ingin menggabungkan beberapa layer menjadi komposisi baru, sehingga Anda dapat menerapkan efek atau transformasi ke semuanya secara bersamaan, atau sebagai alat untuk menjaga agar panel Timeline tetap teratur.

## P. Menambahkan Nested Komposisi

Dalam latihan ini, Anda akan menambahkan Rotator dan komposisi logo dison yang Anda animasikan di awal pelajaran ke komposisi Dison Intro.

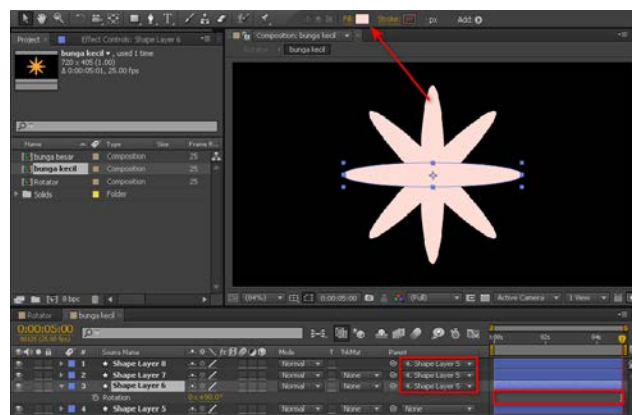
1. Jika belum terbuka, buka proyek yang berisi komposisi Rotator yang telah Anda simpan sebelumnya dalam pelajaran ini, dan klik dua kali pada Rotator comp untuk mengaktifkannya di panel Composition dan Timeline.
2. Terlihat dalam komposisi Rotator terdapat Shape Layer 1 sampai dengan Shape Layer 4. BUka properti Rotation Shape Layer 2, tempatkan playhead di frame awal. Hilangkan pengaturan animasi Shape Layer 2 dengan klik pada icon stopwatch. Ubah Parenting Shape Layer 2, 3, 4 ke Shape Layer 1. INi untuk menentukan gerakan animasi Shape Layer 2,3,4 mengikuti gerakan Shape layer 1.
3. Ukuran dan posisi layer baru perlu diatur agar lebih sesuai dengan komposisi ini. Dengan layer Shape Layer 1 terpilih, tekan tombol P pada keyboard Anda untuk menampilkan properti Position. Selanjutnya, tahan tombol Shift dan tekan tombol S, untuk membuka properti Skala juga.
4. Ikon Tautan Rantai di sebelah kanan nilai Skala membatasi proporsi, memastikan bahwa jika Anda mengubah skala horizontal, skala vertikal akan berubah dalam jumlah relatif, mempertahankan proporsional tampilan layer. Pastikan bahwa opsi Constrain Proporsions diaktifkan dengan mengonfirmasi ikon Tautan Rantai terlihat dan mengubah salah satu dari nilai Skala menjadi 75 persen. Meski masih besar, ini akan membuatnya menjadi ukuran yang lebih mudah diatur.
5. Pilih semua layer (Shape Layer 1-4) gunakan tombol Shift atau Ctrl, setelah semua terpilih tekan Ctrl+ D untuk menduplikasi semua layer yang terpilih.
6. Terlihat layer Shape Layer 4-8 berada diantara Shape Layer 1-4. Ini akan membingungkan ketika akan mengatur properti atau menganimasikannya.
7. Klik kanan pada Shape Layer 8, klik Pre-Compose untuk mengubah semua layer yang terpilih menjadi komposisi baru dan berada dalam komposisi yang aktif. Berikan nama komposisi bunga kecil di kotak isian New Composition Name, kemudian klik OK. Terlihat dalam komposisi Rotator satu komposisi baru bernama bunga kecil.



Gambar 3.32. Komposisi Baru Hasil dari Perintah Pre-Compose

8. Lakukan yang sama untuk Shape Layer 1-4 dan berikan nama komposisi dengan bunga besar.

9. Pilih layer bunga kecil, tekan tombol S untuk menampilkan properti Scale, ubah ukuran layer bunga kecil menjadi 60. Perubahan ukuran tidak terlihat dalam layer bunga kecil dikarenakan layer bunga kecil memiliki warna yang sama dengan layer bunga besar.
10. Klik double layer bunga kecil, akan terbuka komposisi bunga kecil di Timeline dan Composition. Sekarang tampil kembali Shape Layer 5-8. Pilih semua layer dan ubah warnanya menggunakan kotak Fill seperti pembahasan sebelumnya.  
Tidak hanya warna yang sama antara layer bunga besar dan layer bunga kecil, melainkan animasinya juga memiliki gerakan yang sama.
11. Klik dalam Shape Layer 6, tekan R dalam keyboard dan tempatkan playhead di awal frame klik ikon stopwatch untuk menghilangkan animasinya, kemudian ubah parenting layer menjadi Shape Layer 5 pada semua layer.



Gambar 3.33. Perubahan Warna dan Animasi Layer di Komposisi Bunga Kecil

Penggunaan perintah di atas menunjukkan proses pembuatan Nested Composition atau dikenal juga dengan Komposisi Bersarang, dimana dalam satu komposisi terdapat komposisi lain di dalamnya untuk memudahkan pengaturan, maupun animasi komposisi yang terdiri dari banyak layer.

Seperti terlihat dalam hasil, pengubahan ukuran Shape Layer 5-8 tidak perlu dilakukan satu persatu, melainkan bias dilakukan langsung dari komposisi bunga kecil. Demikian juga pengaturan property lain seperti Anchor Point, Position, dan lainnya.



Gambar 3.34. Hasil Akhir



---

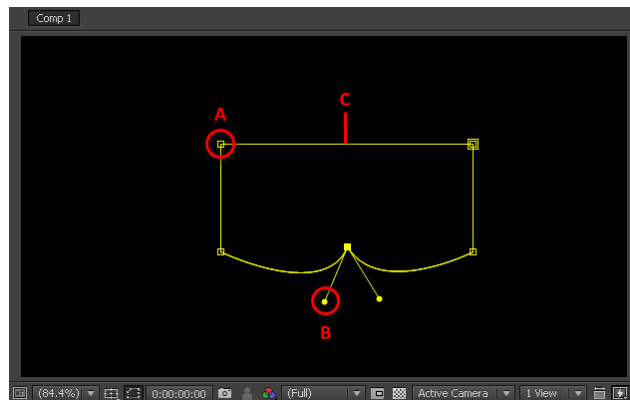
## BAB IV

# MASKING & TRACK MATTE

---

### A. Bekerja dengan Mask

After Effects, mask adalah jalur berbasis vektor yang digunakan untuk menyembunyikan atau mengungkapkan bagian dari layer. Jika Anda menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop dan Illustrator, Anda akan menemukan mask di After Effects mirip dengan clipping mask di aplikasi tersebut, dengan pengecualian bahwa mask di After Effects dapat ditambahkan ke video dan juga gambar diam. Anda dapat membuat mask dari objek primitif sederhana seperti persegi panjang dan lingkaran, mengimpornya dari program menggambar berbasis vektor, seperti Adobe Illustrator, atau membuatnya dari awal di After Effects menggunakan tool pena dan bentuk. Seperti objek vektor lainnya, mask terdiri dari serangkaian vertice yang dihubungkan oleh segmen garis. Verteks ini mewakili satu titik dalam ruang dan digunakan untuk menambatkan setiap segmen garis sehingga Anda dapat membuat garis dan bentuk. Anda dapat menganimasikan vertice ini untuk membuat mask yang mengubah bentuk dan ukurannya agar sesuai dengan konten video Anda. Misalnya, Anda dapat menganimasikan Mask Path bingkai demi bingkai untuk membuat mask yang bergerak mengikuti jalur awan yang melintasi langit atau mobil yang melaju di sepanjang jalan.



Gambar 4.1. **A.** Vertex. **B.** Direction handle. **C.** Line segment.

Seperti jalur vektor di aplikasi lain, mask di After Effects dapat memiliki vertice sudut dan Bézier. Ini adalah vertice yang menentukan panjang dan bentuk ruas garis di antara mereka. Titik sudut selalu membuat garis lurus, sedangkan titik Bézier digunakan untuk membuat segmen garis melengkung. Kelengkungan kurva Bézier ini ditentukan oleh pegangan arah yang melekat pada setiap vertice, seperti yang ditunjukkan pada ilustrasi di bawah ini.

### B. Memahami Properti Mask

Anda menggunakan mask untuk mengontrol transparansi layer. Mask pertama yang Anda buat memengaruhi alpha channel layer, dan mask tambahan apa pun yang Anda

buat berinteraksi dengan semua mask di atas yang pertama. Semua mask memiliki empat properti yang dapat Anda modifikasi dan animasikan:

1. **Mask Path** : Properti ini menentukan posisi titik-titik yang membentuk mask. Properti ini dianimasikan apakah Anda ingin memindahkan semua titik mask atau hanya sebagian saja, untuk membuat efek mask bergerak di sekitar layer atau mengubah bentuk.
2. **Mask Feather** : Properti ini menentukan kelembutan tepi mask. Sebagai hasil dari feather, tepi mask menjadi lebih transparan, menciptakan efek layer dengan tepian yang memudar ke latar belakangnya.
3. **Mask Opacity** : Properti ini menetapkan jumlah pengaruh yang dimiliki mask terhadap visibilitas layer tempat ia berada. Saat Anda menyetel properti ini pada nilai default 100 persen, layer yang dilingkupi mask akan berada pada opacity penuh.
4. **Mask Expansion** : Anda dapat menggunakan properti ini untuk memperluas atau mengecilkan tepi mask.

Selain properti di atas, setiap mask juga memiliki pengaturan mode yang mengontrol cara interaksinya dengan mask di atasnya dalam urutan penyusunan :

1. **None** : Saat Anda menyetel mode ke Tidak Ada, mask tidak memengaruhi alpha channel layer. Pengaturan ini berguna saat Anda menggunakan mask sebagai target efek atau sebagai jalur gerakan untuk teks.
2. **Add** : Efek mask ditambahkan ke mask di atasnya dalam urutan susun. Pengaturan Tambah membuat konten layer terlihat.
3. **Subtract** : Efek mask dikurangi dari mask di atasnya, membuat lubang. Jika itu adalah satu-satunya mask di layer, pengaturan ini menyembunyikan apa pun di dalam mask.
4. **Intersect** : Efek mask ini menambah yang di atasnya. Di area di mana mask tidak tumpang tindih dengan mask di atasnya, hasilnya adalah opasitas penuh. Namun, ketika semua mask pada layer diatur ke Intersect, hanya area yang dibentuk oleh tumpang tindih mask ini yang terlihat.
5. **Lighten** : Efek mask ini ditambahkan ke mask di atasnya. Saat beberapa mask berpotongan, nilai Mask Opacity tertinggi digunakan untuk semua area yang tumpang tindih.
6. **Darken** : Efek mask ini ditambahkan ke mask di atasnya. Saat beberapa mask berpotongan, nilai Mask Opacity terendah digunakan untuk semua area yang tumpang tindih.
7. **Difference** : Efek mask ini menambah yang di atasnya. Saat menggunakan banyak mask pada satu layer, mask dengan pengaturan ini berperilaku seolah-olah diatur ke Tambahkan saat tidak tumpang tindih. Saat tumpang tindih dengan mask lain,

pengaturan ini memungkinkan mask berperilaku seolah-olah diatur ke mode Kurangi.

Efek kumulatif dari mode ini bervariasi, tergantung pada jumlah mask pada layer, posisinya dalam urutan tumpukan mask, dan mode masing-masing. Cara terbaik untuk merasakan bagaimana berbagai mode mask akan berinteraksi adalah dengan bereksperimen dengannya.

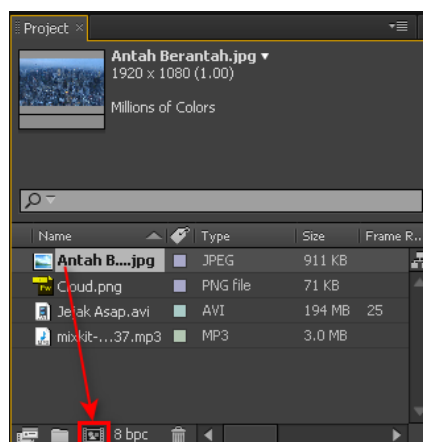
### C. Membuat Mask dengan Shape Tool

Anda dapat menggunakan tool bentuk di After Effects untuk membuat mask atau layer bentuk. Mereka membuat bentuk sederhana seperti persegi panjang dan lingkaran, dan bentuk yang lebih kompleks seperti poligon dan bintang. Setelah dibuat, mask ini dapat diubah, dimodifikasi, dan dianimasikan. Dalam latihan ini Anda akan membuat proyek baru, mengimpor file video, dan membuat mask persegi panjang untuknya.

1. Jika Anda telah membuka After Effects, Anda dapat melompat ke langkah 2; jika belum, pilih File > New > New Project. Jika Anda memiliki proyek lain yang terbuka dan belum menyimpannya, Anda akan diminta untuk melakukan penyimpanan.
2. Dalam proyek baru, pilih File > Import > File. Di kotak dialog Impor, arahkan ke folder tempat footage akan digunakan. Klik dua kali pada file untuk mengimpornya. Di panel Project, seret item footage ke tombol New Composition di bagian bawah panel. Ini membuat comp baru yang cocok dengan properti file video.

Menyeret suatu file apa pun ke tombol Komposisi Baru akan membuat komposisi baru yang sesuai dengan dimensi dan panjang rekaman tersebut. Dengan Komposisi baru yang aktif di panel Timeline, pilih Composition > Composition Setting untuk membuka kotak dialog Pengaturan Komposisi. Jika Start Time Code Comp tidak menyebutkan 0;00;00;00, ubahlah sekarang. Setelah selesai, klik OK untuk menutup kotak dialog.

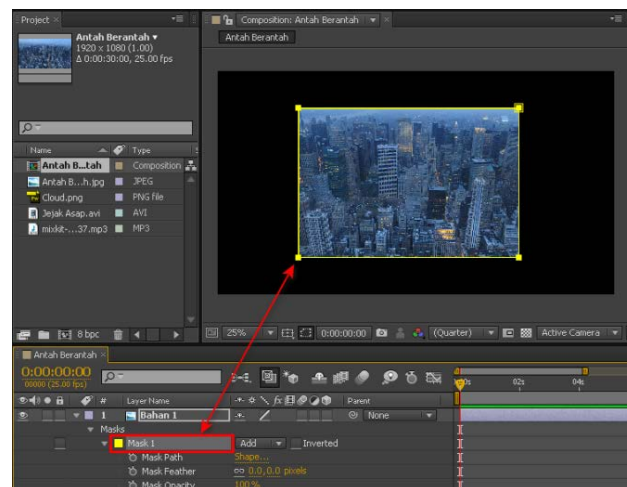
Anda juga dapat menggunakan pintasan keyboard untuk membuka kotak dialog Pengaturan Komposisi. Pada Composition yang terbuka, tekan Ctrl+K (Windows) atau Cmd+K (Mac OS).



Gambar 4.2. Membuat Composition Baru

3. Di panel Timeline, klik pada layer footage yang telah ada untuk menyorotnya, dan tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard untuk membuat bidang nama dapat diedit. Ganti nama layer ini Bahan 1.
4. Pilih layer bahan 1 sehingga terlihat tersorot, klik Rectangle tool untuk mengaktifkannya, lalu klik dan seret di panel Komposisi untuk membuat mask pada layer ini. Tidak peduli seberapa besar Anda membuat mask; Anda dapat mengubah ukurannya kemudian. Untuk membuat mask, Anda harus memilih layer sebelum menggunakan shape tool.

Saat Anda bekerja di panel Komposisi, mask baru sedang dibuat dan ditambahkan ke panel Timeline. Anda sekarang akan melihat Mask horisontal di bawah nama layer bersama juga tampil properti mask path-nya.



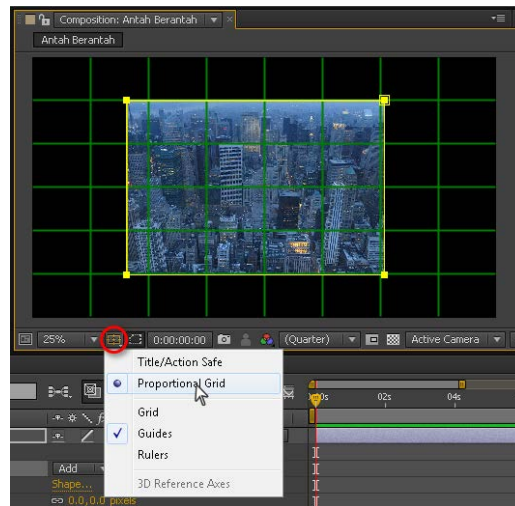
Gambar 4.3. Rectangle Mask dalam Composition

5. Pilih File > Simpan Sebagai. Arahkan ke folder ae05lessons di hard drive Anda. Di kolom Save As, beri nama file Creating Shape Masks-working.aep dan klik Save. Jangan tutup file ini; Anda akan membutuhkannya di bagian selanjutnya dari pelajaran ini.

#### D. Memilih dan Memanipulasi Mask

Jika Anda selalu dapat memodifikasi mask Anda dengan sempurna untuk pertama kalinya, Anda pasti orang yang sangat beruntung. Kemungkinan besar setelah Anda membuat mask, Anda harus mengedit ukuran atau posisinya setidaknya sekali. Mengedit mask mungkin tampak sedikit membingungkan bagi pemula, tetapi dengan sedikit latihan Anda akan menguasainya. Jika Anda terbiasa dengan program lain yang bekerja dengan grafik desain seperti Adobe Illustrator dan Photoshop, Anda akan terbiasa memiliki dua cursor, satu untuk memanipulasi seluruh jalur dan yang lainnya untuk mengedit setiap vertice. After Effects sedikit berbeda karena posisi mask di layar, dan posisi setiap titik, disesuaikan menggunakan selection tool. Dalam latihan ini, Anda akan menggunakan grid proporsional sebagai panduan untuk memperhalus bentuk dan ukuran mask yang Anda buat sebelumnya.

1. Dengan proyek telah dibuka sebelumnya, pilih Proportional Grid dari drop-down menu Grid and Guide Options di bagian bawah panel Composition.
2. Klik pada layer bahan 1 di panel Timeline untuk menyoroanya. Ini menampilkan tepi Mask horizontal bersama dengan verticena.
3. Jika belum aktif, klik Selection tool, lalu di panel Composition, klik dua kali pada salah satu vertice mask. Ini menyebabkan kotak pembatas muncul di sekitar mask. Kotak pembatas menentukan area batas mask dan digunakan untuk memindahkan, memutar, atau menskalakannya.



Gambar 4.4. Menampilkan Propotional Grid dalam Composition

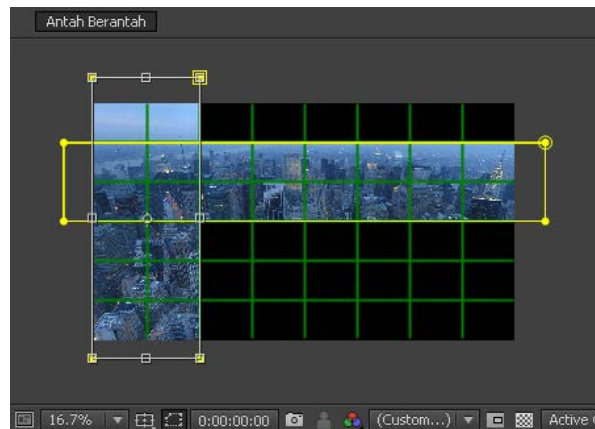
Titik kontrol yang terletak di sekitar tepi kotak pembatas mask digunakan untuk menskalakannya. Namun, jika Anda memposisikan selection tool di luar kotak ini, itu akan menjadi kursor melengkung yang memungkinkan Anda memutar mask. Mengklik dan menyeret pada titik sudut menskalakan mask secara horizontal dan vertikal, sedangkan titik di bagian atas, bawah, dan samping membatasi penskalaan ke sumbu itu.

4. Gunakan Selection tool, sesuaikan titik pembatas kotak agar cocok dengan contoh di bawah ini. Bentuk dan posisi baru mask menjadikannya tinggi dari dua baris pertama dari grid proporsional, sementara lebarnya harus diperpanjang sedikit di luar comp ke setiap sisi. Setelah Anda benar-benar mengubah ukuran mask, tekan tombol Enter (Windows) atau Kembali (Mac OS) pada keyboard Anda untuk mengonfirmasi perubahan dan untuk menghapus kotak pembatas dari sekitar mask. Animasi yang pada akhirnya akan Anda buat dalam proyek ini akan melibatkan mask ini bergerak ke atas dan ke bawah untuk mengungkapkan bagian dari layer video. Inilah sebabnya mengapa tingginya harus lebih tepat daripada lebarnya.

Mengklik dan menyeret titik sudut kotak pembatas memungkinkan Anda menskalakannya baik secara horizontal maupun vertikal secara bersamaan sementara titik tengah membatasi skala ke arah tertentu.

5. Dengan layer bahan 1 masih terpilih, klik pada Rectangle tool ( ) untuk membuatnya aktif. Klik dan seret dengan kursor Anda di panel Komposisi untuk membuat mask

baru di sisi kiri panel yang merupakan lebar dari dua kolom pertama grid, dan tingginya sedikit melampaui batas komposisi. Anda dapat mengubah perbesaran panel Comp untuk melihat tepi atas dan bawah bingkai video.



Gambar 4.5. Masking dalam Panel Composition

Satu layer dapat memiliki banyak mask yang diterapkan padanya, ini dapat digunakan untuk membuat efek visual yang menarik karena mask yang berbeda berinteraksi satu sama lain.

6. Simpan file Anda dengan memilih File > Save. Jangan tutup file ini; Anda akan membutuhkannya di bagian selanjutnya.

Jika Anda menggunakan Adobe Illustrator, Anda akan mengetahui bahwa Anda dapat membawa path vektor dari Illustrator ke After Effects menggunakan perintah copy dan paste sederhana. Yang harus Anda lakukan adalah memilih shape vektor Anda di Illustrator dan menggunakan perintah Copy (Edit > Copy) untuk menyimpannya di clipboard komputer. Kemudian di After Effects, pilih layer yang ingin Anda terapkan masknya dan gunakan perintah Tempel (Edit > Tempel). Jalur Anda dari Illustrator akan diterapkan sebagai mask di After Effects.

