



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK



# DESAIN GRAFIS GERAK KREATIF

(Creative Motion Graphics Design)

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

**Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech**

# **DESAIN GRAFIS GERAK KREATIF**

**(Creative Motion Graphics Design)**



**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 978-623-8642-66-3 (PDF)



9

786238

642663

## **Desain Grafis Gerak Kreatif (Creative motion graphics Design)**

### **Penulis :**

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

**ISBN : 978-623-8642-66-3**

### **Editor :**

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M.

### **Penyunting :**

Dr. Joseph Teguh Santoso, M.Kom.

### **Desain Sampul dan Tata Letak :**

Irdha Yuniyanto, S.Ds., M.Kom.

### **Penebit :**

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan  
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

**Anggota IKAPI No:** 279 / ALB / JTE / 2023

### **Redaksi :**

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

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

### **Distributor Tunggal :**

#### **Universitas STEKOM**

Jl. Majapahit no 605 Semarang

Telp. (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 dari penulis

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga kita diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tulisan ini dengan judul "**Desain Grafis Gerak Kreatif**". Tulisan ini hadir sebagai salah satu upaya untuk memahami lebih dalam mengenai desain grafis yang menggabungkan elemen gerakan dan kreativitas dalam setiap aspek visualnya.

Desain grafis gerak kreatif merupakan salah satu cabang seni visual yang semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi dan digitalisasi. Perkembangan ini tidak hanya merambah dunia seni, tetapi juga memengaruhi berbagai sektor seperti iklan, hiburan, edukasi, dan komunikasi massa. Melalui desain grafis gerak kreatif, kita dapat menciptakan pesan visual yang lebih dinamis, menarik, dan efektif dalam menyampaikan informasi.

Dalam buku ini, penulis berusaha untuk menggali berbagai konsep dan teknik dalam desain grafis gerak kreatif, serta mengaitkannya dengan kebutuhan dan tren yang ada di industri saat ini. Diharapkan, tulisan ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana mengintegrasikan elemen gerak dalam desain grafis untuk menghasilkan karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan inovatif.

Bab 1 ini membahas konsep dasar desain urutan judul film, mulai dari proses kreatif dalam merancang judul, alur kerja umum dalam produksi, hingga teknik penempatan urutan judul. Pembahasan mencakup pentingnya teks sebagai elemen karakter, bagaimana sebuah cerita dapat disampaikan melalui judul, serta bagaimana judul pembuka dan penutup mempengaruhi narasi. Juga dijelaskan tentang proses digital yang menghubungkan desain grafis dan film. Bab 2 ini mengulas sejarah perkembangan urutan judul film, dimulai dari penggunaan judul awal dalam film dan bagaimana perkembangannya berpengaruh pada desain visual dalam industri film. Membahas tentang elemen tipografi yang esensial, termasuk jenis huruf, anatomi huruf, serta teknik pengaturan jarak antar huruf (kerning, tracking, dan leading). Bab 3 ini juga mengulas keterbatasan dalam penataan judul di berbagai media, seperti bioskop, internet, dan ponsel.

Bab 4 ini mendalami pentingnya warna dan cahaya dalam desain judul, termasuk simbolisme warna, sistem warna, serta pengaruhnya terhadap psikologi pemirsa. Juga dibahas teknik pencahayaan dan bayangan dalam menciptakan efek visual yang mendalam. Bab 5 ini menjelaskan langkah-langkah penting dalam mengimpor teks dan file grafis ke dalam perangkat lunak After Effects, serta bagaimana membuat kartu judul yang efektif dengan menggunakan alat-alat dan teknik di dalam program tersebut. Dan bab 6 membahas teknik produksi urutan judul, termasuk perbedaan antara kamera dunia nyata dan kamera CG, serta bagaimana memilih rasio aspek, kecepatan bingkai per detik, dan penggunaan lensa dalam proses pembuatan judul. Juga dijelaskan tentang teknik produksi green-screen dan editing judul.