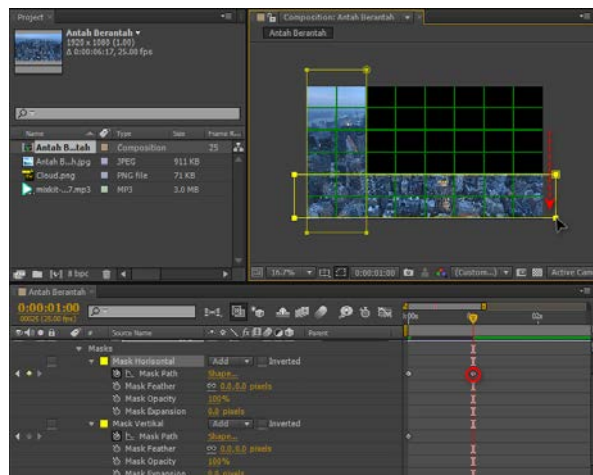
## E. Menganimasikan Posisi Mask

Dari empat properti mask yang dijelaskan sebelumnya, tidak satu pun dari mereka yang bernama Position Mask. Karena merupakan bagian dari sebuah layer, mask tidak memiliki jenis properti Transform yang sama dengan layer. Sebagai gantinya, properti Mask Path digunakan untuk menganimasikan semua properti transformasi mask: rotasi, posisi, dan skala. Hal ini dilakukan dengan menyimpan keyframe untuk posisi masing-masing vertex di sepanjang jalur mask. Jadi, saat vertex dipindahkan baik secara terpisah (seperti saat Anda mengubah bentuk jalur) atau sebagai grup (seperti saat Anda menskalakan, memutar, atau memindahkannya), properti Mask Path yang terpengaruh. Dalam latihan ini, Anda akan menganimasikan posisi dan bentuk dari dua mask yang Anda buat sebelumnya untuk menampilkan video.

1. Dengan proyek sebelumnya yang terbuka, sorot layer bahan 1 dan tekan tombol M pada keyboard dua kali berturut-turut dengan cepat untuk menampilkan semua properti Mask horisontal dan Mask vertikal.

Menekan tombol M sekali hanya mengungkapkan properti Mask Path dari layer yang dipilih saat ini.

2. Di panel Timeline, klik Mask horisontal untuk menyorotnya, lalu tekan tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard Anda untuk membuat bidang edit nama. Ganti namanya mask horisontal. Klik Mask vertikal untuk menyorotnya dan tekan Enter/Return lagi, dan beri nama mask vertikal. Tekan kembali tombol Enter (Windows) atau Return (Mac OS) pada keyboard untuk mengonfirmasi perubahan.
3. Pindahkan playhead ke awal Timeline dan klik Time-Vary Stopwatch di samping properti Mask Path dari kedua mask untuk mengaktifkan animasi pada properti ini dan membuat keyframe pertama. Meskipun mungkin tampak berlawanan dengan intuisi, menganimasikan properti Mask Path akan memengaruhi posisinya.
4. Pindahkan playhead ke tanda 1 detik (0:00:01:00) pada Timeline. Dalam Timeline, klik mask bernama mask horisontal; di panel Komposisi mask telah tersorot dan memilih semua bingkai utamanya. Di panel Komposisi, tempatkan selection tool di sudut kanan bawah mask. Selection tool menjadi mata panah tanpa batang. Ikon ini menunjukkan bahwa tool akan memindahkan vertex yang dipilih.



Gambar 4.6. Mengatur Properti Masking dan Keyframe

Klik pada titik dan seret mask ke bagian bawah komposisi. Hentikan saat mask menempati dua baris terbawah dari grid proporsional. Setelah Anda mulai menggerakkan mask, menekan dan menahan tombol Shift pada keyboard Anda sambil menggerakkan mask akan membatasi gerakan ke jalur yang benar-benar horisontal.

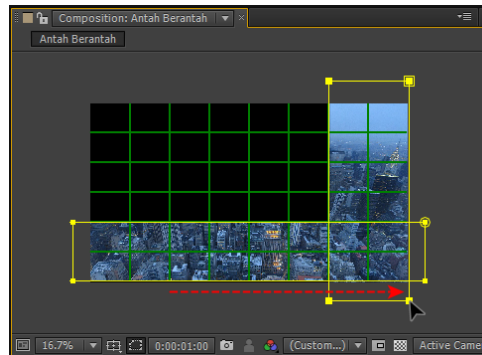
Saat menggunakan tombol shift untuk membatasi pergerakan objek di After Effects, penting untuk menekan dan menahan tombol shift hanya setelah Anda mulai memindahkan satu atau beberapa objek.

Saat semua vertex dalam mask disorot, selection tool akan memindahkan mask sebagai objek tunggal.

5. Di Timeline, klik pada mask bernama mask vertikal. Sama seperti sebelumnya, ini menyoroti mask di panel Komposisi dan memilih semua bingkai utamanya. Di panel Komposisi, tempatkan selection tool Anda di sudut kanan bawah mask. Klik pada

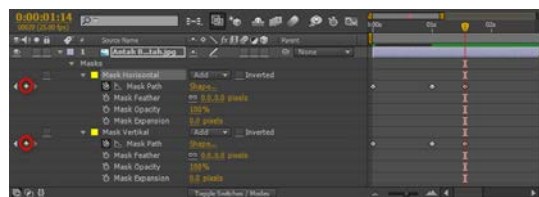
vertex dan seret mask ke kanan komposisi. Hentikan saat mask menempati dua kolom kanan dari grid proporsional.

Penting untuk memastikan bahwa semua vertex dalam mask disorot saat Anda mencoba memindahkannya di panel Komposisi.



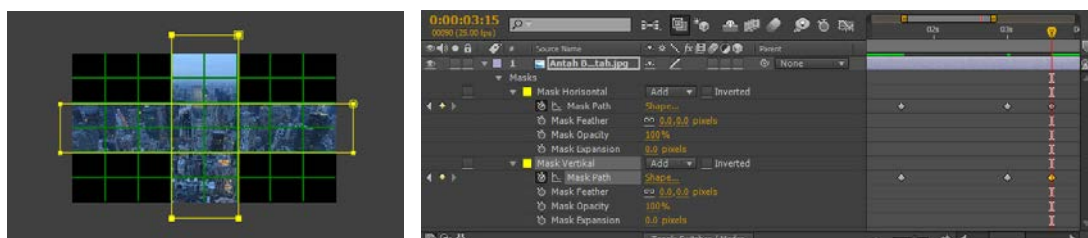
Gambar 4.7. Mengubah Posisi Masking di Frame Baru

6. Pindahkan playhead ke tanda 14 frame 1 detik (0;00;01;14) pada Timeline dan klik tombol Add/Remove Keyframe di sebelah kiri properti Mask Path untuk kedua mask. Ini menciptakan keyframe baru yang memiliki nilai yang sama dengan yang ada pada 1 detik. Mereka bertindak sebagai penampung untuk menjaga mask di posisinya saat ini selama 15 frame.



Gambar 4.8. Menambah Keyframe dengan Pengaturan yang Sama

7. Pindahkan playhead ke tanda 3 detik (0;00;03;00) pada Timeline dan pindahkan mask seperti yang Anda lakukan pada langkah 4 dan 5, sehingga cocok dengan gambar di bawah. Sekarang mereka harus diposisikan sehingga menempati dua baris tengah dan kolom dari grid proporsional, membentuk seperti logo palang merah.



Gambar 4.9. Pengaturan Selanjutnya untuk Animasi Mask

8. Pindahkan playhead ke tanda 3 detik 14 frame (0;00;03;14) pada Timeline dan sekali lagi klik tombol Add/Remove Keyframe di sebelah kiri properti Mask Path untuk kedua mask untuk membuat pasangan placeholder keyframe lainnya.



9. Pindahkan playhead ke tanda 5 detik (0;00;05;00) pada Timeline. Sekarang setelah Anda memindahkan mask ke tengah komposisi, Anda akan menganimasikan jalurnya untuk memperbesarnya sehingga memperlihatkan seluruh video. Di Timeline, klik pada mask bernama mask horisontal untuk menyoroanya dan menunjukkan vertex mask.

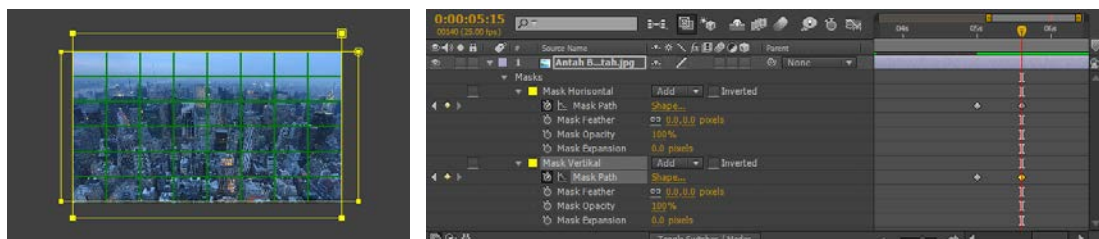
10. Dengan mask yang dipilih, klik dua kali salah satu vertex mask di panel Komposisi untuk mengaktifkan kotak pembatas mask. Tempatkan selection tool Anda ( ) pada titik kontrol tengah atas kotak pembatas, dan klik dan seret ke atas hingga mask mencapai atau sedikit melampaui batas komposisi.

Ulangi proses ini dengan titik kontrol menengah ke bawah, kali ini seret ke bawah untuk membuka seluruh video.

11. Di Timeline, klik pada mask bernama mask vertikal untuk menyoroanya dan menunjukkan vertex mask itu. Dengan memilih mask ini, klik dua kali salah satu vertexnya di panel Komposisi untuk mengaktifkan kotak pembatas mask.

Tempatkan selection tool Anda di titik kontrol kanan tengah kotak pembatas, lalu klik dan seret ke kanan hingga mask mencapai batas komposisi. Ulangi proses ini dengan titik kontrol kiri tengah, kali ini seret ke kiri hingga mask meluas ke batas komposisi di kedua sisi.

Karena mode kedua mask diatur ke Tambah, area mana pun yang tumpang tindih akan terlihat.



Gambar 4.10. Pengaturan Akhir Masking dalam Keyframe

12. Preview Timeline untuk melihat animasi Anda dengan menekan bilah spasi, lalu simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl + S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard. Beri nama animasi mask.aep untuk pembahasan selanjutnya.

## F. Bekerja dengan feather mask

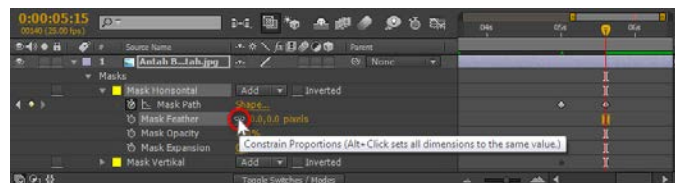
Mask adalah objek berbasis vektor, dan secara default, mereka memiliki tepi yang keras. Tapi ini mungkin tidak selalu sesuai dengan tujuan yang Anda inginkan dalam sebuah proyek. Salah satu properti bawaan yang dimiliki semua mask disebut Mask Feather. Ini memungkinkan Anda untuk melembutkan tepi mask dengan membuatnya buram dan kurang jelas. Hasil saat mask digunakan untuk mengungkapkan atau menyembunyikan gambar adalah tepi-tepi layer cuplikan tampak memudar ke dalam latar belakang Komposisi. Selain properti Mask Feather standar, After Effects memungkinkan Anda

menyetel feather per vertex, sehingga memungkinkan Anda menyetel jumlah feather yang berbeda untuk setiap vertex individu pada mask.

## G. Mengatur Properti Mask Feather

Properti Mask Feather memungkinkan Anda mengatur transparansi horizontal dan vertikal pada mask.

1. Dengan proyek kerja yang telah terbuka, sorot layer bahan 1 dan tekan tombol M pada keyboard dua kali berturut-turut dengan cepat untuk mengungkapkan semua properti Mask horisontal dan Mask vertikal. Jika Anda masih memiliki properti Mask yang diungkapkan sebelumnya di pelajaran ini, Anda dapat melewati langkah ini.
2. Pindahkan playhead ke awal (0:00:00:00) panel Timeline dan nonaktifkan Constrain Proportions properti Mask Feather pada mask horisontal. Klik nilai kedua pada property tersebut dan ubah ke 20.
3. Setelah itu klik nilai pertama untuk feather mask dan ubah ke 20. Ini mengatur feather horisontal mask vertikal menjadi 20 piksel.
4. Batalkan pilihan semuanya dengan memilih Edit > Deselect All, lalu matikan Proportional Grid menggunakan menu drop-down Choose grid and guide options.
5. Preview Timeline untuk melihat animasi Anda dengan menekan bilah spasi pada keyboard Anda. Anda sekarang dapat melihat tepi kedua mask lebih lembut dan semi-transparan, membuat tepi video memudar dengan latar belakang Komposisi.
6. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard. Anda sekarang dapat menutup file.



Gambar 4.11. Ikon Constrain Propotion dalam Properti Mask

Secara default, pada properti Mask Feather constain proportions aktif, menentukan nilai feather horisontal dan vertikal tetap proporsional satu sama lain. Karena masing-masing memiliki nilai default 0,0, ini biasanya akan menjaga kedua nilai tetap sama.

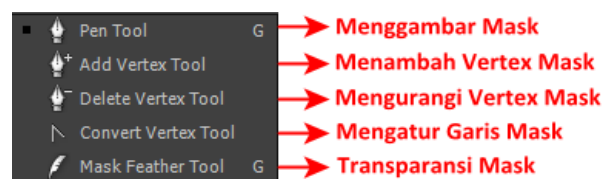
## H. Mask Bentuk Bebas

Mask geometrik bisa menjadi tool desain yang sangat berguna, terutama saat membuat urutan judul atau grafik layar lainnya. Namun, kelemahan hanya bisa membuat mask dalam bentuk seragam menjadi jelas saat Anda membutuhkan mask untuk mengikuti kontur tertentu. Dalam situasi seperti ini, tool Pena adalah salah satu tool paling ampuh dan bermanfaat yang Anda miliki. Mirip dengan tool Pena dalam aplikasi seperti Photoshop dan Illustrator, tool Pena di After Effects membuat jalur vektor yang ketika

ditutup, membentuk mask yang menyembunyikan atau mengungkapkan area layer. Tool Pena membuat titik sudut yang dapat berupa titik sudut untuk membentuk garis lurus atau titik Bézier untuk membentuk kurva.

Dalam latihan ini, Anda akan membuat jalur yang terdiri dari kurva dan garis lurus yang mengikuti kontur objek dalam sumber video, lalu Anda akan menganimasikan vertice mask saat posisi objek di layar berubah.

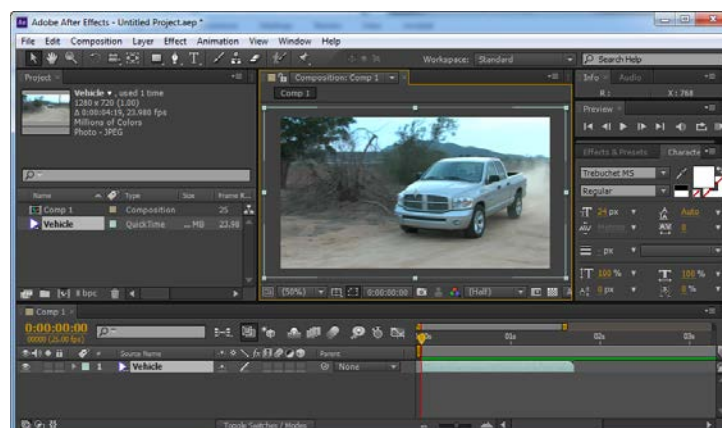
Mask selain dibuat menggunakan Rectangle, Ellipse, Polygon, dan Star yang bentuknya sudah ditentukan, dpat juga dibuat denegan bentuk bebas. Mask bentuk bebas ini dapat disesuaikan dengan bentuk gambar dengan menempatkan mask di sekeliling tepi gambar. Pembuatan mask bentuk bebas ini bias dilakukan menggunakan tool :



Gambar 4.12. Tool untuk Menggambar Masking

Jika Anda sudah pernah menggunakan Photoshop dalam bekerja, maka tools Mask ini tentunya tidak asing. Tool ini juga digunakan dalam Photoshop untuk memberikan mask pada gambar. Cara kerja pembuatan mask bentuk bebas di Photoshop dan di After Effect ataupun produk lain dari Adobe yang memiliki Pen tool sama.

1. Buka salah satu roject yang pernah Anda buat sebelumnya, atau buka project baru dan komposisi baru. Impor footage berupa gambar atau video orang atau mobil, atau gambar lain yang bagian tepinya ingin diberikan mask.

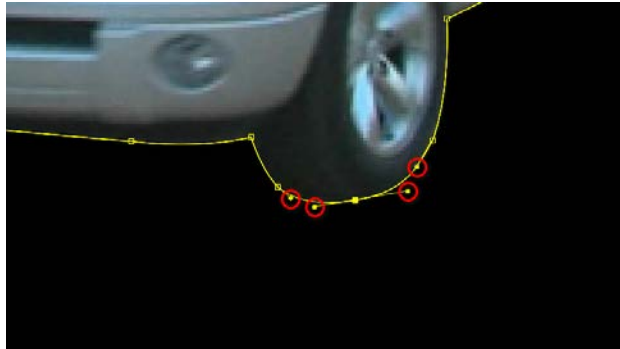


Gambar 4.13. Tampilan Video Vehicle dalam Area Kerja

2. Klik double ada gambar atau videonya sehingga terlihat di anel Composition. Klik Pen tool untuk mulai memberikan mask.
3. Tempatkan Pen tool pada salah satu sisi mobil, klik untuk menambahkan satu vertex. Geser ke bagian lain mobilnya, klik lagi untuk menambah vertex lainnya. Lakukan untuk semua tepi mobil.

Terlihat bahwa penambahan vertex akan menampilkan garis lurus (berwarna kuning) yang menghubungkan vertex satu ke lainnya. Jangan khawatir karena garis tersebut dapat diatur lurus atau melengkung menggunakan Convert vertex Tool.

4. Klik dan tahan Pen tool yang ada di toolbar, maka akan mengungkap tool lainnya. Klik tool Convert vertex, letakkan di salah satu vertex. Anda dapat menekan tombol mouse, tahan dan geser, maka akan terlihat dua titik Direction Handle yang bergerak simetris dan mengubah kelengkungan garis mask.



Gambar 4. 14. Direct Handle dalam Salah Satu Vertex

5. Setelah menentukan kelengkungan yang sesuai, lepaskan tombol mouse. Jika dalam salah satu bagian garis masih ada yang kurang sesuai, klik salah satu titik Direction Handle geser sampai kelengkungan sesuai.
6. Lakukan untuk semua vertex agar masking sesuai dengan gambar yang ingin ditampilkan dalam panel Composition.



Gambar 4.15. Tampilan Akhir Composition Vehicle Setelah Ditambah Masking

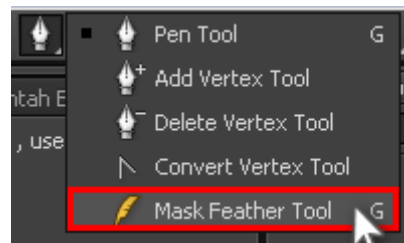
7. Anda dapat mengganti background video yang telah di berikan mask agar menampilkan nuansa yang berbeda.

#### I. Mengatur Mask Feather Per Vertex

Di After Effects, setiap vertex di sepanjang tepi mask dapat memiliki penentuan nilai feather yang berbeda untuknya. Tidak seperti menggunakan properti Mask Feather, yang memungkinkan Anda untuk mengontrol setiap feather horizontal atau vertical. Untuk mengatur feather di tiap vertex, Anda dapat menggunakan Mask Feather tool.

Tool ini digunakan untuk membuat titik feather di sepanjang tepi mask. Anda dapat menghapus titik-titik ini untuk menambah atau mengurangi jumlah feather di sepanjang tepi mask di antara titik-titik. Di bagian pelajaran ini, Anda akan menggunakan variasi file yang sebelumnya Anda kerjakan.

1. Pilih File > Open Project temukan file bernama animasi mask.aep dan klik dua kali untuk membukanya. Jika Anda belum menyimpan proyek Anda saat ini, Anda akan diminta untuk melakukannya sekarang. Pilih File > Save As.
2. Klik satu layer di panel Timeline dan tekan tombol M pada keyboard Anda sekali untuk membuka dua mask yang berisi layer ini.
3. Di panel Tools di bagian atas interface After Effects, klik dan tahan Pen tool untuk membuka tool lain yang dikelompokkan dengannya. Klik Mask Feather tool setelah terungkap untuk mengaktifkannya.

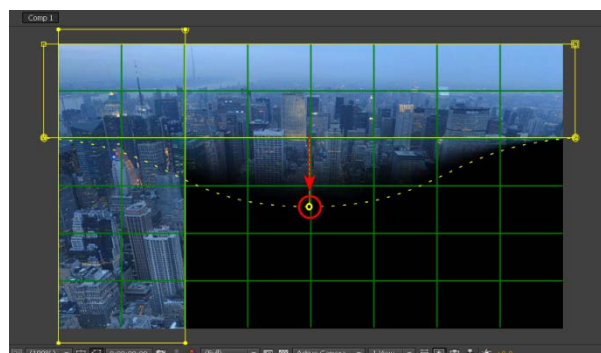


Gambar 4.16. Mask Feather Tool dalam Grup Pen Tool

Klik dan tahan tool apa pun dengan panah di sudut bawahnya untuk membuka tool yang dikelompokkan dengannya.

4. Pada panel Timeline, klik mask horizontal untuk membuatnya aktif, dan gunakan Mask Feather tool, klik bagian tengah bawah mask untuk membuat titik feather baru.
5. Klik di sudut kiri bawah dan kanan bawah mask horizontal untuk menambahkan poin feather tambahan di masing-masingnya. Jika Anda hanya memiliki satu titik feather pada jalur mask, menyesuainya akan mengubah feather mask di semua sisi secara merata.

Dengan Mask Feather tool, klik titik tengah feather dan seret ke bawah, menjauh dari mask. Ini menciptakan efek di mana mask lebih berfeather di bagian bawah daripada di setiap sudut. Mask Feather tool menjadi mata panah saat berada di atas titik feather.



Gambar 4.17. Menggeser Posisi Mask Feather

6. Batalkan pilihan semuanya dengan memilih Edit > Deselect All, lalu matikan Grid Proporsional menggunakan drop down menu Pilih Grid dan Guide. Ini akan memungkinkan Anda melihat feather-feather mask dengan lebih jelas. Anda dapat menganimasikan Per vertex mask feathering menggunakan properti Mask Shape.
7. Simpan file Anda dengan memilih File > Save atau dengan menekan Ctrl+S (Windows) atau Command+S (Mac OS) pada keyboard. Anda sekarang dapat menutup file.

## **J. Memahami Track matte**

Track mattes, juga disebut travelling mattes, adalah teknik yang digunakan untuk menyembunyikan atau mengungkapkan area video pada suatu layer. Mereka serupa dengan mask dalam hal ini tetapi sangat berbeda dalam cara menciptakan efeknya. Sementara mask menggunakan bentuk garis berbasis vektor untuk mengisolasi area layer, track matte dapat menggunakan alfa atau pencahayaan. Alpha adalah nama teknis untuk apa yang kebanyakan orang sebut transparansi, sedangkan pencahayaan adalah ukuran kecerahan.

Sumber yang sangat umum untuk track matte adalah layer teks. Teknik ini, sering disebut mask kliping dalam program seperti Photoshop dan Illustrator, memungkinkan layer teks menutupi layer di bawahnya sehingga Anda dapat melihat gambar atau video di dalam bentuk teks. Karena track matte adalah layer, Anda dapat menganimasikannya dengan menambahkan bingkai utama untuk properti layer seperti skala, posisi, dan vertice, atau dengan menganimasikan efek yang mengubah tampilannya.

### **1. Membuat track matte**

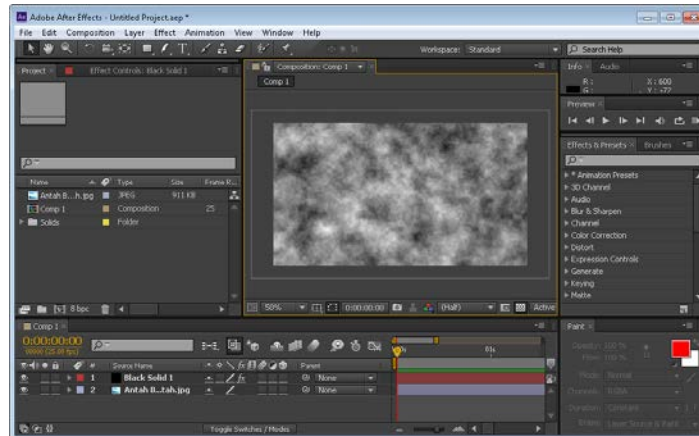
Anda dapat membuat track matte dari alpha channel atau pencahayaan dari layer video atau gambar diam. Layer dengan alpha channel biasanya paling mudah untuk dikerjakan, meskipun menggunakan luminansi bisa sama berhasilnya jika Anda memiliki gambar kontras tinggi untuk digunakan sebagai matte. Ada dua hal yang perlu diingat saat bekerja dengan fitur track matte di After Effects: yang pertama adalah track matte harus berada tepat di atas layer yang akan ditutup dan yang kedua adalah Anda hanya dapat memiliki satu track matte per layer bermask. Jika Anda perlu memiliki banyak layer yang berfungsi sebagai track matte, Anda harus terlebih dahulu menggabungkan layer tersebut menjadi komposisi baru.

Di bagian pembahasan ini, Anda akan menggunakan animasi yang telah dibuat di After Effects untuk membuat efek track matte untuk menampilkan layer video tersembunyi.

- a. Pilih File > Open Project temukan file bernama animasi mask.aep dan klik dua kali untuk membukanya. Hapus mask horizontal dan mask vertical yang sudah ditambahkan sebelumnya.
- b. Pilih File > Impor > File dan arahkan ke subfolder tempat file video yang Anda miliki dan klik dua kali untuk mengimpornya. Seret file video dari panel Project ke Timeline. Letakkan di bawah layer apapun yang telah ada sebelumnya.
- c. Track matte harus berupa layer dengan kontras yang sangat tinggi (biasanya hitam dan putih) atau layer yang memiliki area transparan.

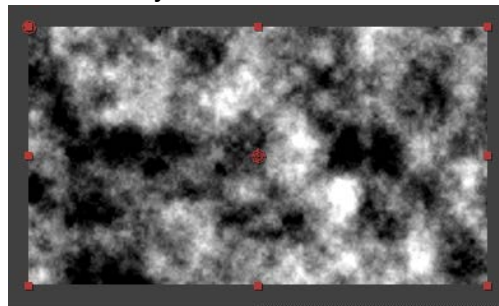
Buatlah satu layer solid berwarna hitam dengan cara, klik kanan panel Timeline, pilih New, klik Solid. Biasanya bernama Black Solid 1 dan diletakkan paling atas.

Tambahkan efek Fractal Noise pada layer Black Solid 1, dari klik menu Effect > pilih Noise & Grain > Fractal Noise. Efek fractal noise ini sangat sesuai untuk digunakan membuat layer track matte.



Gambar 4.18. Penambahan Solid Layer dan Efek Fractal Noise

- d. Klik layer Black Solid 1 dan buka panel Effects Control. Atur layer Black Solid 1 menjadi lebih terang dan kontras dengan mengatur beberapa bagiannya :
- 1) Contrast menjadi +220
  - 2) Brightness menjadi +20
  - 3) Klik panah disamping kiri Transform, ubah nilai Scale menjadi 190.
  - 4) Animasikan Evolution dengan menempatkan playhead di posisi awal frame dan klik stopwatch untuk menampilkan keyframe pertama, geser playhead ke posisi 04s dan ubah nilai menjadi  $0x+360.0^\circ$ .



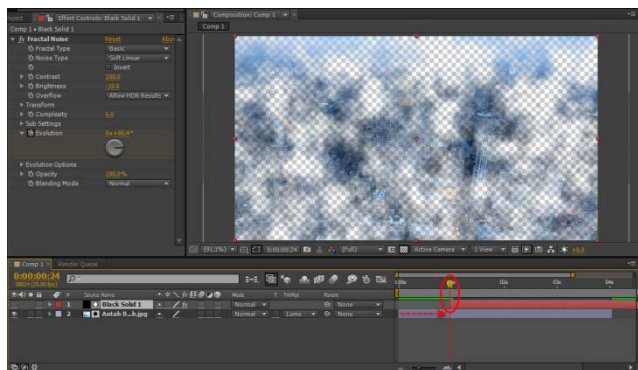
Gambar 4.19. Hasil Pengubahan Properti Fractal Noise

- e. Klik tombol Expand or Collapse Transfer Controls Pane yang terletak di kiri bawah Timeline untuk memperluas panel dan menampilkan opsi Track Matte.
- f. Untuk layer gambar, pilih Luma Matte dari menu drop-down Track Matte di panel Timeline. Tampilan layer gambar hanya terlihat pada bagian layer Fractal Noise yang berwarna terang. Layer fractal noise akan tersembunyi, sehingga layer gambar tampil hanya sebagian.

Layer video sekarang menggunakan luma channel dari layer di atasnya untuk mengontrol area mana yang terlihat. Di bagian layer yang berwarna terang, kini

Anda dapat melihat layer gambar, sehingga seiring berjalannya animasi, Anda dapat melihat lebih banyak hingga terungkap sepenuhnya. Pada langkah selanjutnya, Anda akan membersihkan garis waktu dengan mengubah In Point dari layer video ini sehingga dimulai saat layer track matte selesai.

- g. Klik layer pertama (yang bernama [Black Solid 1]) untuk membuatnya aktif, lalu tekan tombol I pada keyboard Anda untuk memindahkan playhead ke In Point dari layer ini.
- h. Klik layer video (yang bernama [Antah Berantah.jpg]) untuk membuatnya aktif, lalu tekan dan tahan tombol Shift pada keyboard Anda sambil menyeret In Point dari klip ini ke posisi playhead saat ini.



Gambar 4.20. Penggunaan In Point

- i. Klik tombol Expand or Collapse Transfer Controls Pane yang terletak di kiri bawah Timeline untuk menyembunyikan panel.
- j. Pilih File > Save As. Tentukan folder dan nama file, klik Save.

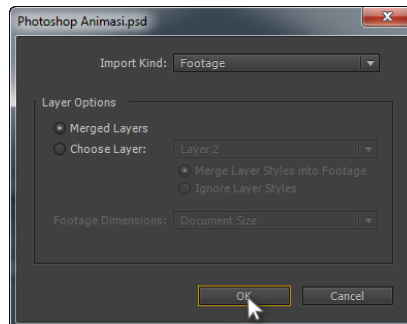
## 2. Membuat Matte dari File Animasi Photoshop

Meskipun ada beberapa orang yang hanya bekerja di After Effects, sebagian besar pengguna juga bekerja dengan program grafik lain seperti Photoshop dan Illustrator untuk membuat karya seni baik sebagai grafis yang berdiri sendiri untuk dianimasikan atau untuk membuat grafis pendukung seperti mask dan track matte. Kebanyakan orang mengenal Photoshop sebagai program pengeditan dan pewarnaan gambar, tetapi banyak yang tidak menyadari bahwa Photoshop juga memiliki Timeline yang sangat mirip dengan After Effects. Animasi Photoshop yang digunakan di bagian ini dibuat dengan menganimasikan brush untuk mengisi layar dari waktu ke waktu, hingga sebagian besar layar menjadi putih. Saat dokumen ini diimpor ke After Effects, itu akan diperlakukan sebagai file video. Di bagian ini, Anda akan membuat proyek baru dan menggunakan file Photoshop animasi untuk membuat track matte untuk file video.

- a. Pilih File > Baru > Proyek Baru. Jika Anda belum menyimpan proyek Anda saat ini, Anda akan diminta untuk melakukannya sekarang.
- b. Dalam proyek baru, pilih File > Import > Multiple Files dan arahkan ke subfolder video. Pembahasan ini menggunakan file video bernama Fix - Jejak Asap.mp4 dan klik dua kali untuk mengimpornya. Saat kotak dialog Impor terbuka, dan klik dua

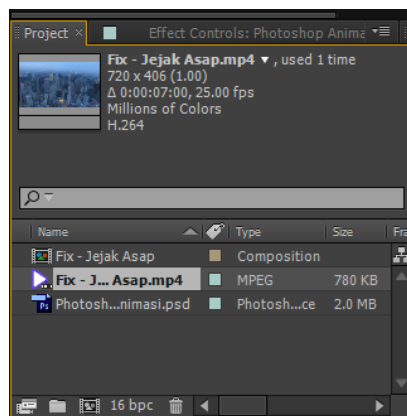


kali pada file photoshop animasi.psd untuk mengimpornya juga. Mengimpor file Photoshop akan membuka dialog untuk menentukan pilihan, di kotak dialog Opsi impor ini, pilih Footage sebagai Jenis Impor dan konfirmasikan bahwa tombol Merge Layer aktif. Klik OK untuk mengimpor file ini.



Gambar 4.21. Kotak Dialog Impor Footage

File Photoshop memiliki opsi tambahan yang dapat diatur dalam kotak dialog sekunder saat diimpor ke After Effects.



Gambar 4.22. Panel Project Setelah Impor Footage

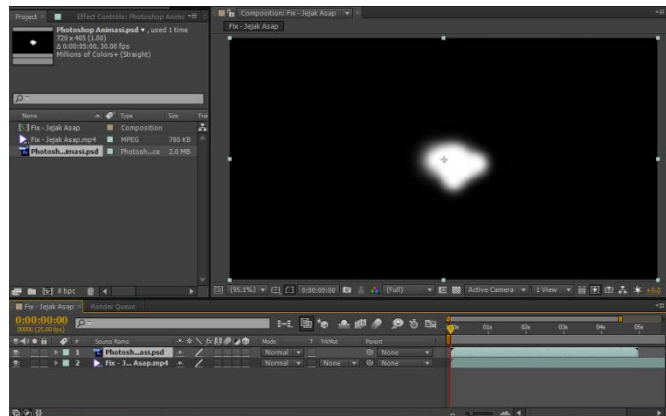
Saat kotak dialog Impor muncul lagi, klik tombol Selesai (Windows) atau Batal (Mac OS) untuk menutupnya.

- c. Klik item footage Fix - Jejak Asap.mp4 di panel proyek dan seret ke panel Timeline yang kosong. Ini secara otomatis membuat komposisi baru dengan properti dan nama yang sama seperti file video, dan merupakan cara paling efisien untuk membuat komposisi yang cocok dengan pengaturan potongan footage tertentu.

Membuat komposisi dengan cara ini mengatur warna latar belakang ke warna yang digunakan terakhir kali comp dibuat. Pilih Composition > Composition Setting dan di bagian bawah kotak dialog klik pada contoh warna latar belakang dan ubah menjadi hitam. Klik OK untuk menutup kotak dialog.

Seret item footage animasi yang bernama photoshop animasi.psd ke Timeline dan letakkan di atas layer video. Anda sekarang akan melihat bintang tinta hitam

besar pada latar belakang putih yang menutupi komposisi. Track matte harus selalu ditempatkan di atas layer yang ingin Anda aplikasikan.



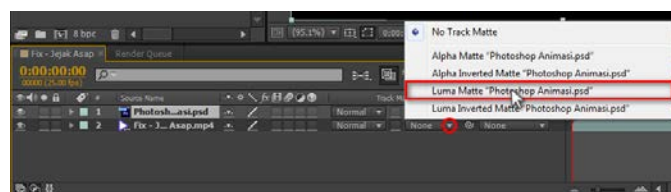
Gambar 4.23. Susunan Layer di Timeline dan Tampilan di Composition

- d. Geser playhead untuk mempreview animasi Photoshop. Blok tinta membesar hingga benar-benar menutup latar belakang hitam. Gambar dengan kontras tinggi akan membuat track matte berbasis luminositas yang baik.

Perluas panel Transfer Controls dengan mengklik tombol di sudut kiri bawah panel Timeline.

- e. Pilih Luma Inverted Matte “photoshop animasi.psd” dari menu drop down TrkMat layer video. Layer video sekarang terlihat dalam bentuk titik tinta, dan di sekelilingnya Anda melihat warna latar belakang komposisi.

Track Mattes sering digunakan untuk membuat transisi khusus dalam video seperti yang Anda buat dalam latihan ini.



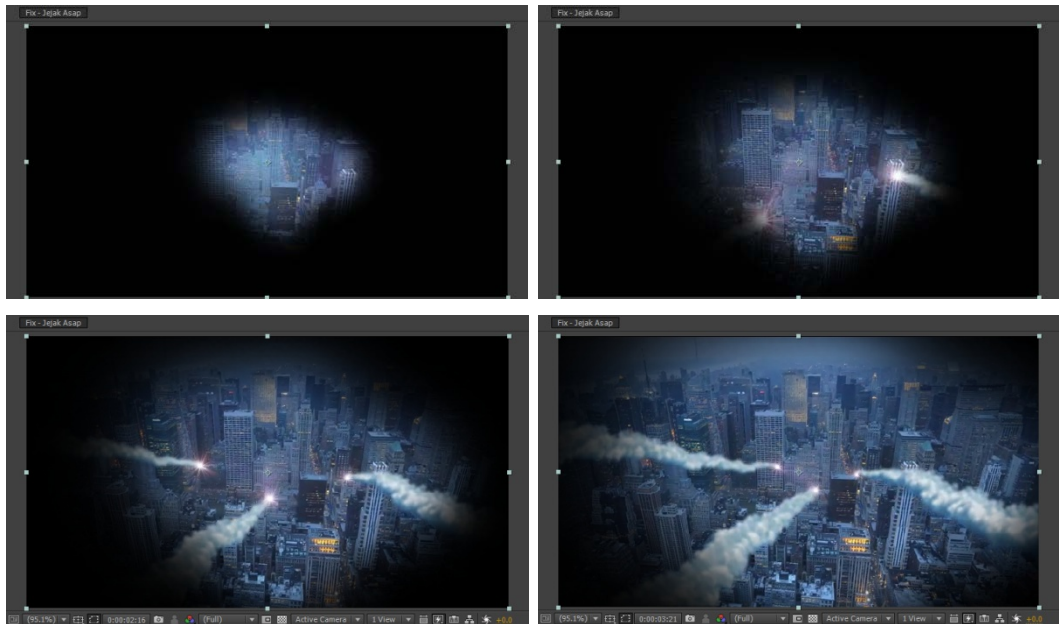
Gambar 4.24. Perubahan Track Matte Menjadi Luma Matte

File Photoshop animasi bisa menjadi cara yang sangat baik untuk membuat transisi khusus dan sangat menyenangkan untuk dibuat.

- f. Pilih File > Import > File dan arahkan ke subfolder video dari folder ae05lessons. Temukan file bernama Creating Shape Masks.mov dan klik dua kali untuk mengimpornya.

Seret item footage Creating Shape Masks.mov dari panel Project ke Timeline dan letakkan di bawah layer video sehingga menjadi layer terendah yang baru.

- g. Klik tombol Perluas atau Tutup Panel Kontrol Transfer ( ) yang terletak di kiri bawah Timeline untuk menyembunyikan panel.



Gambar 4.25. Hasil Akhir Matte dari Photoshop Animasi

- h. Preview animasi dan kemudian simpan file dengan memilih File > Save As. Arahkan ke folder ae05lessons di hard drive Anda. Di bidang Simpan Sebagai, beri nama file Photoshop Track Mattes\_final.aep dan klik Simpan.

---

## BAB V

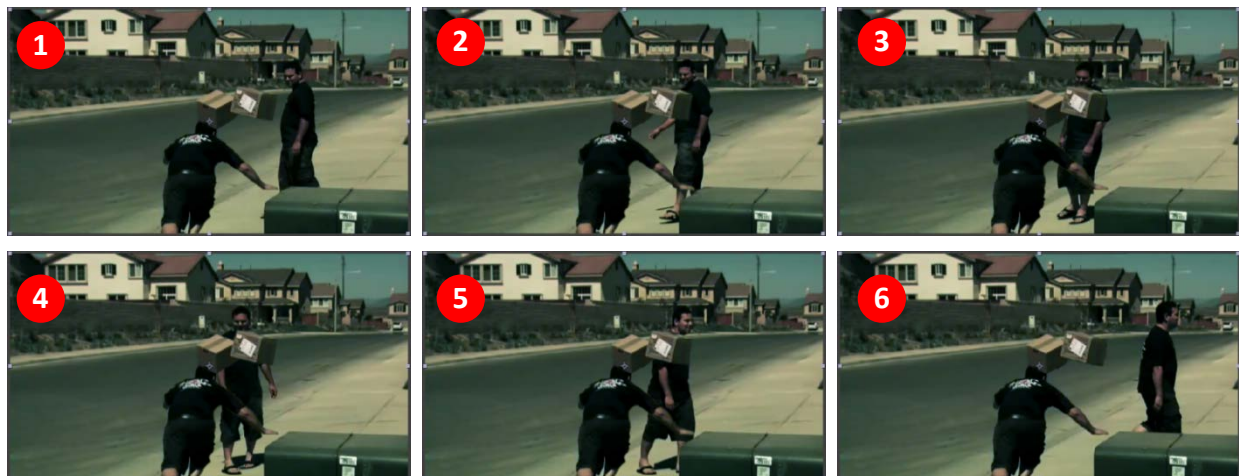
# VFX MOVIE : WAKTU TERHENTI

---

Projek ini akan menampilkan waktu terhenti, yang menampilkan video dengan dua orang atau objek yang salah satunya berhenti bergerak pada waktu tertentu, sedangkan yang lain tetap jalan atau biasa disebut time freezing.

Intinya dalam video time freezing ini bisa diatur dengan mengatur time remapping dalam layer. Penggunaan keyframe dalam time remapping diperlukan untuk mengatur penghentian gerakan dalam layer.

Ada juga pengaturan masking untuk menutup bagian yang tidak diperlukan, masking juga perlu diberikan keyframe agar dapat digerakkan sesuai dengan objeknya. Jika dua objek atau lebih bersinggungan dalam satu waktu, maka perlu juga diberikan masking pada semua objeknya.



Gambar 5.1. Waktu yang Terhenti dalam Video

Video tersebut menampilkan dua orang yang berjalan bersamaan dengan arah yang berbeda, salah satu orang (membawa barang) terjatuh, saat itulah gerakan orang tersebut terhenti. Orang yang lain (tidak membawa barang) gerakannya tetap berjalan. Setelah waktu tertentu, keduanya bergerak kembali bersamaan.

### A. Pengaturan Layer dan Penyisipan Obyek

Projek ini berisikan satu video footage saja dengan nama Video Diam.mp4 yang berisi dua gerakan yang berbeda, dengan pengaturan :

- Ukuran dimensi 720 px dan 405 px.
- Frame rate 25 fps.

- Durasi 14 detik.
- Type mp4.

Setelah mengetahui jenis, ukuran, dan frame rate video maka dapat dilakukan pembuatan video Time Freezing menggunakan footage video, langkahnya seperti di bawah ini :

1. Buat Project baru, dan Composition baru dengan pengaturan sebagai berikut :

- Preset : Custom
- Width : 720 px
- Height : 405 px
- Pixel Aspect Ratio : Square Pixel
- Frame Rate : 24 FPS
- Duration : 14 detik
- Background : Black

Pengaturan lain biarkan default.

2. Tambahkan file Video Diam.mp4 dalam Project, dan tempatkan dalam Timeline.

3. Geser play head pada posisi 07s, tekan Ctrl+Shift+D untuk memotong layer, atau gunakan menu Edit, klik Split Layer.



Gambar 5.2. Layer yang Telah Terpotong

4. Ubah nama layer menjadi :

Layer 1 : Video Diam.

Layer 2 : Background.

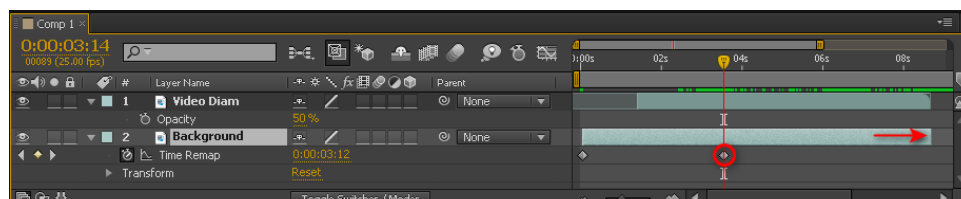
Mengubah nama layer dapat dilakukan dengan klik dalam layernya, tekan tombol Enter dalam Keyboard, kemudian ketikkan nama baru, tekan Enter.