Bab 7 ini mengulas tentang karakteristik suara dalam urutan judul film, serta bagaimana suara berinteraksi dengan desain visual. Pembahasan juga mencakup pemantulan, pembiasan suara, serta penyinkronan suara dengan jenis huruf menggunakan ekspresi dalam After Effects. Bab 8 Berisi berbagai teknik penting dalam desain judul film, seperti pengaturan waktu, efek fade, teknik tracking, spotlight reveal, serta efek-efek dramatis lainnya yang

memperkaya visual dalam urutan judul film. Bab 9 ini mengulas tentang teknik-teknik urutan judul yang terkenal dalam film, seperti gaya Sopranos, jenis huruf bergaya Superman, dan penggunaan teknik 3D dalam judul seperti dalam film Lost. Bab 10 membahas tahap akhir dalam proses kreatif pembuatan urutan judul film, termasuk kolaborasi antara desainer dan klien, perencanaan urutan judul, serta proses rendering untuk menghasilkan output final dari desain yang telah dibuat.

Akhir kata, semoga tulisan ini bermanfaat dan dapat menjadi referensi yang berguna bagi para desainer, praktisi seni visual, maupun siapa saja yang tertarik dengan dunia desain grafis gerak kreatif. Terima Kasih.

Semarang, Desember 2024

Penulis

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Daftar Isi .....	iv
<b>BAB 1 FUNGSI DENGAN BENTUK .....</b>	<b>1</b>
1.1 Pendahuluan .....	1
1.2 Tinjauan Umum Proses Kreatif .....	2
1.3 Ikhtisar Alur Kerja Umum .....	4
1.4 Penempatan Urutan Judul .....	7
1.5 Teks Sebagai Karakter .....	15
1.6 Sebuah Cerita Di Dalam Cerita .....	20
1.7 Judul Pembuka Dan Penutup .....	22
1.8 Proses Dan Transfer Film: Proses Perantara Digital .....	27
<b>BAB 2 SEJARAH SINGKAT URUTAN JUDUL .....</b>	<b>37</b>
2.1 Judul Awal .....	37
2.2 Contoh Studi Kasus .....	40
2.3 Studi Kasus Implementasi .....	51
<b>BAB 3 DASAR-DASAR TIPOGRAFI DAN WAKTU .....</b>	<b>65</b>
3.1 Pendahuluan .....	65
3.2 Jenis – Jenis Huruf .....	66
3.3 Kerning, Tracking, Dan Leading .....	69
3.4 Keterbacaan Judul Di Bioskop, Daring, Dan Di Ponsel Anda .....	74
<b>BAB 4 CAHAYA, WARNA, DAN KONTRAS .....</b>	<b>104</b>
4.1 Memahami Warna .....	104
4.2 Simbolisme Dan Psikologi Warna .....	107
4.3 Sistem Warna .....	110
4.4 Harmoni Warna .....	115
4.5 Kekurangan Warna .....	118
4.6 Bayangan .....	120
4.7 Memahami Cahaya .....	121
4.8 Kualitas Cahaya: Ukuran, Jarak, Sudut Dan Warna .....	126
4.9 Pencahayaan Buatan Komputer .....	131
4.10 Bayangan Jatuh .....	140
4.11 Memilih Antara Raster Dan Vector Untuk Judul Gerak .....	145
4.12 Kartu Judul Utama Menjadi Logo Film .....	148
<b>BAB 5 MENGIMPOR TEKS DAN FILE LAINNYA KE AFTER EFFECTS .....</b>	<b>168</b>
5.1 Pertimbangan Alur Kerja: Mengimpor File Ke After Effects .....	168
5.2 Komposisi Lapisan Yang Dipotong .....	169
5.3 Membuat Kartu Judul .....	171
<b>BAB 6 URUTAN JUDUL DALAM PRODUKSI: KAMERA DAN EDIT .....</b>	<b>187</b>
6.1 Kamera Dunia Nyata Vs Kamera CG .....	187
6.2 Format Dan Rasio Aspek .....	190

6.3	Kecepatan Dan Bingkai Per Detik .....	192
6.4	Lensa .....	198
6.5	Kecepatan Rana Dan Sudut .....	205
6.6	Pembingkiaan Dan Pergerakan Kamera .....	207
6.7	Memahami Produksi Green-Screen .....	216
6.8	Tiga Jenis Suntingan .....	220
<b>BAB 7</b>	<b>SUARA DALAM JUDUL FILM .....</b>	<b>238</b>
7.1	Karakteristik Suara .....	238
7.2	Pemantulan, Pemyerapan, Pembiasan, Dan Perambatan .....	239
7.3	Suara Dalam Pascaproduksi .....	241
7.4	Sinkronisasi Suara dengan Jenis Huruf Menggunakan After Effects .....	247
<b>BAB 8</b>	<b>TEKNIK PENTING .....</b>	<b>258</b>
8.1	Pengaturan Waktu .....	258
8.2	Fade Up Dan Fade Down .....	258
8.3	Tracking .....	263
8.4	Spotlight Reveal .....	264
8.5	Teks Memantul .....	266
8.6	Penghapusan Judul .....	268
8.7	Efek Zoom-In Ekstrem .....	271
8.8	Falling Into Place .....	272
8.9	Exploding Type .....	274
8.10	Judul Stop Motion .....	276
8.11	Teknik Seni Rupa .....	278
8.12	End Scroll .....	283
<b>BAB 9</b>	<b>TEKNIK JUDUL FILM TERKENAL .....</b>	<b>287</b>
9.1	Penghapusan Gaya Sopranos .....	287
9.2	Lampu Latar Bercahaya Bergaya Menegangkan .....	289
9.3	Jenis Huruf Peledak Bergaya Superman .....	294
9.4	Judul 3D Dasar Bergaya Lost .....	300
<b>BAB 10</b>	<b>MENYELESAIKAN PROSES KREATIF .....</b>	<b>304</b>
10.1	Klien Studio/Desainer .....	304
10.2	Merencanakan Urutan Judul Film .....	305
10.3	Merender Urutan Judul Anda .....	313
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>323</b>

# BAB 1

## FUNGSI DENGAN BENTUK

### 1.1 PENDAHULUAN

Anda duduk di gedung bioskop. Lampu padam. Musik dan gambar mulai diputar. Judul pembuka mulai muncul, dan Anda tahu Anda akan memulai perjalanan! Di permukaan, tujuan utama dari urutan judul adalah untuk secara akurat memberikan penghargaan kepada para pemain dan kru, atau lebih sederhananya, untuk memberikan judul film. Namun jika kita gali lebih dalam, urutan judul menawarkan lebih dari itu. Dalam beberapa hal, fungsi urutan judul sangat mirip dengan sampul buku. Urutan judul tidak hanya memberikan judul dan informasi kepengarangan yang relevan; urutan judul juga menarik rasa ingin tahu penonton, mendorong mereka untuk membukanya dan mulai membaca.

Musik dari urutan judul dapat dibandingkan dengan pembukaan konser dari pertunjukan musik klasik atau opera. Pembukaan yang khas mendahului pertunjukan utama dengan memperkenalkan tema musik utama. Urutan judul seperti panggilan musik untuk perhatian, seolah berkata, "Semuanya! Kita mulai sekarang! Jadi, duduklah di kursi Anda!" Urutan judul adalah ekspresi yang kuat dari grafik gerak. Judul merupakan bagian pembuka film. Judul menarik perhatian penonton dengan mengisyaratkan apa yang akan dimulai, baik itu film, acara TV, atau animasi web.