5. Klik Current Time (Click to Edit) dalam jendela Composition. Ini dapat digunakan untuk menempatkan play head sesuai posisi waktu yang Anda inginkan dengan tepat. Setelah itu ketikkan nilai 00:00:01:10, tekan Enter.
6. Klik layer Video Diam, tekan tombol T dalam Keyboard, ubah Opacity menjadi 50%. Pengubahan ini akan menampilkan kedua layer menjadi transparan, agar dapat dilihat dan diatur gerakan dari kedua video tersebut.
7. Klik area kosong Timeline dalam kolom Layer Name. kemudian klik kanan layer Background, pilih Time, klik Enable Time Remapping (lihat Gambar 5.3).



Gambar 5.3. Tampilan Setelah Dilakukan Pengaturan Poin 4-7

8. Mengatur Time Remapping dapat dilakukan dengan menambahkan keyframe pada frame yang diinginkan. Dalam project ini penghentian waktu menggunakan tampilan video yang ada di frame 03:14s.
  - a. Klik dalam Current Time (Click to Edit), ubah nilai menjadi 00:00:03:14.
  - b. Klik Add or remove keyframe at current time, terlihat keyframe pada posisi tersebut.
  - c. Ubah bagian akhir layer Background sejajar dengan layer Video Diam.



Gambar 5.4. Penambahan Keyframe dalam Time Remapping

- d. Tempatkan play head di frame 03:20s, tambah keyframe baru di posisi tersebut. Geser keyframe ke frame 06:00s, tambahkan keyframe baru di posisi play head.
- e. Hapus keyframe yang ada di posisi 06:00s, geser keyframe di frame 03:20s ke frame 06:00s, kemudian tempatkan playhead di posisi frame 07:20s, tambahkan keyframe.
- f. Seleksi 2 frame terakhir (frame 06:00s dan 07:20s), drag keyframe 07:20s, ke frame terakhir.



Gambar 5.5. Penambahan dan Pergeseran Posisi Keyframe

## B. Memberikan Masking dan Pengaturannya

Masking digunakan untuk menutup bagian yang tidak ingin ditampilkan, pada frame yang berhenti mulai frame 03:14s sampai frame 06:24s perlu diberikan masking agar tampil gambar video yang diinginkan.

Sebelum memberikan masking, duplikasi terlebih dahulu layer Background dan geser ke atas layer Video Diam. Setelahnya geser video bar bagian awal sampai posisi awal keyframe Time Remapping, dan geser video bar bagian akhir sampai posisi frame 06:24s. Ubah nama layer Background 2 menjadi Foreground. Setelah itu ikuti langkah berikut ini :

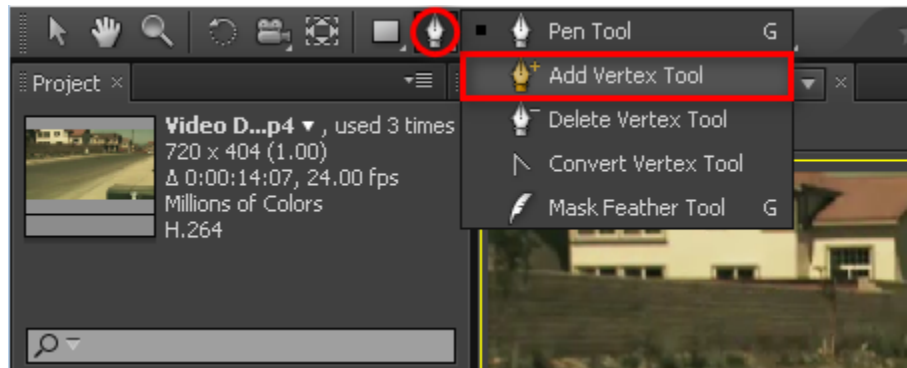
1. Klik layer Foreground.
2. Klik Rectangle tool dalam Toolbar.
3. Buat kotak dalam jendela komposisi seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5.6. Masking

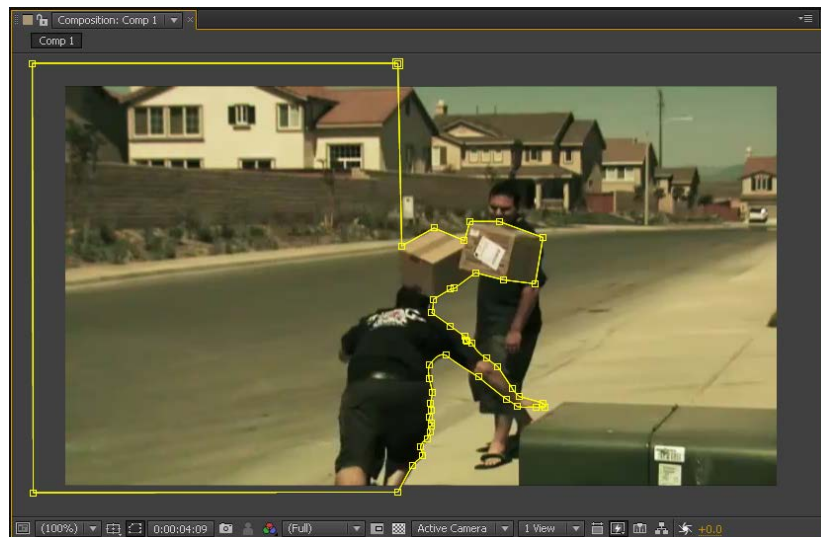
Masking akan berwarna kuning dengan 4 titik untuk pengaturan ukuran. Mengedit masking dapat dilakukan dengan cara double klik maskingnya, kemudian ubah ukurannya dari salah satu titik berwarna putih. Mengakhiri pengubahan ukuran dengan cara double klik dalam garis/titik masking. Sedangkan untuk menggeser masking, cukup drag dari garis kotak berwarna kuning.

4. Klik dan tahan Pen tool dalam toolbar, klik Add Vertex Tool. Vertex adalah istilah untuk vertex dalam masking, penambahan vertex masking dapat dilakukan dari Add Vertex Tool, sedangkan menghilangkan vertex masking dari Delete Vertex Tool.



Gambar 5.7. Tool Masking

5. Tambahkan vertex masking dan ubah masking seperti gambar di bawah ini :

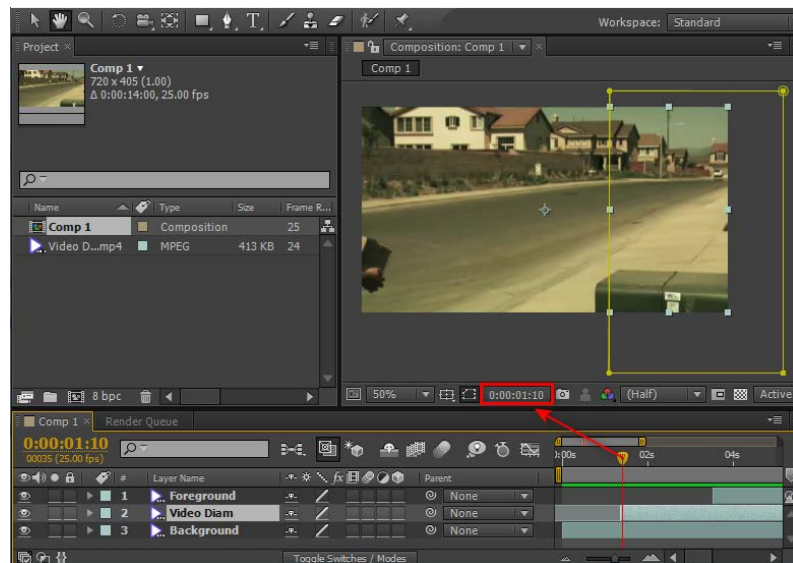


Gambar 5.8. Perubahan Masking

Penambahan masking dengan cara klik pada garis masking menggunakan Add Vertex Tool. Sedangkan untuk menggeser vertex gunakan Selection Tool dalam toolbar. Geser vertex sesuai dengan bentuk objek. Pada bagian kiri video masking tidak diubah karena pergerakan orang dalam layer Video Diam tidak sampai sisi kiri video.



- Setelah menentukan masking dalam layer Foreground, selanjutnya klik layer Video Diam, tempatkan play head pada frame di posisi awal Video Diam (frame 01:10s).
- Tambahkan masking berbentuk kotak, gunakan Rectangle tool dalam toolbar. Buat masking seperti gambar di bawah ini.
- Setelah itu buka pengaturan layer Video Diam, dengan klik pada tanda panah sebelah kiri layer, klik tanda panah Mask, klik icon stopwatch pada Mask Path agar muncul keyframe.



Gambar 5.9. Masking dalam Layer Video Diam

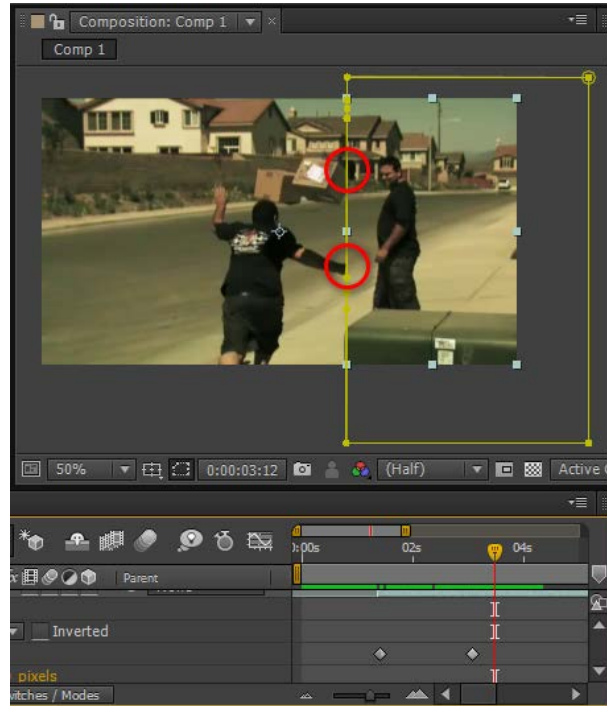
Layer Video Diam memiliki gerakan pada objek orang, layer Foreground dan Video Diam saling bertumpuk dalam satu waktu. Ini akan menyebabkan layer yang paling atas saja yang akan terlihat, untuk itu perlu memberikan masking.

- Tempatkan play head di frame 03:02s, tambahkan vertex sebanyak 6 vertex pada bagian sisi kiri masking seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 5.10. Penambahan Vertex pada Masking di Video Diam

Penambahan vertex pada masking digunakan untuk mengubah bentuknya, karena ada posisi frame 03:12s ada bagian layer Background yang masih tertutup oleh Video Diam. Oleh karena itu, perlu diubah bentuk masking menggunakan vertex baru yang ditambahkan. Gambar di bawah ini merupakan tampilan yang masih tertutup.



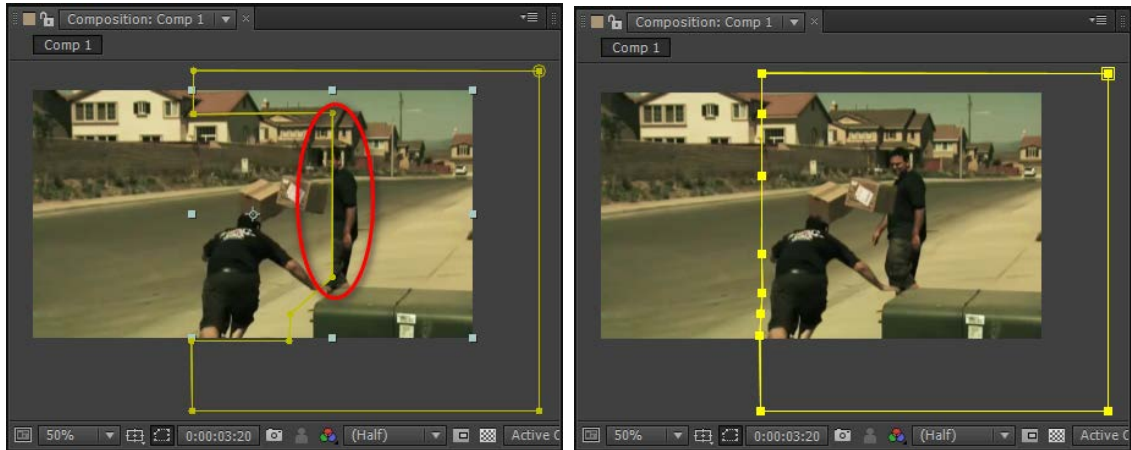
Gambar 5.11. Lingkaran Merah Menunjukkan Bagian Video yang Tertutup

10. Tambahkan keyframe pada posisi frame 03:11s, ubah bentuk masking sesuai dengan bagian yang masih tertutup, sebagai acuan bisa melihat gambar di bawah ini.



Gambar 5.12. Posisi Vertex Sesuai Bagian yang Tertutup

11. Setelah diubah bentuk masking pada layer Video Diam, bagian yang tertutup pada layer Background akan terlihat. Geser play head ke posisi 03:20s untuk melihat tampilan hasil project ini. Hasil dari tampilan, ternyata dalam layer Video Diam ada bagian yang tertutup juga, maka diperlukan perubahan masking pada layer Video Diam.

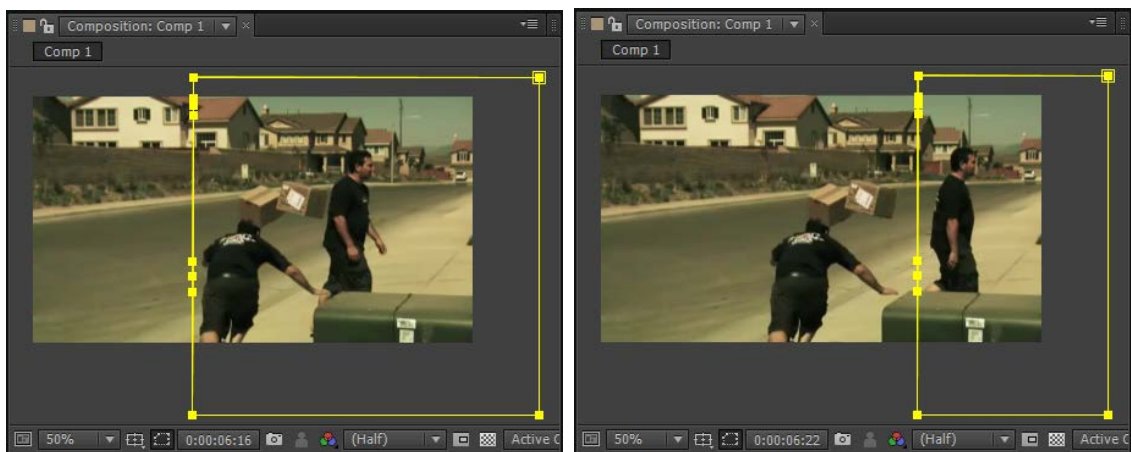


Gambar 5.13. Bagian Video yang Tertutup dan Bentuk Masking juga Posisi Vertex

Tambahkan keyframe Setelah mengubah masking pada posisi yang telah di tentukan maka akan terlihat kembali bagian yang tertutup dalam layer Video Diam, dikarenakan pada Mask Path telah diaktifkan icon stopwatch, maka keyframe akan terlihat.

Penambahan keyframe dan perubahan bentuk masking akan menimbulkan gerakan pada masking, pastikan kembali di setiap frame posisi masking dari tiap layer tidak menutup tampilan video. Jika masih tertutup, maka dapat diubah kembali bentuk masking disesuaikan dengan posisi frame dari video.

12. Tempatkan play head pada posisi frame 06:16s, tambahkan keyframe pada Mask Path, bentuk keyframe tidak perlu diubah. Setelah itu, geser play head pada posisi 06:23s dan tambahkan keyframe baru. Atur bentuk keyframe seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5.14. Penambahan Keyframe dan Perubahan Bentuk Masking

13. Ubah panjang Comsition menjadi 08:00 detik. Lihat hasil pengaturan masking dalam project dengan klik pada tombol Play/Pause dalam jendela Preview, atau tekan spasi dalam keyboard.

### C. Hasil Akhir Project VFX Video : Waktu Terhenti



---

## BAB VI

# VFX MOVIE : SUASANA SIANG KE MALAM

---

Pembahasan dalam bab ini akan menjelaskan tentang bagaimana memberikan visual efek movie untuk mengubah suasana siang hari (terang/panas) menjadi suasana malam (gelap/dingin) dalam video yang telah dihasilkan dalam produksi movie.

Pengubahan suasana dari siang hari menjadi malam hari, sangat erat kaitannya dengan suasana terang/panas dan gelap/dingin. Ada banyak efek yang bisa digunakan untuk mengubah suasana seperti tersebut diatas, Anda hanya perlu menentukan apakah yang akan digunakan sebagai acuan adalah terang ke gelap, atau panas ke dingin.

Efek pengubahan suasana berkaitan dengan pengaturan koreksi warna, After Effects CS6 banyak memiliki efek untuk mengkoreksi warna dalam video klip. Tiap efek koreksi warna mempunyai fungsi yang berbeda. Terkait dengan pengubahan suasana dari siang ke malam, efek yang akan digunakan dalam bab ini adalah Hue And Saturation, dan Curve. Unsur warna yang akan diatur adalah warna merah identik dengan panas, dan biru yang identik dengan dingin, selain juga seluruh warna (RGB).

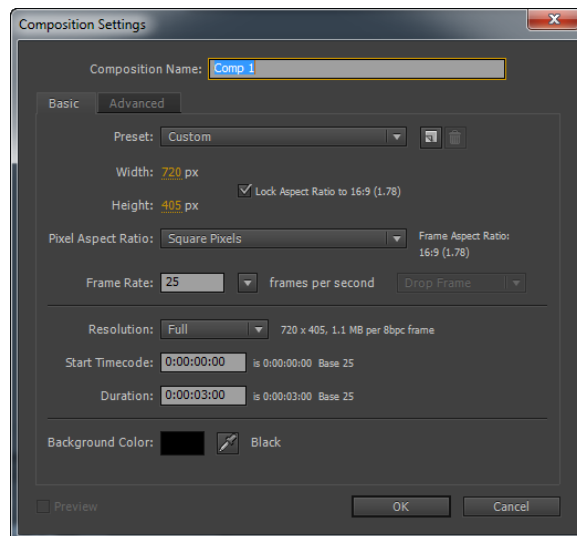


Gambar 6.1. VFX Movie Mengubah Suasana Siang Ke Malam

Bab ini juga menyertakan video sebagai footage file (vehicle.mp4) agar mudah dalam mencoba mengubah suasana siang ke malam. Pengaturan efek yang digunakan bisa diatur sama dengan pengaturan dalam bab ini. Berikut ini langkahnya,

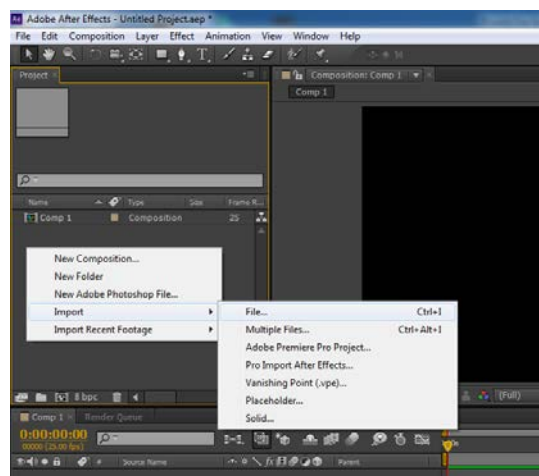
1. Buka After Effects CS6 dan buat Composition baru dengan klik pada menu Comosition, klik New Comosition.
2. Berikan pengaturan :
  - a. Preset : Custom.
  - b. Dimensi Width : 720px, Height : 405px (aspect ratio 16:9).

- c. Pixel Aspect Ratio : Square Pixels.
- d. Frame Rate : 25
- e. Duration : 3 detik, kemudian klik OK



Gambar 6.2. Composition Setting.

3. Setelah membuat komposisi baru, akan muncul project dengan nama komposisi Comp1. Selanjutnya tambahkan footage file (vehicle.mp4).
  - a. Klik kanan dalam jendela Project.
  - b. Pilih Import, klik File.
  - c. Arahkan dalam folder tempat file vehicle.mp4 berada.
  - d. Klik file tersebut, klik Open.
  - e. Terlihat file footage vehicle.mp4 dalam jendela Project.

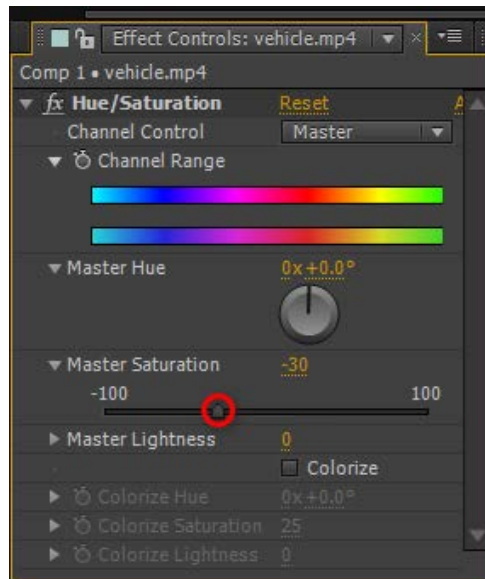


Gambar 6.3. Menambahkan File Footage



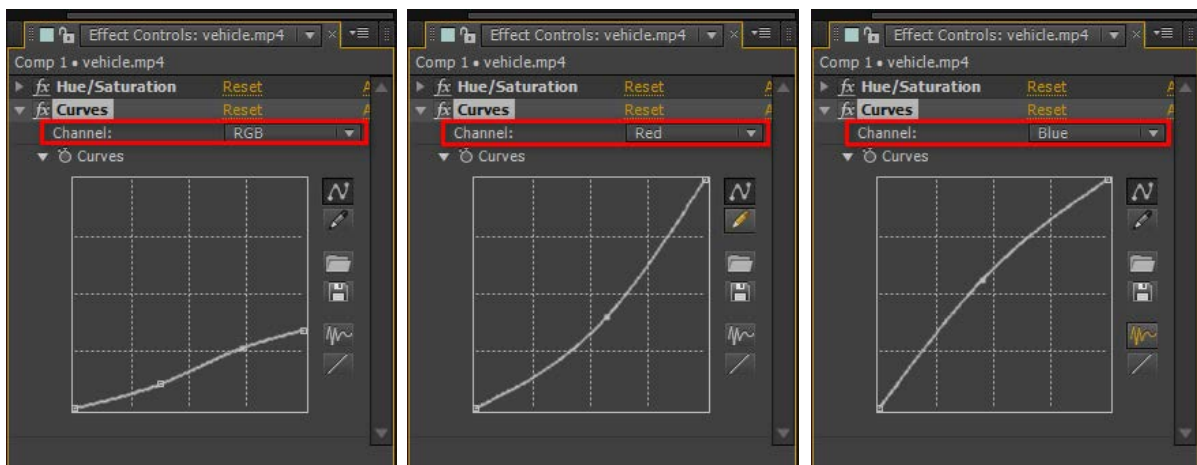
## A. Menambahkan Efek

1. Tambahkan efek, untuk memberikan efek, klik nama layer vehicle.mp4 dalam timeline.
  - a. Klik menu Effect, pilih Color Correction.
  - b. Klik Hue/Saturation.
  - c. Ubah nilai Master Saturation menjadi -30 dengan menggeser slider. Pengubahan ini bertujuan untuk mengurangi ketajaman warna dalam video.



Gambar 6.6. Pengaturan Master Saturation dalam Hue/Saturation

- d. Kemudian tambahkan efek Curve, atur nilai channel RGB, channel Red, dan channel Blue seperti gambar di bawah ini :

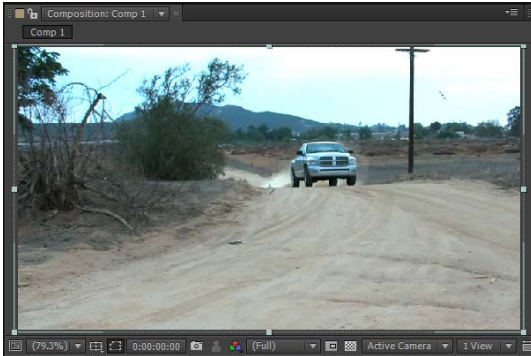


Gambar 6.7. Pengaturan Curve

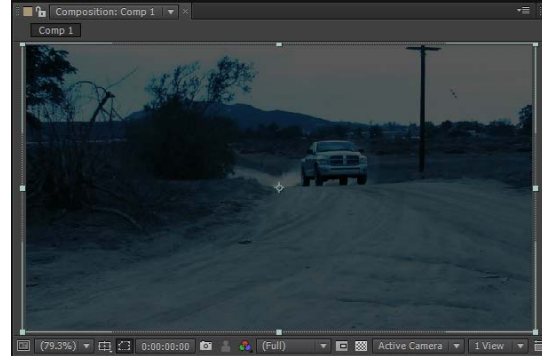


Pemberian efek Curve digunakan untuk mengatur warna video agar dapat memberikan nuansa malam hari. Selain itu efek Curve dapat juga digunakan untuk menyeimbangkan warna ketika hasil shooting tidak sesuai. Node curve dapat ditambahkan dengan cara klik pada garis Curve dalam salah satu channel, kemudian drag ke arah yang diinginkan.

e. Hasil pengaturan dapat dilihat seperti di bawah ini :

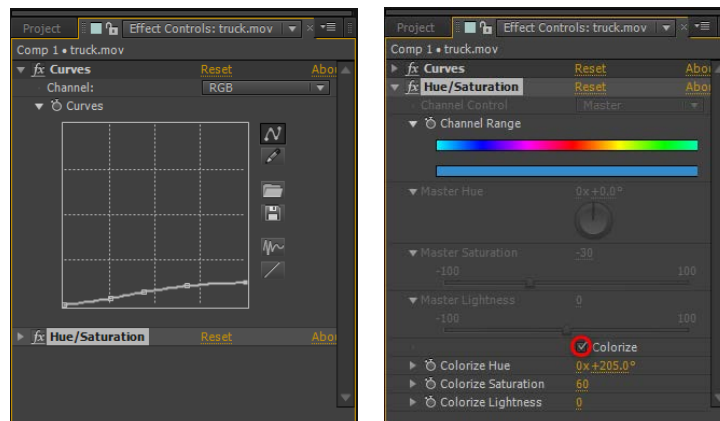


Gambar 6.8. Tampilan Awal Video



Gambar 6.9. Gambar Setelah Ada Efek

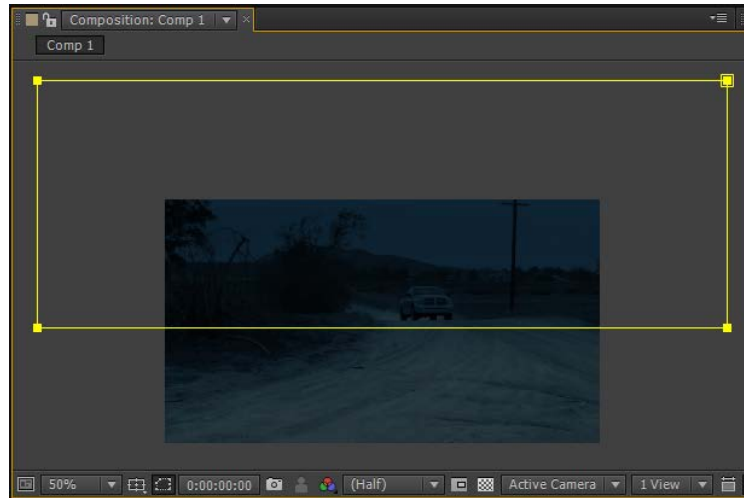
- f. Gambar 6.9, menunjukkan bahwa nuansa video sudah berubah, bagian langit masih terlalu terang untuk tampilan suasana malam. Pengaturan dapat dilakukan dengan menggunakan efek Curve setelah menduplikasi layer vehicle.mp4. Perintah untuk menduplikasi bisa menggunakan Ctrl+D dari keyboard.
- g. Setelah diduplikasi layer vehicle.mp4, klik Reset di pengaturan efek Curve, dan pindahkan efek Hue/Saturation ke bawah efek Curve dalam jendela Effect Control. Memindahkan efek Hue/Saturation dengan cara drag efeknya ke bawah.
- h. Atur efek Curve untuk memberikan nuansa gelap pada langitnya. Pengaturannya sama hanya posisi node control berbeda (lihat Gambar 6.10).
- i. Ubah pengaturan nilai efek Hue/Saturation, seperti di bawah ini :
  - 1) Klik Colorize, hingga muncul cek list.
  - 2) Nilai Colorize Hue :  $0x+205^{\circ}$
  - 3) Colorize Saturation : 60



Gambar 6.10. Pengaturan Efek Curve dan Hue/Saturation

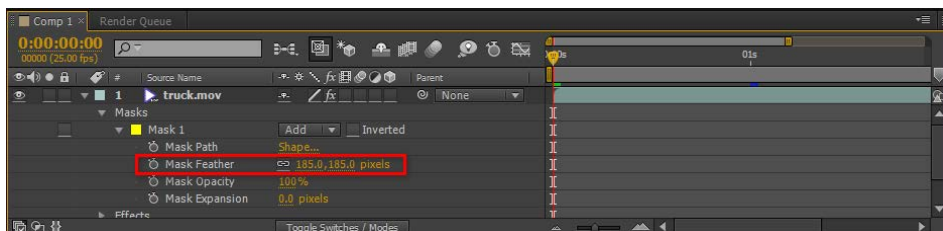
j. Tambahkan mask dalam layer vehicle.mp4 hasil duplikasi, tutup bagian bawah layer tersebut agar tampil bagian atasnya saja. Ini dilakukan untuk memberikan nuansa gelap pada bagian langitnya yang masih terang. Menambahkan Mask dapat dilakukan dengan cara :

- 1) Klik dalam layer vehicle.mp4 hasil duplikasi.
- 2) Klik tool Rectangle dalam toolbar.
- 3) Buat mask yang cukup besar diluar Composition, gunakan *scroll mouse* untuk mengubah zoom out/in Composition.



Gambar 6.11. Garis Mask Di Luar Comosition (Warna Kuning)

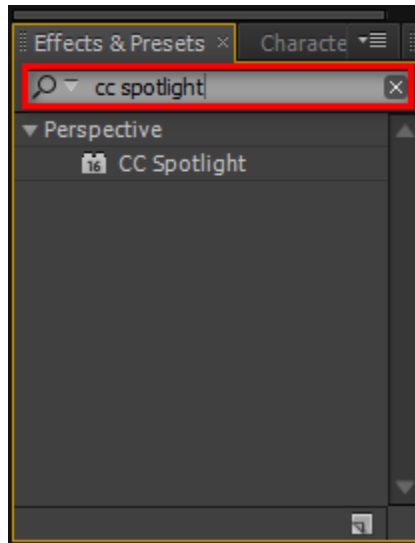
- 4) Tentukan nilai Mask Feather dalam layer yang ada mask di Timeline dengan 185. Feather digunakan untuk memberikan gradasi transparansi di sekeliling mask, sehingga layer tercampur baik.



Gambar 6.12. Pengturan Feather dalam Mask

2. Menambahkan cahaya pada lampu mobil dan sorotan cahaya pada tanah dapat dilakukan dengan menambahkan efek CC Spotlight dan Lens Flare.
  - a. Buat solid layer baru dengan cara klik kanan dalam jendela Timeline, pilih New.
  - b. Klik Solid.
  - c. Atur warna abu-abu dengan nilai RGB 117.

- d. Klik OK, maka tampil layer baru menutup 2 layer vehicle.mp4.
- e. Tambahkan dan atur efek CC Spotlight dengan langkah sebagai berikut :
  - 1) Klik layer Gray Solid 1.
  - 2) Buka jendela Effects & Presets dari menu Window, kemudian klik Effects & Preset.
  - 3) Ketik CC Spotlight dalam Search box.
  - 4) Drag efek CC Spotlight yang terlihat di bawah, ke jendela Composition.



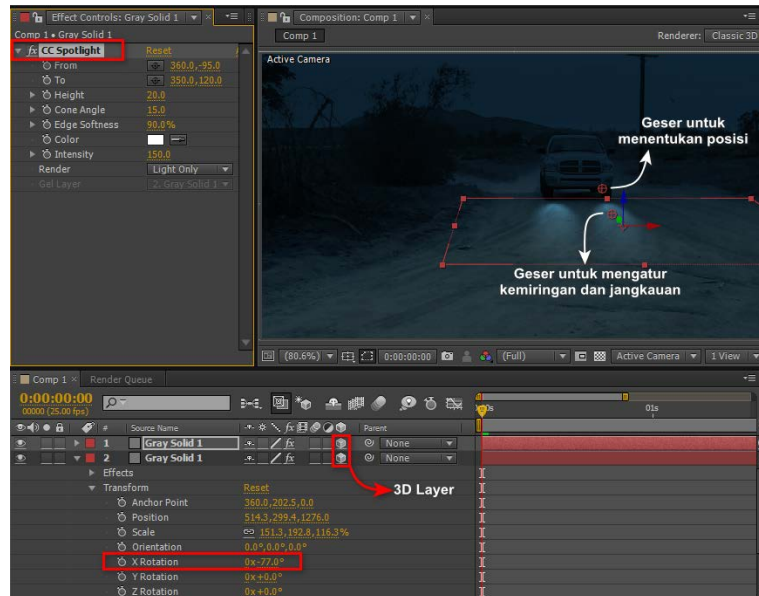
Gambar 6.13. Efek CC Spotlight

- 5) Drag efek CC Spotlight yang terlihat di bawah, ke jendela Composition.
- 6) Tentukan nilai pengaturan efek CC Spotlight diantaranya From, To, Height, Cone Angle, Edge Softness, Intensity, dan Render, seperti dalam Gambar 6.14.



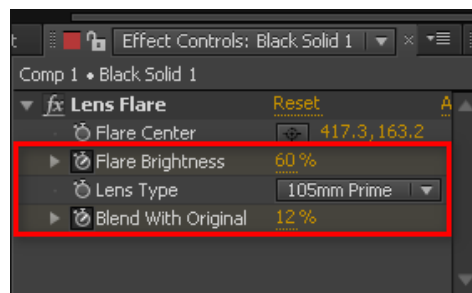
Gambar 6.14. Pengaturan Efek CC Spotlight

- 7) Ubah Blending Mode layer Gray Solid 1 menjadi Classic Color Dodge dengan klik kanan pada layer Gray Solid 1, pilih Blending Mode.
- 8) Aktifkan 3D Layer dalam layer Gray Solid 1, atur posisi agar merebah di tanah dengan mengubah nilai Rotation pada sumbu X menjadi 77°.
- 9) Duplikasi layer Gray Solid 1, pindah ke sisi lain dari lampu mobilnya.



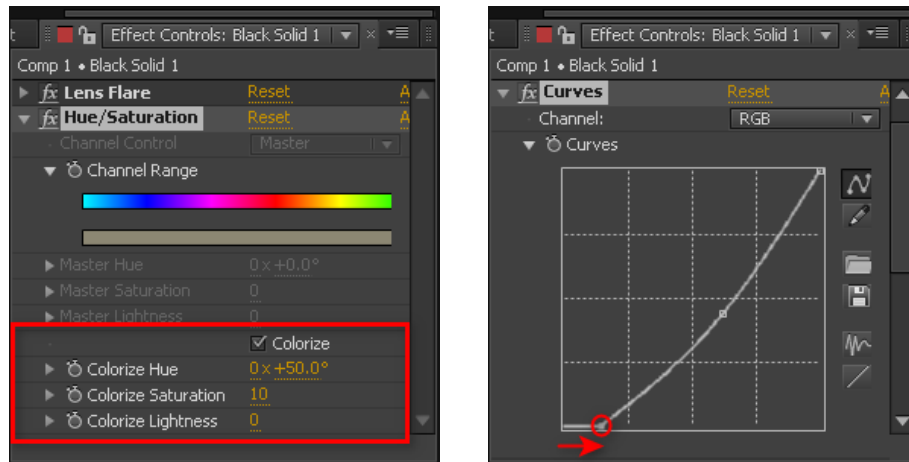
Gambar 6.13. Bagian Pengaturan CC Spotlight dan Layer

- 10) Klik pada teks CC Spotlight dalam jendela Effect Control, jika ingin mengatur sorotan efek CC Spotlight.
3. Tambahkan cahaya lampu mobil dengan menambahkan efek Lens Flare dalam solid layer baru.
    - a. Buat solid layer baru dengan warna background hitam.
    - b. Tentukan blending mode Add.
    - c. Tambahkan efek Lens Flare dengan cara klik menu Effect, pilih Generate, klik Lens Flare.
    - d. Tentukan pengaturannya seperti gambar di bawah ini :



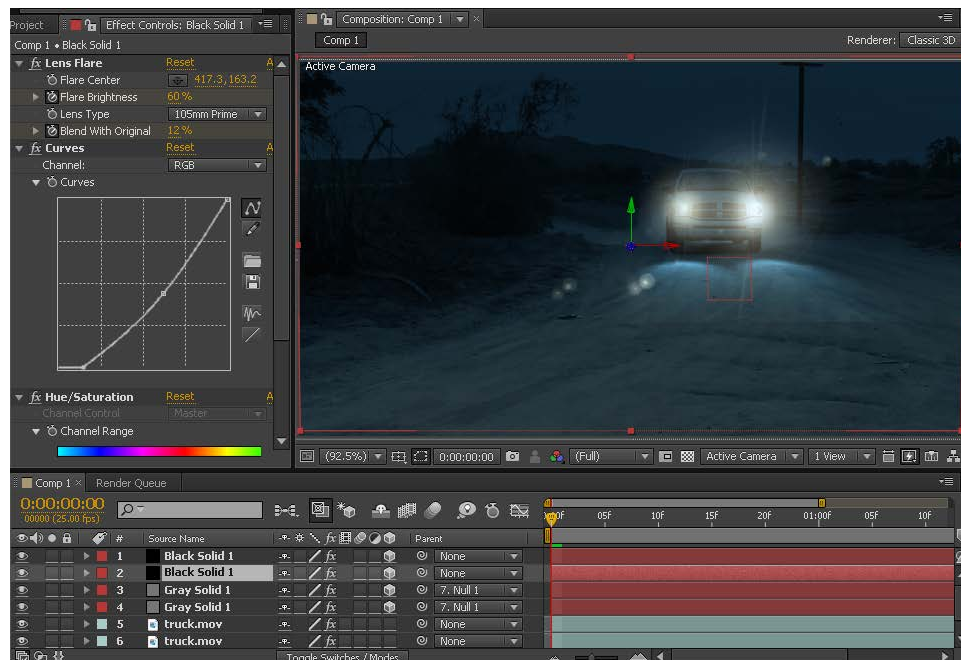
Gambar 6.14. Pengaturan Lens Flare

- e. Atur posisi lens flare tepat berada di lampu mobil, dengan drag lens flare dalam jendela Composition.
- f. Tambahkan efek Hue/Saturation agar warna cahaya lampu menjadi sedikit lebih kuning, kemudian tambahkan juga efek Curve agar sebaran cahaya tidak penuh satu layer. Pengaturan efek curve ini untuk mengurangi warna terang pada low tone color. Pengaturan Hue/Saturation dan Curve dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 6.15. Pengaturan Hue/Saturation dan Curve

- g. Duplikasi layer Black Solid 1, dan geser ke posisi lampu yang lain. Hasil dari penambahan efek Lens Flare dalam project ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



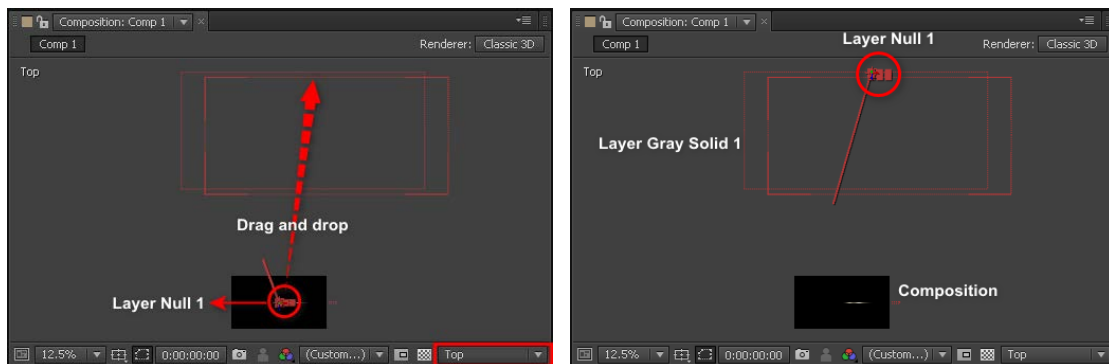
Gambar 6.16. Hasil Penambahan Layer Solid dan Efeknya

## B. Menganimasikan Layer dan Efek


Animasi adalah upaya untuk menggerakkan obyek agar terlihat seolah-oleh hidup/nyata. Menganimasikan obyek pada intinya adalah menentukan posisi awal dan akhir suatu obyek yang berbeda. Nilai posisi obyek dapat disimpan dalam suatu obyek yang disebut Key Frame, ini merupakan bagian utama animasi.

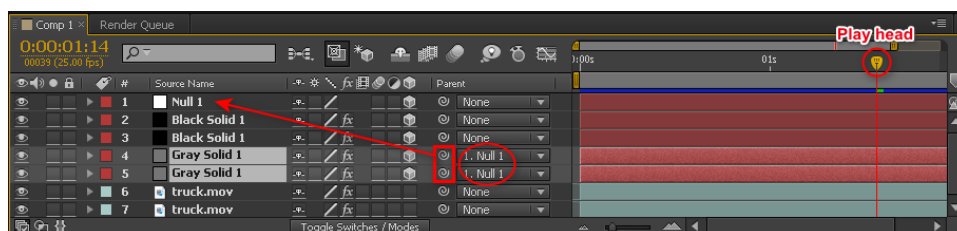
Dikarenakan ini merupakan video, maka setelah semua layer dan efek ditambahkan dalam project, Langkah selanjutnya adalah mengatur animasi semua layer Black Solid 1, dan layer Gray Solid 1. Animasi untuk sorotan cahaya lampu mobil (layer Gray Solid 1) dapat dilakukan dengan menambahkan layer kosong baru atau disebut Null Object.

1. Penambahan layer Null Object baru dapat dilakukan dengan cara klik kanan dalam jendela Timeline, kemudian pilih New, klik Null Object.
2. Terlihat layer baru bernama Null 1, merupakan layer kosong sebagai acuan animasi sorotan cahaya lampu mobil.
3. Atur tampilan composition tampak atas, kemudian zoom out sampai terlihat semua layer Gray Solid 1 dan layer Null 1 dalam tampilan Composition. Geser layer Null 1 sejajar dengan semua layer Gray Solid 1. Ini dilakukan agar pergerakan layer Null 1 tidak terlalu jauh. Letak semua layer Gray Solid 1 terlalu mundur dari posisi Composition, sedangkan layer Null 1 sejajar dengan Composition.



Gambar 6.17. Mengatur Posisi Layer Gray Solid 1 Setelah diubah Composition View

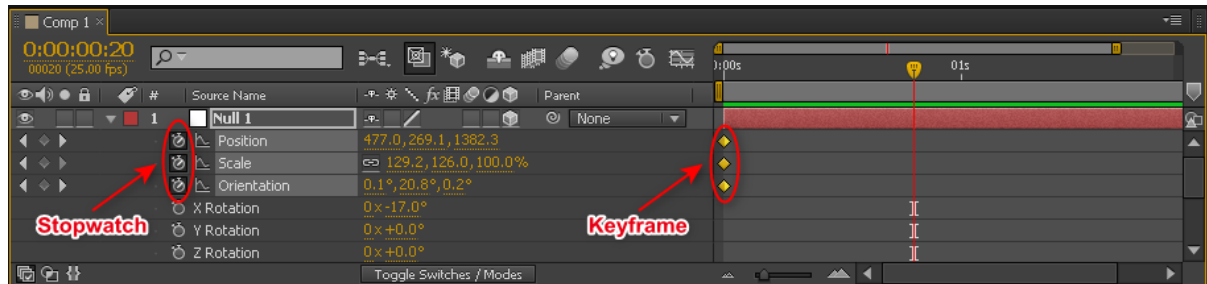
4. Atur parenting semua layer Gray Solid 1 ke layer Null 1, dengan cara seleksi semua layer Gray Solid 1, dalam kolom Parent di jendela Timeline drag simbol parent  ke layer Null 1. Terlihat menu di samping kanan simbol parenting akan berubah dari None menjadi : 1. Null 1.