#### **Tujuan dan Fungsi Judul**

Salah satu fungsi utama judul adalah untuk menentukan suasana film yang akan Anda tonton. Bahkan jika Anda tidak tahu apa pun tentang film tersebut dan apakah Anda menontonnya di bioskop, di TV di ruang keluarga, atau di komputer Anda akan mendapatkan gambaran tentang genre dan tempo film hanya dengan menyaksikan beberapa detik pertama dari judul pembuka. Bayangkan menonton judul pembuka film horor seperti *Dawn of the Dead* (1994) karya Zach Snyder, yang dibuat oleh Prologue, dibandingkan dengan drama komedi seperti *Juno* (2007) karya Jason Reitman, dengan judul pembuka yang dibuat oleh Shadowplay Studios. Atau bayangkan menonton adegan cepat yang dibuat oleh Jay Johnson untuk film David Lynch *Lost Highway* (1997) dibandingkan dengan adegan judul yang lebih tenang dan lebih melankolis yang dibuat oleh yU+co untuk film Kevin Lima *Enchanted* (2007).

Bahkan jika Anda masuk ke ruangan mana pun yang tersedia di bioskop tanpa memeriksa judul acara terlebih dahulu, di akhir adegan judul Anda akan tahu genre apa yang akan Anda saksikan. Urutan judul yang efektif melibatkan dan menggairahkan penonton dengan mengisyaratkan beberapa topik, tema, dan, dalam beberapa kasus, tantangan yang akan dihadapi karakter. Tujuannya adalah untuk membangun antisipasi, terkadang mengungkap beberapa sifat karakter utama dan mungkin menyiapkan panggung untuk pertanyaan yang akan dijawab nanti dalam film. Urutan judul yang sukses menciptakan reaksi emosional dari penonton, membuat mereka terpaku di tempat duduk mereka, menunggu lebih banyak. Urutan judul yang efektif meramalkan tema film tanpa membayangi film itu



sendiri: Mereka mengantisipasi apa yang akan terjadi nanti dalam film tetapi tidak mengungkapkan poin-poin plot utama.

Urutan judul tidak boleh meringkas plot film atau mengungkapkan identitas pelaku yang seharusnya hanya terungkap di bagian akhir. Terkadang urutan judul dapat dirancang dengan sangat cerdas sehingga menambah makna tambahan, atau, lebih baik lagi, mengungkap beberapa detail yang hilang dari film atau mungkin tidak diperhatikan. Mungkin adegan yang berisi detail spesifik terpotong; mungkin naskahnya tidak dikembangkan dengan baik, sehingga urutan judul perlu menjelaskan detail yang membingungkan; mungkin film tersebut dibawa ke arah yang berbeda di ruang penyuntingan; atau mungkin detail sengaja dihilangkan agar dapat berkembang dalam judul. Terkadang, urutan judul yang paling menarik dan bertahan lama menawarkan detail kepada penonton yang signifikansinya akan terungkap pada akhir film atau setelah menonton kedua kalinya, seperti yang dibuat oleh Kyle Cooper untuk *Se7en* (1995) karya David Fincher.

Saat memenuhi fungsi-fungsi ini, penulis urutan judul harus menangkap esensi film secara visual. Anda memiliki gudang elemen yang siap membantu untuk menyelesaikan tugas ini. Berikut ini adalah beberapa elemen yang harus Anda ingat sebagai desainer dan animator saat mulai mengerjakan urutan judul:

- a. Tipografi
- b. Palet warna
- c. Teks
- d. Pencahayaan
- e. Gaya kamera/gerakan
- f. Penyuntingan
- g. Citra (rekaman video, gambar diam, animasi 2D atau 3D)
- h. Gaya/teknik (animasi sel, animasi CG, stop motion, video, match moving, dll.)

Dengan memilih elemen-elemen ini secara cermat, Anda membuat pernyataan tentang tampilan dan nuansa karya Anda dan secara cermat mengarahkan respons emosional audiens ke hasil yang diinginkan. Sebelum kita menyelami semua topik ini, kita akan menjelajahi proses urutan judul dan sejarahnya.

## 1.2 TINJAUAN UMUM PROSES KREATIF

Tidak ada rumus pasti tentang cara membuat urutan judul yang efektif dan sukses. Keberhasilan bergantung pada berbagai faktor, termasuk tujuan, strategi, dan target audiens film. Alat umum yang akan membantu Anda menavigasi melalui berbagai pilihan, menjaga proyek tetap sesuai target, dan menghindari jebakan adalah menyusun ringkasan kreatif setelah pertemuan awal dengan klien. Dokumen penting ini akan membantu mempertahankan fokus pekerjaan Anda dan mengidentifikasi solusi kreatif terbaik untuk klien atau proyek tertentu. Setiap desainer harus menyusun dokumen ini pada awal proyek rangkaian judul dan meminta klien untuk menandatangani. Di agensi yang lebih besar,

dokumen ini umumnya disiapkan oleh direktur kreatif dan kemudian diberikan kepada tim kreatif, sehingga setiap anggota dapat mengingat gambaran besar proyek tersebut.

Ringkasan kreatif yang umum mungkin mencakup semua atau beberapa bagian berikut: informasi kontak klien dan perusahaan/desainer, ikhtisar/latar belakang, tujuan, audiens target, garis waktu, hasil akhir, dan anggaran. Saat mengerjakan proyek yang lebih besar yang membutuhkan tim produksi yang besar, rangkuman kreatif bisa sangat rumit dan sepanjang 20 atau 30 halaman. Untuk proyek yang lebih kecil, rangkuman kreatif dua atau tiga halaman seringkali sudah cukup. Untuk menyusun rangkuman kreatif, Anda perlu bertemu dengan klien terlebih dahulu, mempelajari proyek tersebut, lalu melakukan penelitian sebanyak mungkin. Bagian dari riset ini meliputi:

- a. Menonton film, pilot TV, atau serial (minimal satu kali!)
- b. Membaca treatment
- c. Membaca naskah
- d. Meneliti tema dan topik yang dibahas dalam film (ini
- e. termasuk riset audio/visual menyeluruh)

Mengerjakan pekerjaan rumah akan sangat memengaruhi arahan kreatif Anda dan keberhasilan penyelesaian proyek Anda.

#### **Ringkasan Kreatif Secara Mendalam**

Berikut ini adalah tinjauan lebih dekat pada bagian-bagian umum dari ringkasan kreatif:

- a. Informasi kontak klien. Masukkan nama, nomor telepon, dan alamat email klien. Sertakan narahubung utama untuk proyek ini; jika ada beberapa narahubung, sebutkan pengambil keputusan akhir, orang yang akan menandatangani proyek akhir Anda.
- b. Nama proyek. Tetapkan nama untuk proyek Anda (misalnya, "Urutan judul pembukaan dan penutupan Matrix").
- c. Disiapkan oleh. Masukkan nama, peran, nama perusahaan, tanggal, dan informasi kontak Anda.
- d. Ikhtisar/latar belakang. Berikan ikhtisar singkat dan latar belakang proyek.
- e. Tujuan. Apa tujuan utama yang ingin Anda capai? Strategi apa yang akan Anda gunakan untuk mencapai tujuan ini?
- f. Target audiens. Jelaskan target audiens primer dan sekunder. Sertakan informasi yang relevan mengenai demografi.
- g. Timeline. Masukkan milestone proyek Anda. Ini adalah tanggal jatuh tempo yang perlu ditetapkan di awal proyek. Umumnya tanggal-tanggal ini dibuat maju dalam kalender, dari tanggal sebenarnya hingga tanggal penyelesaian proyek yang diinginkan.

Namun, jika sudah ada tanggal jatuh tempo yang ditetapkan karena acara penggalangan dana, tanggal rilis teater, atau alasan lain, solusi mudah untuk menentukan tonggak pencapaian Anda adalah dengan menghitung mundur daripada maju. Misalnya, jika tanggal penyelesaian Anda adalah 16 April dan tanggal hari ini adalah 1 Februari, Anda harus menghitung mundur semua tonggak pencapaian dari April hingga Februari. Itu akan memberi Anda gambaran kasar tentang berapa hari atau minggu yang Anda miliki untuk mengerjakan setiap fase desain Anda.