Gambar 6.18. Pengaturan Parenting Layer

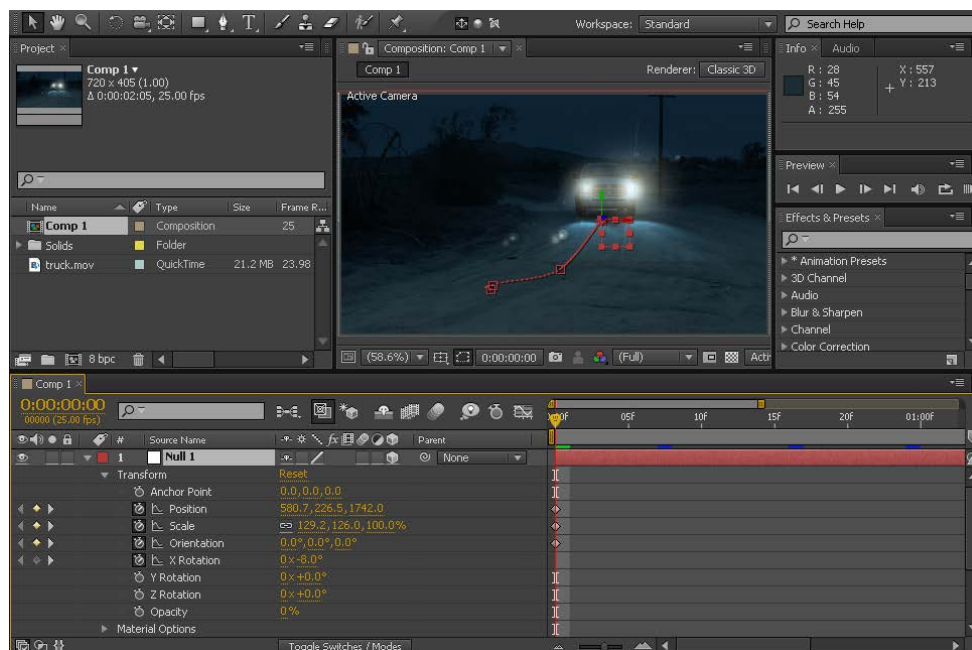
Dengan demikian, gerakan semua layer Gray Solid 1 akan mengikuti gerakan layer Null 1.

5. Geser play head ke frame awal (00s), klik dalam layer Null 1, tekan tombol P, kemudian Shift+S, kemudian Shift+R dalam keyboard. Pengaturan nilai Position, Scale dan Rotation dalam Timeline akan terlihat.
6. Klik tombol stopwatch pada Position, Scale, dan Rotation untuk menambahkan key frame. Geser play head ke kanan, maka akan terlihat icon key frame dalam Timeline window.



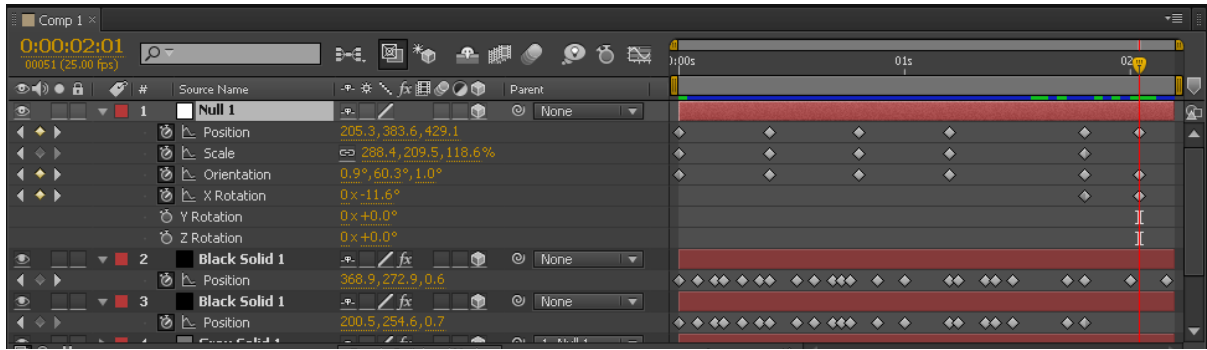
Gambar 6.19. Penambahan Keyframe

7. Geser kembali play head ke posisi awal frame (00s), atur posisi waktu video seperti gambar di bawah ini, jika perlu potong video menggunakan menu Edit, klik Split Layer.



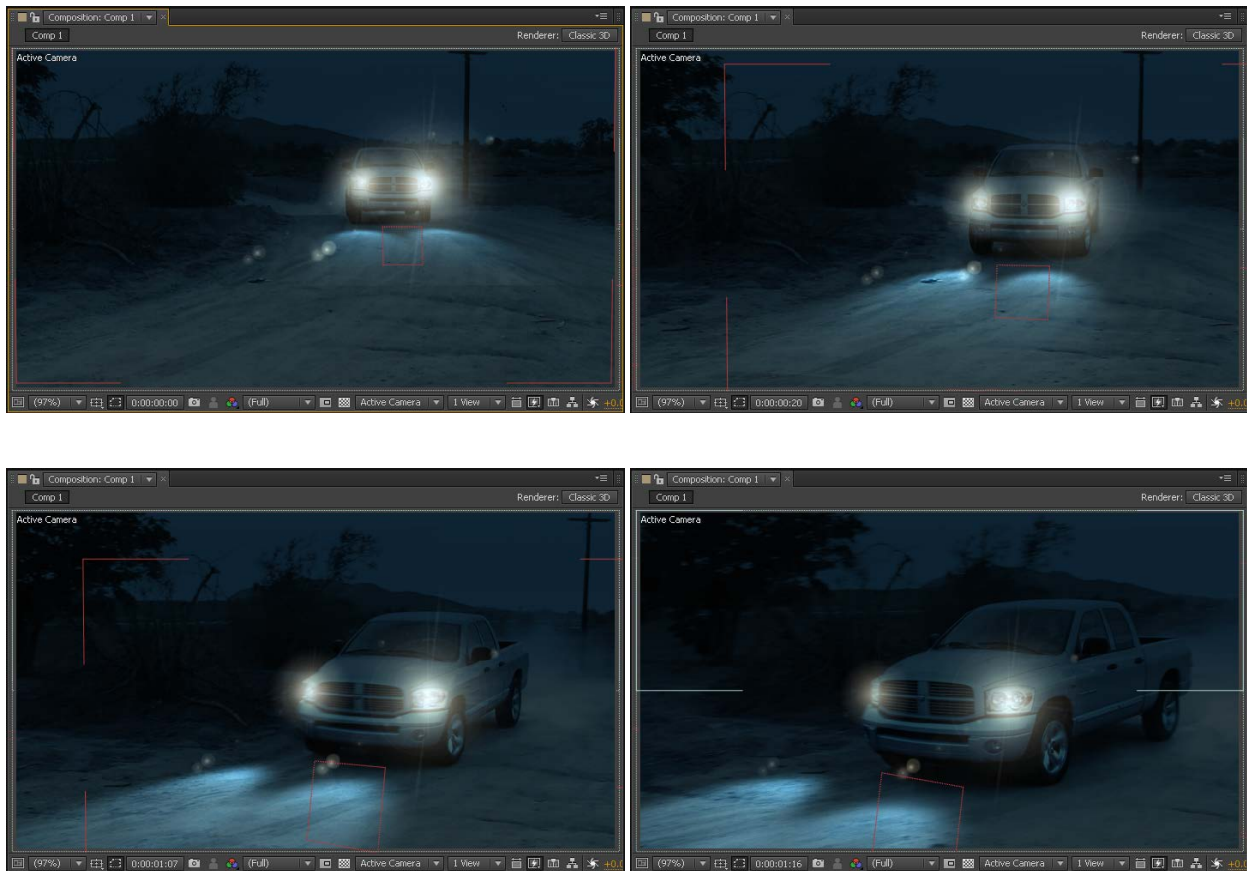
Gambar 6.20. Gambar Posisi Mobil dalam Video dan Layer Null 1

8. Geser posisi play head ke 10s, ubah posisi layer Null 1 untuk menggeser posisi layer Gray Solid 1. Ulangi langkah tersebut sampai akhir video.
9. Ubah juga posisi layer Black Solid 1 (cahaya lampu mobil) sesuaikan dengan posisi mobil, gunakan keyframe seperti dalam layer Null 1.



Gambar 6.20. Posisi Keyframe dalam layer Null 1 dan semua layer Black Solid 1

### C. Tampilan Akhir VFX Video Suasana Siang Ke Malam



Terlihat dalam gambar di atas posisi cahaya lampu dan sorotannya mengikuti gerakan mobil setelah diatur animasi dalam layer Null 1 dan Black Solid 1. Semua layer Gray Solid 1 mengikuti gerakan layer Null 1 karena sudah diatur parenting dengan layer Null 1. Semoga Bermanfaat.



---

## BAB VII

# VFX MOVIE : EFEK JEJAK ASAP

---

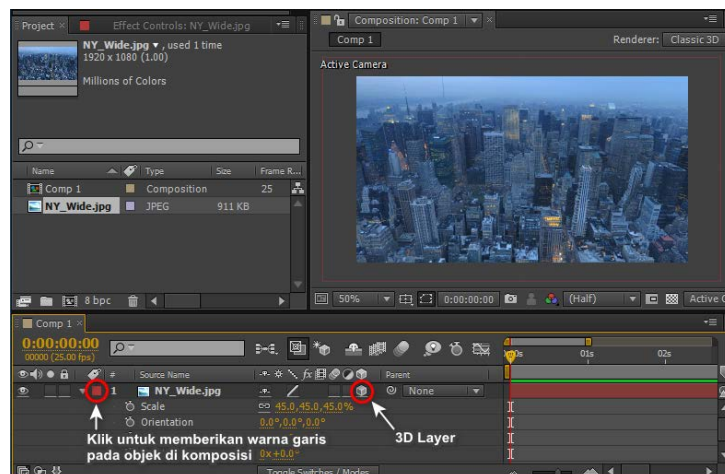
Visual efek digunakan untuk memberikan nuansa atau kesan yang berbeda dalam suatu movie. Selain juga untuk menjadikan seolah-olah nyata, adegan yang ada dalam movie. Visual efek jejak asap yang juga disebut Smoke Trail menjadi salah satu efek yang banyak digunakan untuk efek misil, roket, dan lainnya.

Jejak asap akan disampaikan dalam bab ini menggunakan salah satu plugin dari pihak ketiga yaitu Trapcode Particular. Bab ini tidak membahas bagaimana memasukkan plugin Trapcode Particular, Anda bias mendownload plugin tersebut di website resmi Red Giant agar bias menggunakan plugin tersebut.

Selain plugin Trapcode Particular, ada beberapa efek lain yang digunakan seperti Curve, Lens Flare, dan mungkin juga Fast Blur. Layer baru yang digunakan dalam bab ini diantaranya ada layer Camera, Light, dan Adjustment.

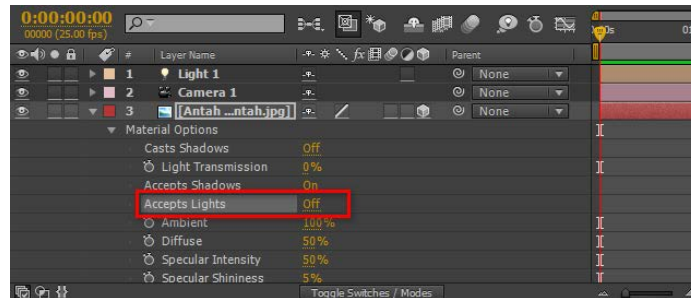
### A. Persiapan Awal Membuat Efek Jejak Asap

1. Buat project baru dengan nama Jejak Asap.aep, buat komposisi baru dengan pengaturan seperti dalam project sebelum ini.
2. Import file gambar untuk background project dalam bab ini dengan durasi bebas. Jika ingin sama dengan project ini atur durasinya 7 detik.
3. Masukkan dalam jendela Timeline.
4. Klik 3D Layer dalam layer gambar untuk background, kemudian berikan garis disekeliling gambar dalam jendela komposisi berwarna merah dengan klik pada kotak Label.



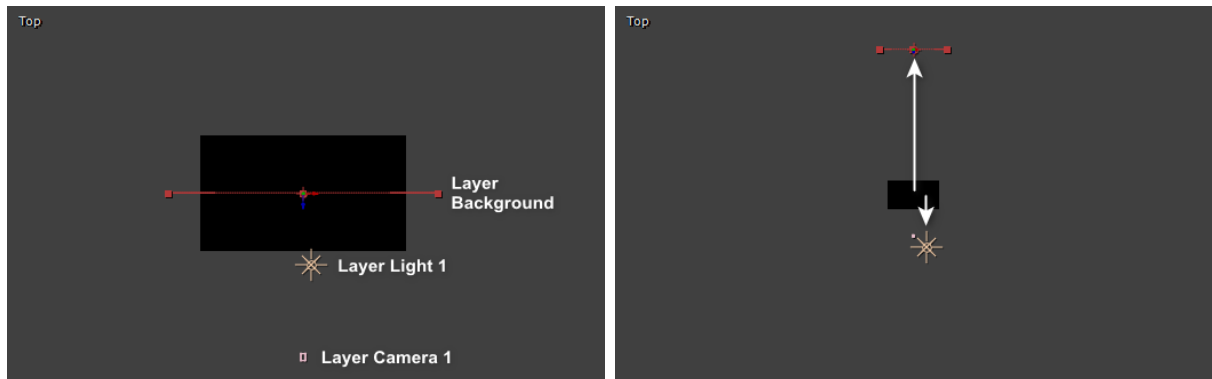
Gambar 7.1. 3D layer dan Label serta Hasil Pengaturannya

5. Tambahkan layer Camera baru atur nilai Preset menjadi 28 mm, klik OK. 28 mm adalah ukuran focal length kamera.  
 Focal length merupakan perhitungan jarak antara pusat optik lensa dengan sensor kamera, biasanya berbentuk milimeter (mm). Lensa ultra wide atau disebut fisheye memiliki focal length 24 mm (sebagian besar), bisa juga lebih kecil. Focal length 28 mm sampai dengan 35 mm digunakan untuk lensa wide. Lensa 50 mm hingga 85 mm digunakan untuk kategori normal/short-tele. Sedangkan yang lebih besar nilinya termasuk dalam kategori telephoto.
6. Tambahkan layer Light baru dengan cara yang sama seperti menambah layer Solid atau Camera, untuk membuat layer light pilih Light. Tentukan :
  - a. Nama layer dengan Emitter (harus), ini untuk mempermudah pengaturan selanjutnya dalam menggunakan efek Particular.
  - b. Atur nilai Light Type menjadi Point, kemudian klik OK.
7. Ubah pengaturan Accepted Light menjadi Off pada layer gambar background, pada project ini bernama Antah Berantah. Setelah diubah maka efek light menjadi hilang. Layer Emitter ini selanjutnya akan menjadi acuan gerakan Jejak Asapnya.



Gambar 7.2. Susunan Layer dan Pengubahan dalam Layer Background

8. Tampilkan dalam mode Top, geser posisi layer background jauh ke belakang dan geser layer Emitter di belakang layer Camera 1.



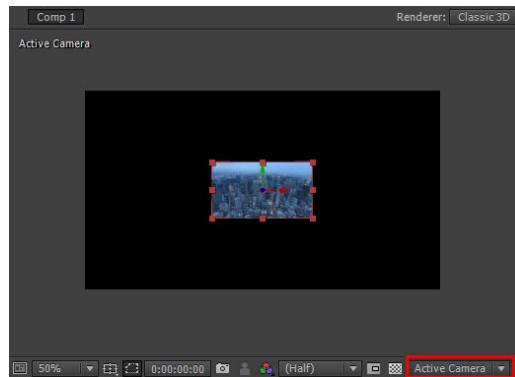
Gambar 7.3. Pengubahan Posisi Layer Background dn Layer Emitter

9. Tampilkan kembali dalam mode tampilan Active Camera. Dikarenakan mundur, tampilan layer Background terlihat kecil, ubah ukuran layer Background sehingga tampil penuh satu komposisi.



Catatan :

Agar perubahan ukuran gambar dalam layer Background proporsional, saat mengubah ukuran dari salah satu titik yang ada di sudut, tekan tombol shift dan tahan. Lanjutkan menggeser titiknya sampai dengan ukuran yang diinginkan.



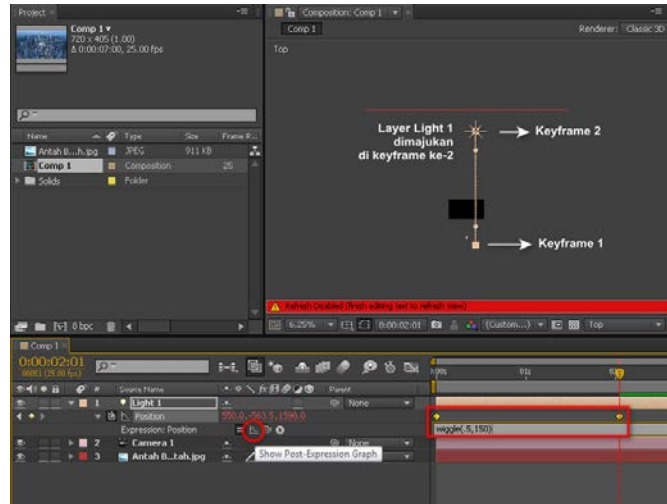
Gambar 7.4. Tampilan Active Camera

10. Animasikan layer Emitter maju mendekati layer Background, gunakan tampilan Top view. Buat dua keyframe pada Position layer Emitter. Setelah itu tambahkan script untuk menggerakkan otomatis layer Emitter. Penambahan perintah dapat dilakukan dengan menekan dan tahan tombol Alt, kemudian klik pada icon stopwatch Position. Isikan dengan perintah `wiggle(.5,150)`, yang maksudnya menggerakkan setiap setengah detik 150 pixel. Keyframe yang ditambahkan dalam position, posisinya berbeda antara keyframe pertama dan kedua, ini untuk mengatur agar layer Emitter bergerak (lihat gambar di bawah ini).



Gambar 7.5. Perubahan Scale Composition

Untuk melihat garis bantu pergerakan layer Emitter dalam Composition, klik icon Show Post Expression Graph (lihat gambar 7.5 yang dilingkari merah).



Gambar 7.5. Pengaturan Animasi Layer Emitter

Setelah dipersiapkan semua objeknya dan sudah dianimasikan juga selanjutnya adalah memberikan efek pada obyek yang telah disiapkan agar tampil seperti yang dibutuhkan dalam project Jejak Asap.

## B. Menambahkan Efek

1. Buat layer solid baru dengan warna putih, akan tampil dengan nama White Solid 1. Tambahkan dalam layer White Solid 1 efek Particular, dengan memilih menu Effect, pilih Trapcode, klik Particular.

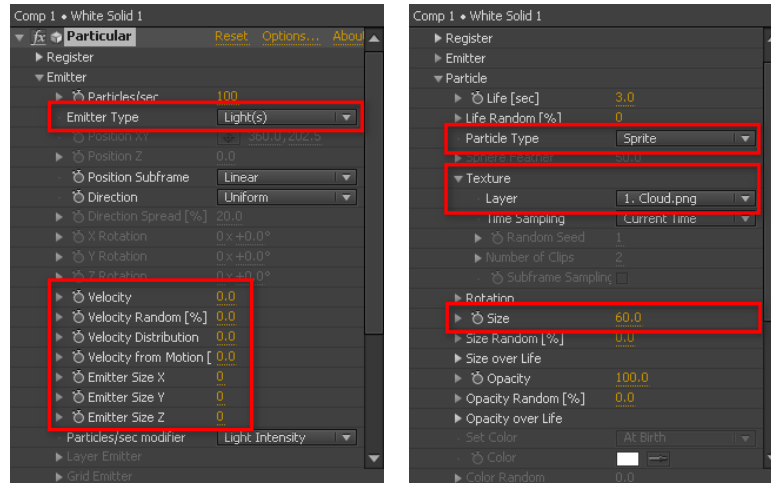


Gambar 7.6. Tampilan Setelah Ditambahkan Efek Particular

2. Berikan pengaturan dalam properti Emitter dalam jendela Effect Control. Ubah nilai Emitter Type menjadi Light(s). Pengubahan ini bias dilakukan jika nama layer light adalah

Emitter. Tentukan nilai Velocity sampai Emitter Size Z dengan 0 (sementara). Lihat hasilnya dalam jendela Composition.

3. Tambahkan gambar Cloud.png ke dalam project, gambar ini nantinya digunakan untuk mengubah texture Particular agar mendekati realistis tampilannya. Setelah itu masukkan dalam jendela Timeline, invisible tampilannya.
4. Atur property Particle dalam jendela Effect Control, ubah pada bagian Particle Type menjadi Sprite, kemudian ekspas Texture dan ubah nilai Layer menjadi Cloud.png. Ubah juga nilai Size menjadi 60.



Gambar 7.7. Pengaturan Sementara Properti Emitter dan Particle

Jika pergerakan sudah fix maka ini tidak perlu diubah lagi. Jika setelah melihat tampilan hasil dan dirasa ada yang kurang pas atau tidak sesuai, maka ikuti langkah selanjutnya.



Gambar 7.8. Hasil Setelah Particle Diubah Gambar

5. Setelah dilihat, Anda mungkin merasa hasilnya terlalu mulus, Anda pasti akan berkata tidak mungkin ada asap seperti itu. Oleh karena itu selanjutnya perlu dilakukan

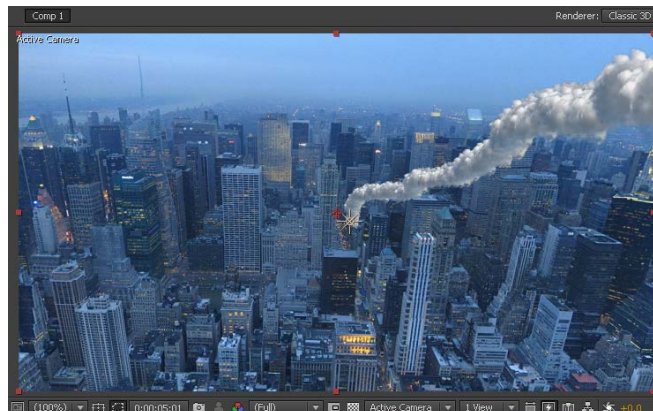
pengaturan gerakan animasi layer Emitter. Mundurkan lagi layer Background lebih jauh, dan ubah posisi layer emitter mendekati layer Background, geser pada keyframe ke-2. Anda dapat melakukannya dalam jendela Composition, Top view.