Selain memberi Anda lebih banyak kekuatan negosiasi sebelum memulai proyek, memiliki garis waktu yang terperinci akan membantu Anda dengan memaksa Anda untuk membuat rencana realistis tentang apa yang dapat atau tidak dapat dilakukan.

Pastikan Anda menyediakan cukup waktu bagi diri sendiri atau tim Anda untuk menyelesaikan tugas yang ditentukan. Yang terpenting, tetapkan tenggat waktu bagi klien untuk memberikan umpan balik. Seorang desainer dapat melakukan segala hal yang dapat dilakukannya untuk mempertahankan hasil akhirnya (misalnya, tiga konsep untuk rangkaian judul pembuka pada tanggal yang ditentukan), tetapi jika klien tidak memberikan umpan balik (seperti konsep mana dari tiga konsep tersebut yang terbaik) dalam jangka waktu yang wajar atau yang ditentukan, desainer tersebut tidak dapat menyelesaikan hasil akhirnya berikutnya sesuai tenggat waktunya.

- a. Langkah penting lainnya adalah mengidentifikasi tenggat waktu klien untuk mengirimkan berkas digital dengan semua kredit untuk rangkaian judul. Sering kali, terutama dalam proyek berskala kecil, ini adalah tugas yang diabaikan atau ditinggalkan hingga menit terakhir, yang dapat menyebabkan penundaan, terutama jika berkas proyek Anda memerlukan waktu render yang lama.
- b. Hasil akhirnya. Masukkan detail tentang hasil akhirnya yang perlu dikirimkan ke klien, termasuk format berkas, ukuran bingkai, kecepatan bingkai, informasi warna, dan codec video. Tunjukkan apakah ada instruksi khusus teknis (seperti saluran alfa) atau instruksi praktis (misalnya, hasil akhirnya harus dikirim ke lab film untuk pemutaran film).
- c. Keterangan tambahan. Sertakan informasi relevan atau instruksi khusus yang diterima dari klien yang tidak sesuai dengan kategori lainnya. Misalnya, Anda dapat mencantumkan elemen yang diinginkan atau tidak diinginkan klien dalam proyek ini, seperti font atau palet warna tertentu.
- d. Anggaran. Tunjukkan kompensasi Anda. Ini bisa berupa biaya tetap, tarif per jam, atau berdasarkan tugas yang diselesaikan. Saat bekerja dengan tarif per jam, tunjukkan perkiraan jam kerja Anda untuk setiap tonggak pencapaian. Sebaiknya sebutkan juga rencana pembayaran. Apakah ada uang muka? Apakah pembayaran akan dilakukan setelah proyek akhir selesai? Atau apakah akan ada beberapa pembayaran berdasarkan apa yang telah diselesaikan?

### **1.3 IKHTISAR ALUR KERJA UMUM**

Sekarang setelah Anda memahami apa saja yang harus disertakan dalam ringkasan kreatif, dan sebelum melanjutkan, mari kita lihat ikhtisar singkat tentang alur kerja umum. Saat membuat rangkaian judul, seorang desainer (atau tim kreatif) harus melalui tiga fase utama: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Setiap fase mencakup berbagai langkah. Langkah-langkah ini mungkin sedikit berbeda, tergantung pada apakah Anda bekerja untuk perusahaan yang memiliki alur kerja sendiri atau jika Anda mengerjakan proyek skala kecil sendiri. Langkah-langkah umum dalam praproduksi adalah:

- a. **Riset:** Lakukan riset yang diperlukan sebelum menyusun ringkasan kreatif. Riset dapat dilakukan di seluruh proyek, terutama saat meneliti gambar referensi atau saat melakukan pemeriksaan fakta atau ilmiah.
- b. **Ringkasan kreatif:** Setelah ringkasan kreatif selesai dan disetujui oleh klien, tim kreatif dapat melanjutkan pengembangan ide, yang akan dikonsolidasikan menjadi konsep untuk diajukan kepada klien. Penawaran umum mungkin mencakup minimal tiga konsep berbeda. Setiap konsep umumnya disajikan kepada klien dengan (1) perawatan, (2) papan cerita, (3) bingkai gaya, dan, opsional, (4) pengujian awal.
- c. **Perawatan:** Ini adalah paragraf yang menjelaskan cerita dan tampilan serta nuansa konsep. Merupakan aturan praktis yang baik untuk meringkas aksi sebagaimana yang akan terlihat di layar dengan satu kalimat per adegan. Setelah deskripsi aksi selesai, Anda dapat menghabiskan beberapa baris untuk berbicara tentang tampilan dan nuansa urutan judul: palet warna, tekstur, karakter, efek suara, musik, tipografi, gerakan kamera, penyuntingan, dan pencahayaan.
- d. **Pembuatan papan cerita:** Papan cerita adalah ringkasan visual dari konsep yang disajikan. Papan cerita terdiri dari visual kasar (umumnya digambar dengan tangan) dari bingkai utama dari urutan judul yang merangkum cerita dan alur konsep yang disajikan. Dengan menunjuk pada perkembangannya, desainer dapat membicarakan elemen-elemen kunci dari rangkaian judul: bagaimana cerita terungkap, aksi utama dari setiap karakter atau gerakan tipe bakat, gerakan kamera, potongan, dan sebagainya.
- e. **Bingkai gaya:** Bingkai gaya adalah bingkai diam yang 80–90% identik dengan tampilan rangkaian judul akhir. Bingkai ini dapat dibuat dalam perangkat lunak dua dimensi (seperti Illustrator atau Photoshop) atau dalam perangkat lunak dua setengah atau tiga dimensi (seperti Cinema 4D atau After Effects) dan kemudian disimpan sebagai bingkai diam. Bingkai diam merupakan pelengkap yang diperlukan untuk papan cerita. Karena papan cerita umumnya digambar dengan tangan, klien akan memiliki ide yang lebih baik tentang tampilan dan nuansa rangkaian judul yang diajukan jika mereka dapat melihat contoh bingkai. Jumlah bingkai gaya yang baik berkisar antara 6 dan 10, dan idealnya bingkai harus dipilih di seluruh rangkaian judul, terutama untuk secara visual mewakili titik balik atau perubahan dalam visual cerita.
- f. **Pengujian awal (opsional):** Jika waktu memungkinkan, akan sangat mengesankan jika Anda menyajikan pengujian awal untuk mendukung satu atau semua konsep. Beberapa detik animasi sudah cukup untuk memberi klien gambaran tentang arah perkembangan konsep tersebut. Jika waktu hanya memungkinkan untuk satu pengujian awal, saya sarankan untuk memilih ide yang menurut desainer (atau tim) paling kuat dan membuat pengujian untuknya.
- g. **Penawaran:** Setelah konsep dilengkapi dengan storyboard, perlakuan, dan kerangka gaya, konsep tersebut ditawarkan kepada klien. Di akhir pertemuan, klien harus diinstruksikan untuk memilih satu konsep. Sering kali klien menyukai elemen dari

Konsep #1 dan elemen lainnya dari Konsep #2. Tugas dan tantangan desainer judul adalah memenuhi permintaan klien sambil tetap mempertahankan visi kreatif asli.