6. Ubah dalam property Emitter nilai Velocity from Motion menjadi 17.
7. Ekspan Rotation dalam property Particle.
  - a. Rotation Z menjadi  $0x314^\circ$
  - b. Ubah nilai Random Rotation menjadi 11.
  - c. Rotation Speed Z menjadi 0.2.
  - d. Ubah Size lebih kecil menjadi 43,
  - e. Size Random (%) menjadi 32,



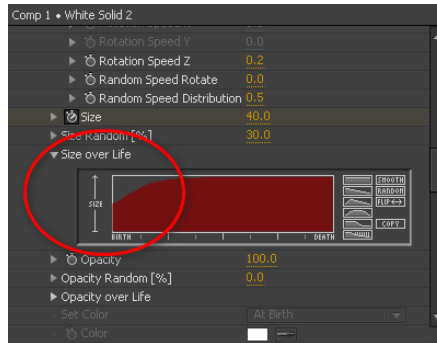
Gambar 7.9. Perubahan Jejak Awan Setelah Dilakukan Pengaturan

8. Pada Properti Physics
  - a. Ekspan Air, Ubah Air Resistance menjadi 2,
  - b. Aktifkan Air Resistance Rotation klik pada check box,
  - c. Ekspan Turbulence Field, ubah nilai Affect Position menjadi 104,
  - d. Scale menjadi 5,
  - e. Evolution Speed menjadi 20.



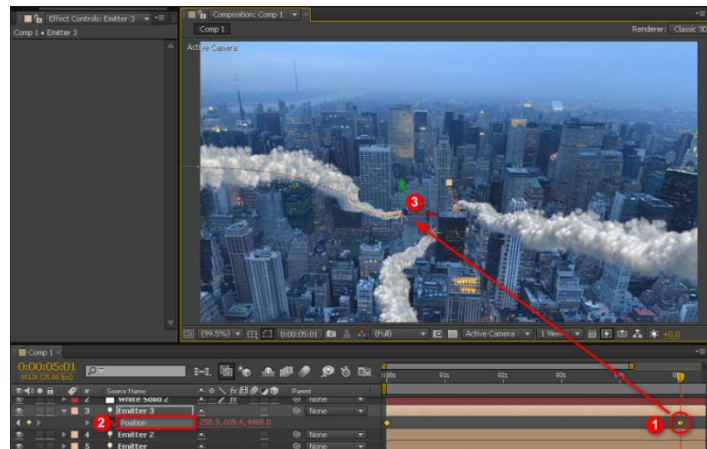
Gambar 7.10. Hasil Pengaturan di Property Physics

9. Untuk memperpanjang waktu tampil particle, ubah nilai Life [sec] menjadi 15.
10. Ubah Size After Life dan Opacity After Life seperti di bawah ini.



Gambar 7.11. Pengaturan Agar Ukuran Jejak Asap Membesar di Akhir Tampilan

11. Duplikasi layer Emitter sebanyak dua kali, atur Position tiap layer agar berada di posisi yang berbeda dengan langkah, tempatkan play head pada posisi keyframe terakhir, klik pada teks Position, geser layer Emitter menggunakan garis hijau atau merah.



Gambar 7.12. Urutan Perubahan Posisi Layer Emitter

12. Klik Layer White Solid, tambahkan :
  - Efek Fast Blur, Tentukan nilai Bluriness 3.0
  - Curve. Atur sesuai dengan kebutuhan.

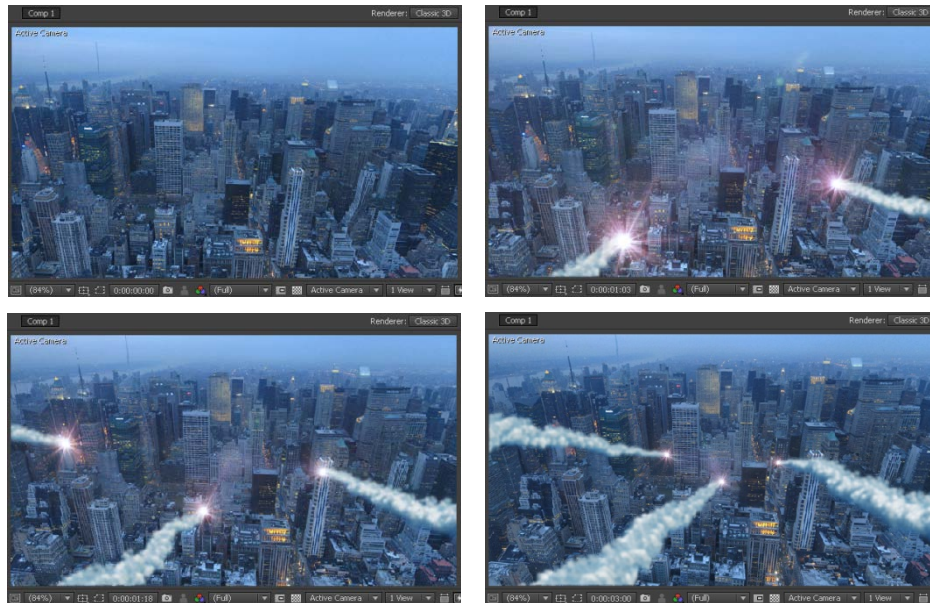


Gambar 7.13. Tambahkan Efek dan Hasilnya

13. Optical Flare data digunakan untuk menambahkan cahaya pada asap, optical flare merupakan plugin efek dari pihak ketiga juga yang memberikan banyak pilihan cahaya dan pengaturan yang detail. Setelah menginstal plugin efek Optical Flare, cukup ubah pengaturan Source Type menjadi Track Light dalam Positioning Mode.

### C. Hasil Akhir

Setelah semua layer dibuat dan sudah diberikan efek, hasilnya akan terlihat seperti gambar di bawah ini. Secara otomatis cahaya akan mengikuti gerakan asap, karena gerakan cahaya dan asap mengikuti gerakan layer light yang bernama Emitter.



Gambar 7.14. Hasil Akhir Project Jejak Asap



---

## BAB VIII

# VFX MOVIE : SHIELD LIKE DR. STRANGE MOVIE

---

Dr. Strange adalah film animasi super hero yang diproduksi oleh Marvel Studio berdasarkan komik marvel. Dr. Strange karakter utama dalam film tersebut dalam melakukan aksi menumpas kejahatan memiliki kekuatan berupa shield dan portal.



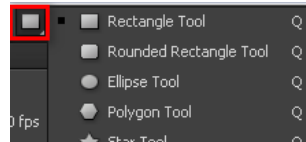
Gambar 8.1. Dr. Strange Shield dan Portal  
(Sumber : Wallpaper.com dan Vectorid.net)

Bsnysk ysng tertarik dengan efek yang digunakan dalam film tersebut, khususnya shield. Meski banyak juga yang tertarik untuk bias membuat kedua efek dalam film Dr. Strange. Dalam bab ini akan membahas secara detail tentang efek shield menggunakan tool dan efek yang ada dalam After Effects CS6.

Bab ini juga akan membahas banyak tentang penggunaan shape tool untuk membuat objek bangun dalam After Effect, sebagai bahan dasar pembuatan shield yang digunakan oleh Dr. Strange. Selain juga ada efek glow, cloud, dan lainnya. Langkah dalam membuat shield dapat dilakukan seperti di bawah ini.

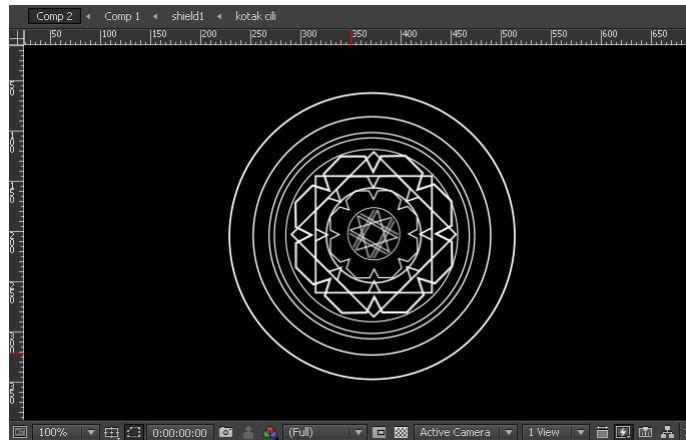
### A. Menyiapkan Project, Composition dan Objek

1. Buat Project baru beri nama Shiekd.aep.
2. Buat Composition baru dengan preset Custom, tentukan ukuran dimensi width 720 px, dan height 405 px.
3. Tentukan Pixel Aspect Ratio : Square Pixel, Frame Rate 25 FPS, Durasi 10 detik, dan background black.
4. Setelah terbuka komposisi baru, selanjutnya membuat objek shape untuk shield, cukup banyak objek shape yang digunakan. Tool untuk membuat shape seperti di bawah ini :



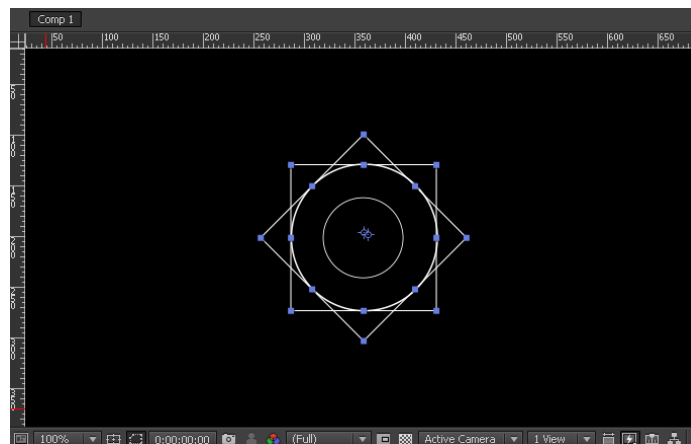
Gambar 8.2. Shape Tool

Shape tool dalam After Effect mempunyai dua fungsi, bisa sebagai mask atau shape. Jika dalam menggunakan shape tools ada layer yang terpilih, maka akan menjadi mask. Sedangkan jika tidak ada layer yang terpilih, akan menjadi shape jika digunakan.



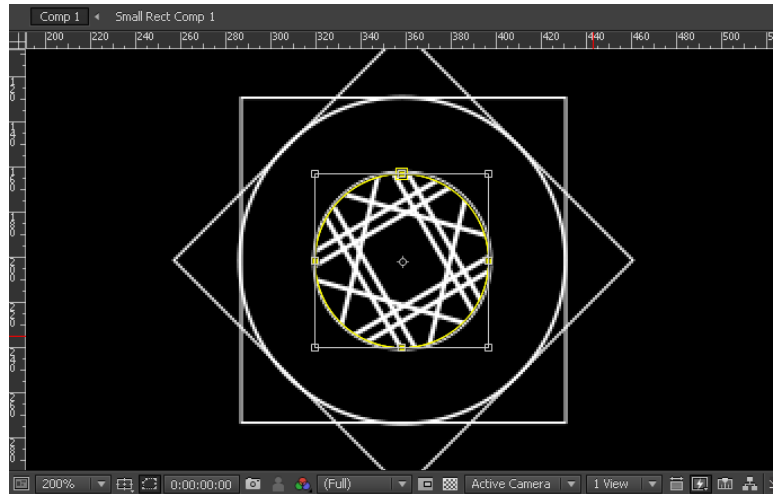
Gambar 8.3. Shape yang Digunakan untuk Membuat Shiled

5. Buat objek lingkaran menggunakan Elips tool, tekan dan tahan Rectangle tool sampai terlihat seluruh tool di dalamnya, klik Elips tool (lihat gambar 8.2). Selain itu dapat menggunakan tombol keyboard dengan menekan huruf Q berulang sampai menampilkan simbol Circle tool. Letakkan ditengah komposisi, duplikasi dengan menggunakan Shift D, perbesar ukurannya.
6. Buat objek kotak menggunakan Rectangle tool seukuran lingkaran besar, Duplikasi layer putar 45°. Hasil pembuatan langkah 5 dan 6 bisa dilihat di bawah ini.



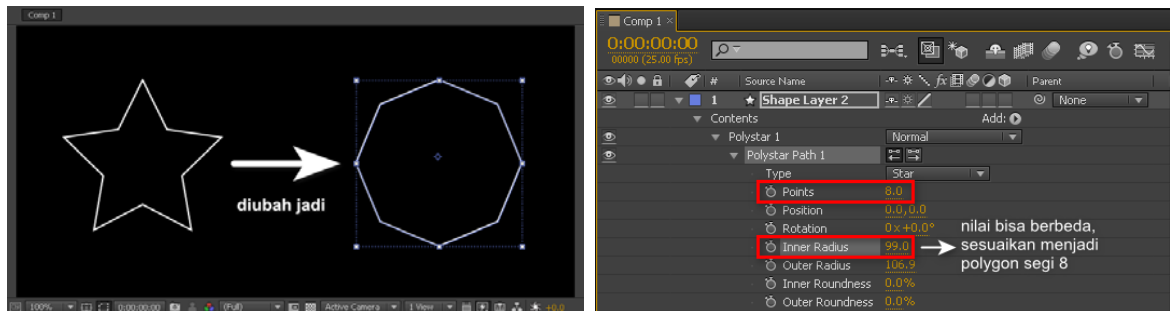
Gambar 8.4. Gambar 4 Objek Lingkaran dan Kotak

7. Isikan dalam lingkaran kecil dengan kotak kecil yang diatur susunan dan rotasinya seperti gambar di bawah ini. Setidaknya ada 6 kotak dalam lingkaran kecil. Tempatkan dalam satu objek shape keenamkotak kecilnya.
8. Setelahnya, klik kanan dalam layer shape kotak kecil, klik Pre-Compose untuk menjadikannya komposisi. Berikan mask untuk menutup kotak kecil dalam lingkaran.



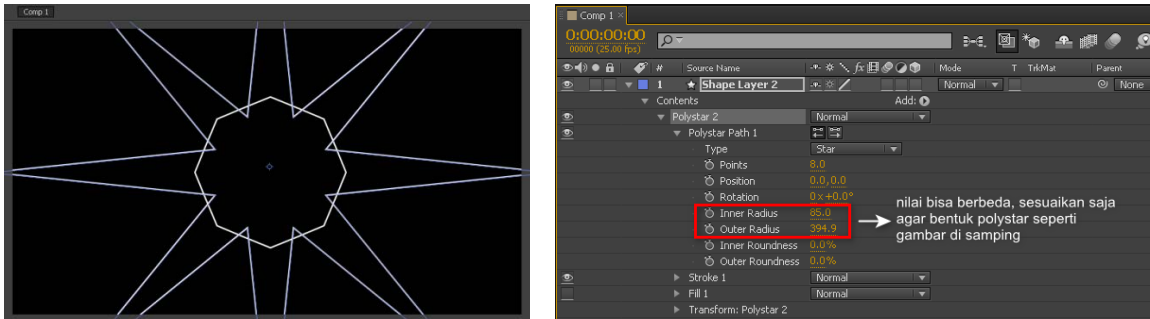
Gambar 8.5. Penambahan Shape Kotak dan Mask dalam Lingkaran

9. Buat shape Star, buka pengaturan shape dalam panel Timeline, Contents, Polystar 1, Polystar Path 1, ubah nilai Points menjadi 8 aka menjadi bentuk bintang segi 8, ubah juga nilai Inner Radius, sesuaikan nilainya agar berubah bentuk menjadi polygon segi 8.



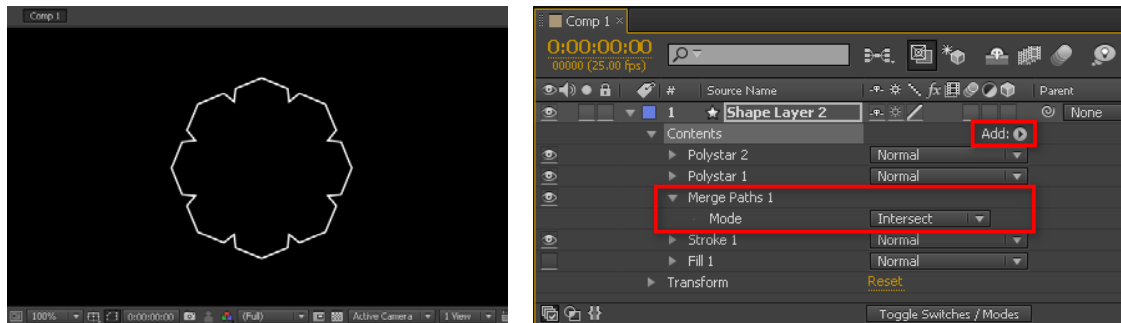
Gambar 8.6. Penambahan dan Perubahan shape Star Menjadi Polygon

10. Duplikasi Polystar 1 yang diubah menjadi polygon, ubah nilai Inner Radius dan Outer Radius. Sesuaikan perubahan nilai sehingga menjadi shape seperti gambar 8.7.



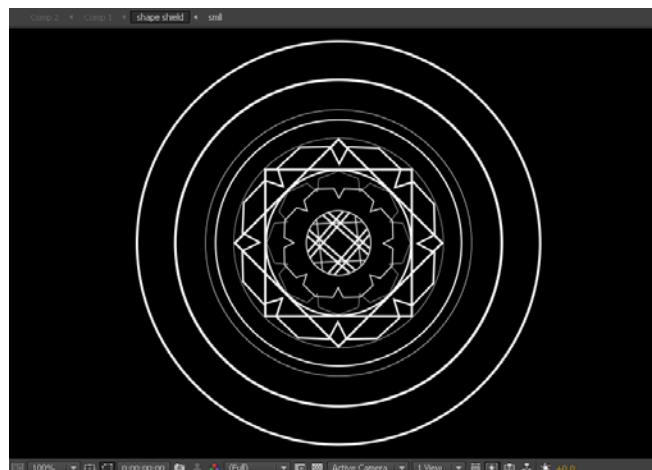
Gambar 8.7. Perubahan Polygon Hasil Duplikasi

11. Klik Contents kemudian klik tombol Add, klik Merge Path untuk memotong dua Polystar. Ubah nilai Mode dalam Merge Path 1 menjadi Intersect.



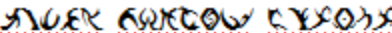
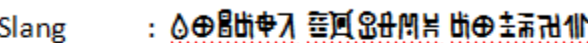
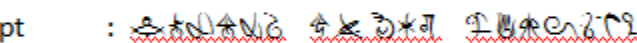
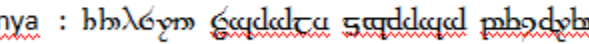
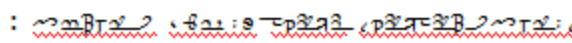
Gambar 8.8. Hasil Perubahan Polystar Setelah Diatur Intersect

12. Duplikasi layer shape polystar, perkecil ukuran objek sekitar 20% dengan mengubah nilai Scale. Ulangi langkah ini sekali lagi, sehingga ada 3 objek polystar.
13. Buat objek lingkaran sebanyak 5 objek shape (gunakan duplikasi), atur ukuran dan ketebalan garis objek seperti gambar di bawah ini.

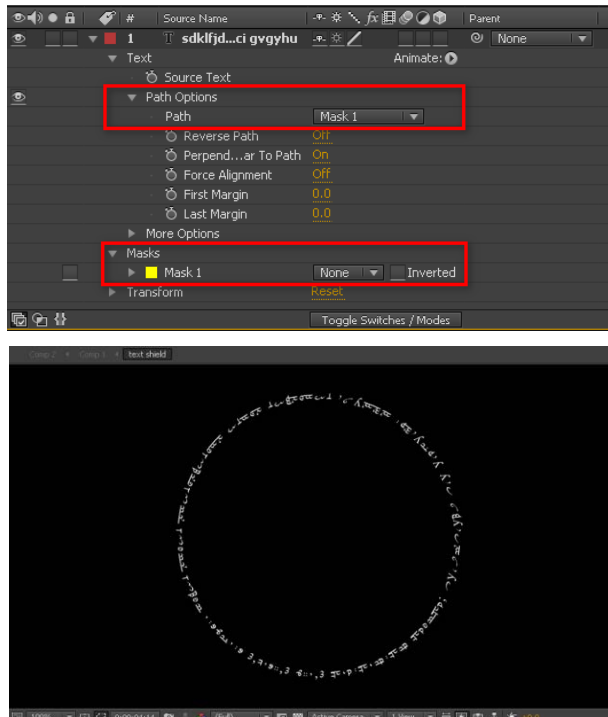


Gambar 8.9. Tampilan Akhir Pembuatan Objek Shield Menggunakan Shape Tools

- Setelah semua objek shape dibuat dan ditata seperti pada gambar 8.9, seleksi semua objek shape. Klik kanan dalam salah satu nama layer shape yang terseleksi, klik Pre-Compose untuk menjadikan komposisi baru. Berikan nama Shape Shield pada komposisi tersebut, dengan menjadikan komposisi akan mempermudah pengaturan selanjutnya.
- Invisible layer Shape Shield, buat teks dengan area yang sangat lebar. Gunakan Type tool dalam toolbar untuk membuat teks. Isi tulisan bebas, gunakan huruf jenis simbol. Sebagai contoh seperti di bawah ini :

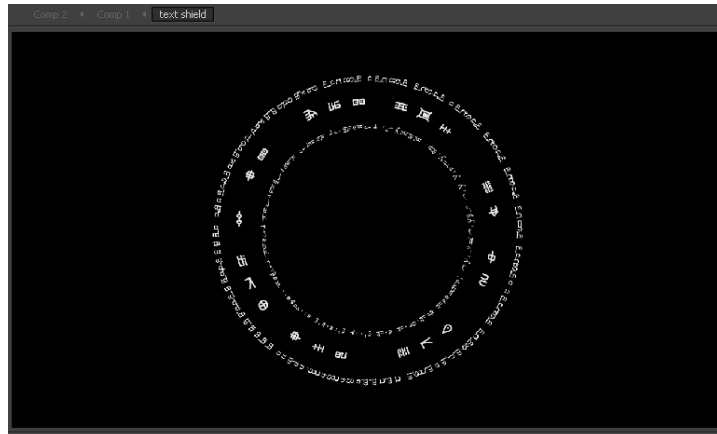
- Drenn s Runes : 
- Jungle Slang : 
- Mage Script : 
- Tengwar Quenya : 
- Triton Sarati : 

- Klik layer Text yang telah di buat, tambahkan Mask, buat mask lingkaran. Ubah nilai Mask 1 dalam Mask dari semua Add menjadi None. Kemudian ubah juga nilai Path dalam Path Option dari semula None menjadi Mask 1. Ukuran dan posisi mask disamakan dengan ukuran dan posisi dari area untuk teks.



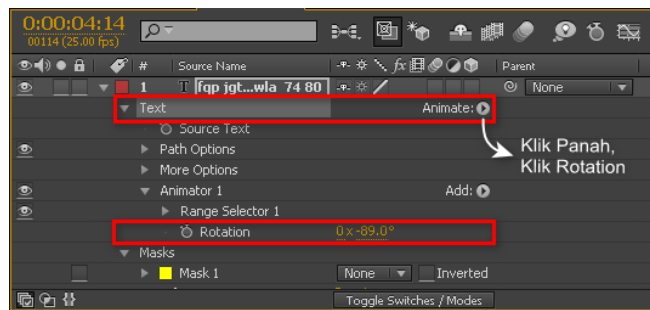
Gambar 8.10. Pembuatan dan Pengaturan Teks Melingkar

- Ulangi langkah pada poin 16 di atas untuk membuat teks melingkar lainnya. Gunakan jenis huruf dan ukuran huruf yang berbeda. Buat tiga teks melingkar seperti gambar 8.11.



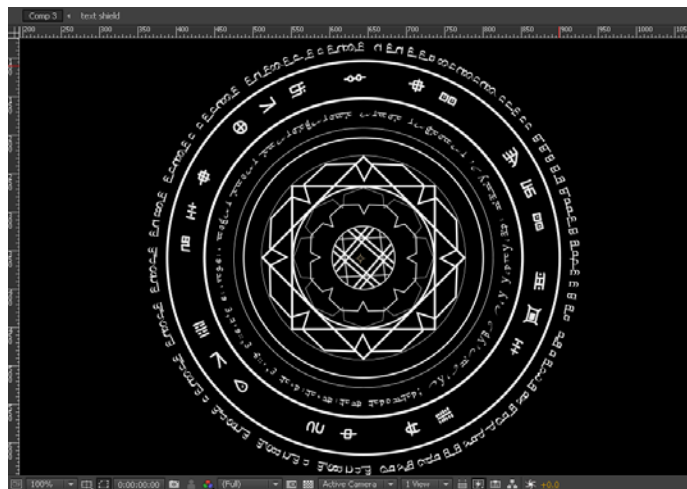
Gambar 8.11. Tampilan Seluruh Layer Teks Melingkar

Tampilan teks dapat diputar agar sesuai dengan kebutuhan dalam project. Memutar teks dapat diatur dari property text seperti gambar di bawah ini :



Gambar 8.12. Pengaturan Jika Ingin Memutar Huruf

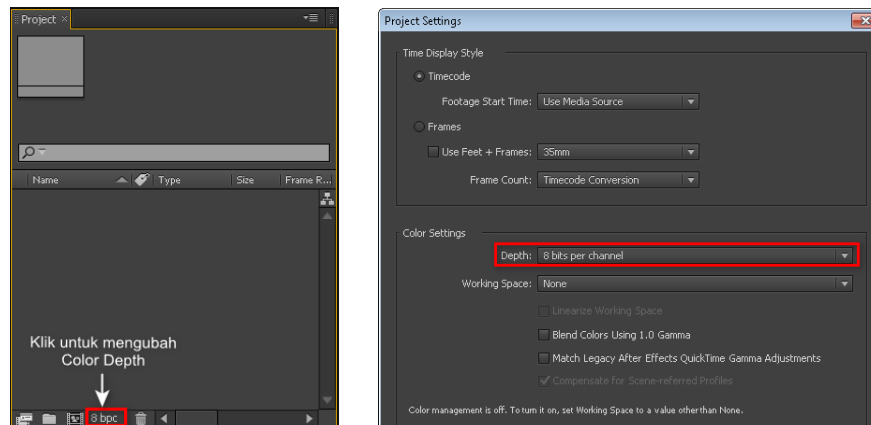
18. Seleksi semua layer teks melingkar, jadikan komposisi seperti objek shield menggunakan perintah Pre-Compose, berikan nama Teks Shield di komposisinya. Visible layer Shape Shield, sehingga tampil gabungan kedua layer seperti di bawah ini :



Gambar 8.13. Tampilan Seluruh Komposisi Shield dan Teks

## B. Menambahkan Efek

Efek yang digunakan untuk membuat shield seperti dalam film Dr. Strange, salah satunya adalah efek Glow. Glow adalah visual efek untuk menampilkan cahaya berpendar disekiling objek. Agar tampilan efek glow bias maksimal dan baik, perlu di ubah color depth dari project. Secara default color depth diatur 8 bpc, silahkan bias diubah menjadi minimal 16 bpc (bit per channel).

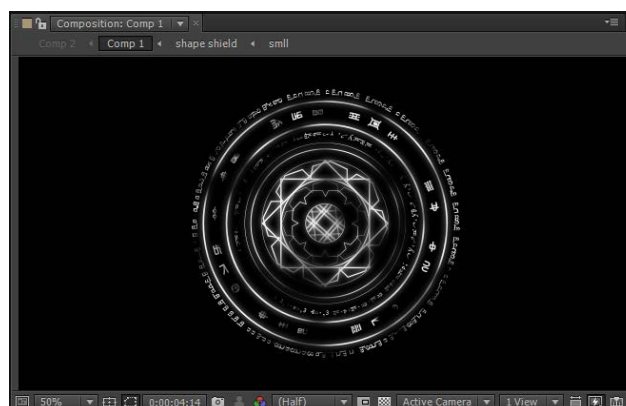


Gambar 8.14. Perubahan Color Depth dalam Project

Selain Glow, efek lain yang digunakan ada beberapa seperti Fractal Noise, Fast Blur, Curve, Tint (optional), dan Swirl. Penggunaan Track Motion juga bisa diberikan jika ingin menggerakkan shield mengikuti gerakan tangan. Tambahan efek lain seperti particle untuk percikan cahaya juga bisa ditambahkan jika dirasa perlu.

Penambahan efek shield seperti pada film Dr. Strange, data dilakukan seperti pada langkah sebagai berikut :

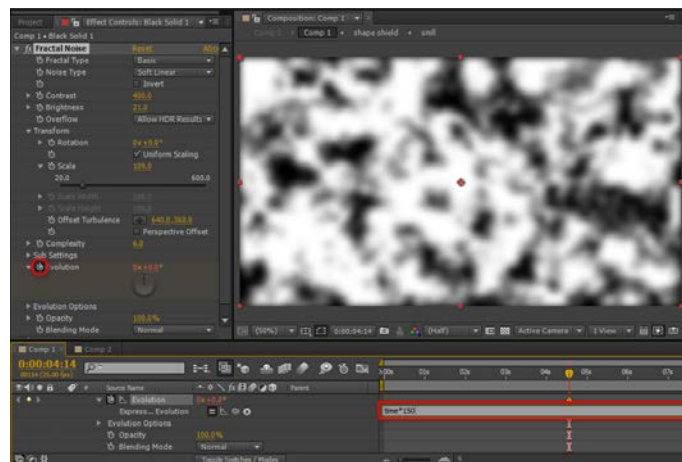
1. Buat komposisi baru, Anda bisa menggunakan menu Composition, klik New Composition.
2. Masukkan komposisi Shape Shield dan Text Shield ke komposisi baru misalnya Comp 2.
3. Berikan pengaturan dalam komposisi Shape Shield dan Text Shield tampil transparansi di beberapa bagian komposisinya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 8.15. Pengaturan Transparansi di Sebagian Komposisi

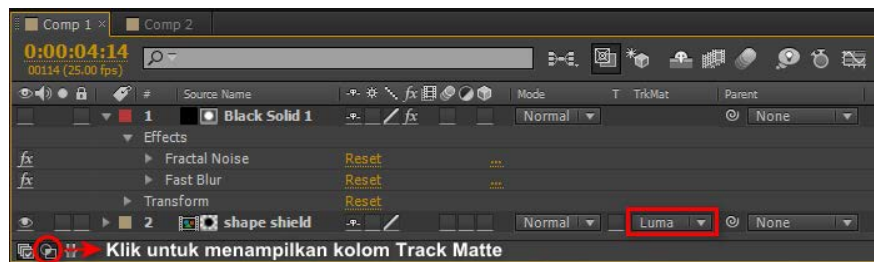
Pengaturan transparansi pada komposisi dapat ditambahkan efek fractal noise dan track matte layer. Fractal noise dapat dianimasikan menggunakan script agar berjalan otomatis.

4. Buat layer solid baru, tampil dengan nama Black Solid 1, tambahkan efek Fractal Noise dengan klik menu Effects, pilih Noise & Grain, klik Fractal Noise, berikan pengaturan :
  - a. Contrast : 400.
  - b. Brightnes : 21
  - c. Scale : 110
  - d. Tambahkan script pada Evolusion dengan nilai :  $\text{time} * 150$ , untuk menambahkan script, tekan dan tahan tombol Alt, klik pada icon stopwatch Evolusion.



Gambar 8.16. Pengaturan Fractal Noise

5. Ubah track matte pada layer Shape Shield menjadi Luma Matte, cara pengubahannya dilakukan seperti di bawah ini :

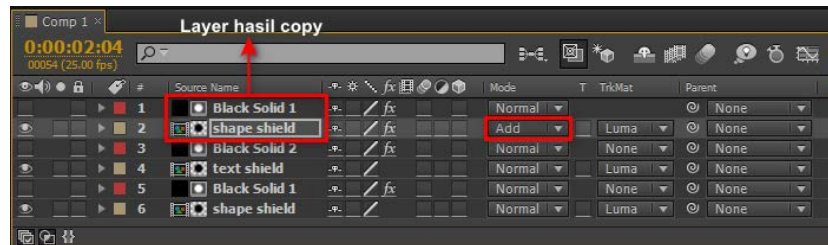


Gambar 8.17. Mengubah Track Matte pada Layer Shape Shield

6. Tambahkan efek Fast Blur dalam layer Black Solid 1, dengan cara klik layer Black Solid 1, klik menu Effect, pilih Blur & Sharpen, klik Fast Blur. Ubah nilai Bluriness menjadi 27 (optional).



7. Buat layer solid baru akan tampil dengan nama Black Solid 2, tempatkan di atas layer Text Shield. Tambahkan juga Fractal Noise seperti dalam layer Black Solid 1. Pengaturan Fractal Noise dapat dilakukan dengan copy efek. Copy efek bisa dilakukan dengan cara klik Fractal Noise dalam layer Black Solid 1, tekan Ctrl+C atau klik menu Edit, klik Copy, selanjutnya klik layer Black Solid 2, tekan Ctrl+V atau klik menu Edit, klik Paste. Copy juga efek Fast Blur.
8. Duplikasi layer Shape Shield, dan Black Solid 1. Geser ke atas layer Black Solid 2, klik layer Black Solid 1 hasil duplikasi, tambahkan efek Fast Blur, ubah nilai Bruriness menjadi 15. Ubah blending layer dalam layer Shape Shield hasil copy menjadi Add.



Gambar 8.18. Pengaturan Blanding Layer Hasil Copy

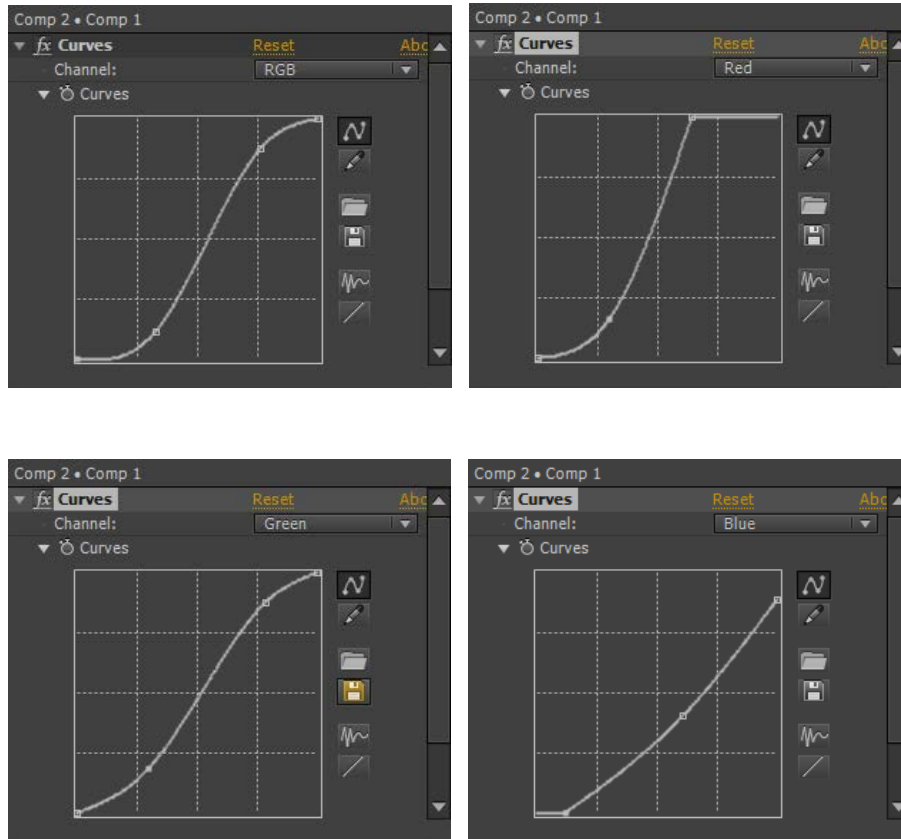
9. Hasil akhir pengaturan di atas seperti pada gambar 8.15.
10. Buat komposisi baru, tampil dengan nama Comp 2, Masukkan Comp 1 ke Comp 2, tambah efek seperti di bawah ini dan hasilnya



Gambar 8.19. Efek yang Digunakan dan Hasil Akhir dari Penambahan Efek

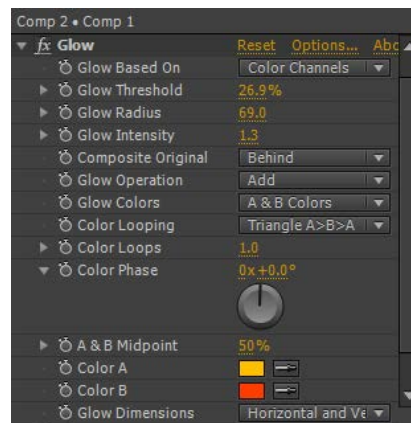
11. Klik layer Comp 1, klik menu Effect, tambahkan efek sebagai berikut :

a. Color Correction, Curve, pengaturannya di bawah ini :



Gambar 8.20. Pengaturan Efek Curve dalam Layer Comp 2

b. Stylize, Glow, Pengaturannya di bawah ini :



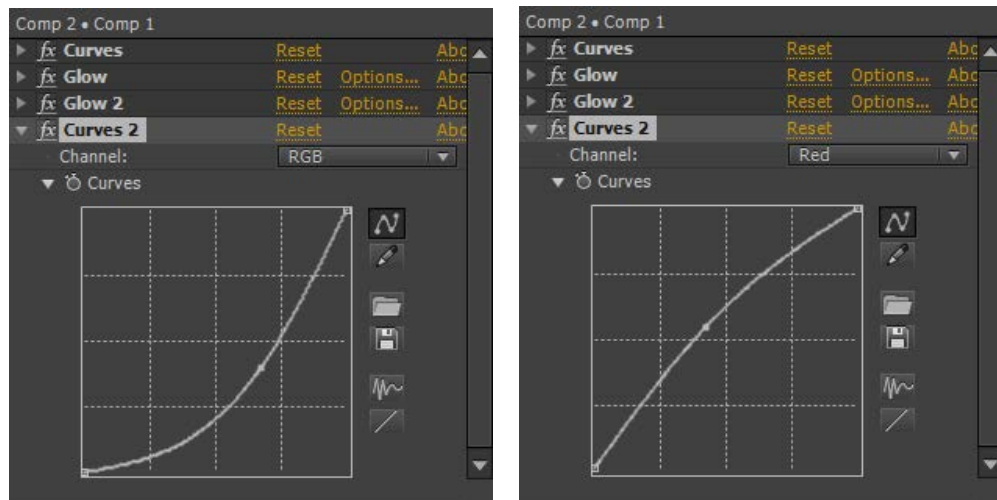
Gambar 8.21. Pengaturan Efek Glow dalam Layer Comp 2

c. Copy Glow Effect, ubah pengaturannya seperti di bawah ini :



Gambar 8.22. Pengaturan Efek Glow 2 dalam Layer Comp 2

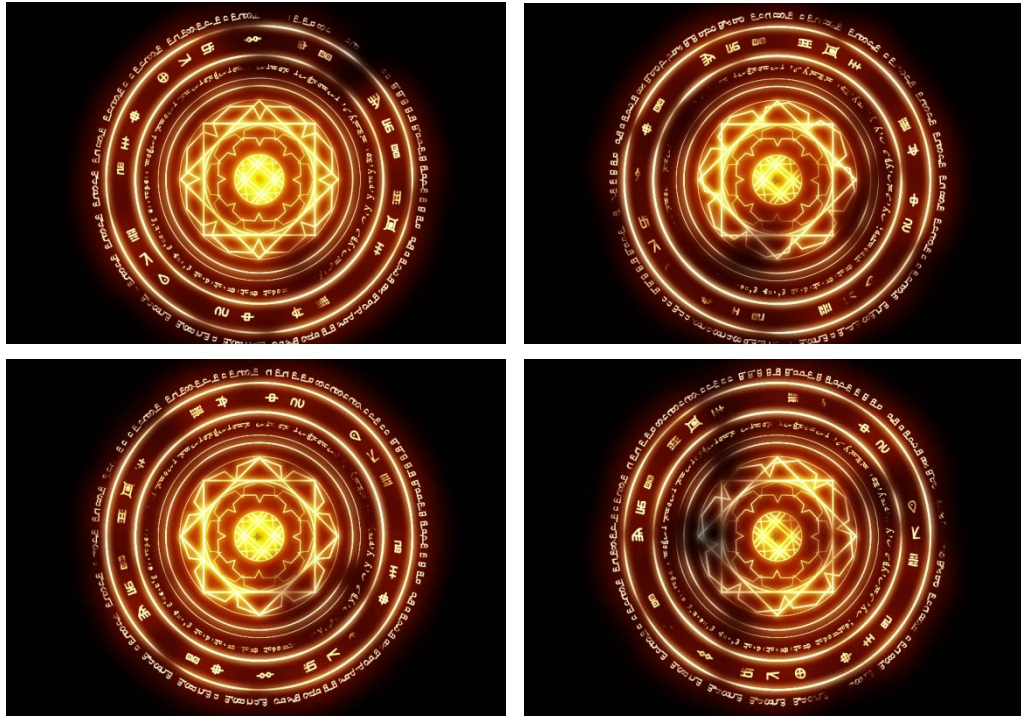
d. Color Correction, Curve, pengturrannya di bawah ini :



Gambar 8.23. Pengaturan Efek Curve dalam Layer Comp 2

### C. Hasil Akhir

Setelah menambahkan efek dalam layer Comp 2, selanjutnya dapat dilakukan pengaturan animasi pada objek yang diinginkan. Dalam project ini, animasi diberikan pada objek polystar yang terbesar, semua objek teks. Animasi objek tersebut ada yang bergerak ke kiri, atau ke kanan, ada yang cepat dan ada yang lambat. Silahkan Anda tentukan sendiri, sesuai dengan kebutuhan tampilan project Shield Anda. Berikut ini tampilan akhir project Shield seperti efek dalam film Dr. Strane.



Gambar 8.24. Tampilan Hasil Akhir Efek Shield

# VFX VIDEO

## MENGGUNAAN AFTER EFFECTS CS6



### PROFIL PENULIS

Bernama Andik Prakasa Hadi, lahir di Bandung tahun 1975. Menempuh pendidikan sarjana di Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang dilanjutkan magister di Universitas Dian Nuswantoro Semarang, dengan bidang ilmu teknologi komputer.

Aktifitas yang dilakukan saat ini adalah menjadi dosen di Universitas Sains dan Teknologi Semarang dan berada di program studi Komputer Grafis. Sangat *concern* dengan teknologi multimedia khususnya animasi dan videografi yang dituangkan dalam beberapa tulisan berupa buku maupun jurnal yang salah satunya adalah VFX VIDEO Menggunakan After Effects CS6.

# VFX VIDEO

## MENGGUNAAN AFTER EFFECTS CS6

Andik Prakasa Hadi, S.Kom., M.Kom

After Effects merupakan software animasi membuat dan menambahkan visual efek, biasa juga disebut VFX, hingga motion graphic ke dalam sebuah video. Selain itu, mendukung penambahan objek dari produk Adobe, seperti Photoshop, Illustrator, dan lainnya. Ini sangat memudahkan desainer kreatif bidang editing video untuk mengembangkan karyanya.

Buku ini menggunakan After Effects CS6 dimaksudkan untuk meringankan beban kebutuhan hardware dan software ketika ingin membuat efek atau belajar membuat efek. Buku ini dikhususkan bagi pemula atau pelajar yang sedang belajar membuat efek. Selain itu buku ini juga bisa digunakan oleh mereka yang ingin meningkatkan kemampuan dalam menggunakan After Effects.

Selain pengertian dan konsep tiap perintah dalam After Effects, buku ini juga berisi langkah pembuatan project yang menarik dan terpeinci. Semoga buku ini bias menjadi referensi bagi desainer kreatif bidang editing video dan animasi.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

**PENERBIT :**

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK  
Jl. Majapahit No. 605 Semarang  
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144  
Email : penerbit\_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-8120-02-4 (PDF)