- h. **Storyboard yang direvisi:** Setelah satu ide dipilih, tim kreatif bekerja untuk mengembangkan storyboard lebih lanjut. Storyboard yang lengkap harus menyertakan bingkai untuk setiap potongan, arahan karakter atau layar bakat, isyarat visual untuk gerakan kamera (termasuk pan, tilt, dolly, ped, dan zoom), penomoran kartu judul, dialog, sulih suara, atau isyarat audio apa pun.
- i. **Pengujian awal:** Sebelum mencurahkan waktu yang berharga dalam memproduksi urutan judul, pengujian awal yang tepat harus dilakukan untuk menjamin produksi dan pascaproduksi yang lancar dan untuk menghindari hambatan yang tidak terduga. Ini dapat mencakup pengujian aksi langsung layar hijau yang dikunci dan dikompositkan ke latar belakang animasi, transisi apa pun yang dapat menjadi masalah, memverifikasi produksi dan waktu render bidikan tertentu, dan sebagainya.
- j. **Animatik:** Animatik adalah animasi gerak awal yang memberikan gambaran yang tepat tentang waktu animasi dan jenisnya di layar. Animatik dapat disajikan kepada klien untuk disetujui dan dapat digunakan sebagai pedoman selama fase produksi untuk merekam atau menganimasikan bidikan dengan durasi yang diinginkan. Ini juga merupakan cara yang bagus untuk menguji animasi dengan soundtrack atau sulih suara, sehingga Anda dapat memastikan bahwa semuanya berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Animatik dapat disajikan dalam bentuk storyboard animasi atau, yang lebih baik lagi, animasi yang dapat mencakup pengujian awal dan animasi kasar dari aset sekuens judul. Jika sekuens judul memerlukan pertunjukan live-action, Anda harus mempertimbangkan untuk merekamnya (bahkan dengan kamera beresolusi rendah, tanpa nilai produksi yang tinggi dari kru penuh) menggunakan pengganti untuk bakat yang ingin Anda pilih dalam pengambilan gambar yang sebenarnya.
- k. **Praproduksi pengambilan gambar live-action:** Segala pencarian lokasi, pemilihan pemain, izin, dan logistik harus ditangani di sekitar fase proyek ini. Bergantung pada cakupan dan anggaran proyek, ini adalah langkah yang idealnya memerlukan kru kamera film atau video yang lengkap. Organisasi dan logistik pengambilan gambar dapat didelegasikan kepada produser atau diserahkan kepada perusahaan produksi sehingga perancang judul dapat terus berfokus pada pengujian dan praproduksi urutan judul.

#### **Produksi:**

- a. Pengujian tambahan. Saat bersiap untuk produksi, pengujian apa pun yang belum dilakukan harus dilakukan sekarang. Pertanyaan yang belum terjawab harus ditangani sebelum memulai produksi urutan judul.
- b. Pengambilan gambar aksi langsung (jika berlaku). Anda harus mulai memfilmkan aksi langsung jika urutan judul Anda memerlukannya. Perancang judul (atau direktur seni atau direktur kreatif dari perusahaan desain gerak) dapat bertindak sebagai sutradara atau bahkan sebagai pengawas efek visual di lokasi syuting. Merupakan ide yang bagus untuk membawa animatik ke lokasi syuting; perancang judul dapat dilibatkan untuk

memantau penampilan bakat dan memastikannya mematuhi aksi dan pengaturan waktu animatik. Selain itu, sinematografer harus memiliki pemahaman mendalam tentang sifat proyek tersebut sehingga ia dapat membingkai, menerangi, dan menyusun bidikan dengan tepat.

- c. Membuat dan menganimasikan aset. Anda harus mulai membuat aset melalui ilustrasi, pemodelan, dan/atau animasi, jika rangkaian judul Anda memerlukannya. Jika beban kerja dibagi di antara berbagai animator, modeler, atau ilustrator, seorang direktur seni atau direktur kreatif akan memastikan bahwa semua kru mengikuti panduan dan pedoman gaya yang konsisten sehingga tampilan dan nuansa akan konsisten secara menyeluruh.

#### **Pascaproduksi:**

- a. Potongan kasar (penyuntingan luring). Pada langkah ini semuanya mulai menyatu. Aksi langsung, animasi, kartu judul—semuanya harus digabungkan dalam potongan kasar. Potongan kasar adalah perakitan awal kasar dari semua aset rangkaian judul Anda, termasuk suara.
- b. Potongan halus (penyuntingan daring). Potongan halus adalah versi yang disempurnakan dari potongan kasar. Baik penyuntingan maupun animasi diperketat, dan aset pengganti apa pun perlu diganti dengan aset akhir pada resolusi penuh atau "daring".
- c. Hasil akhir. Langkah akhir ini melibatkan pembuatan hasil akhir dari rangkaian judul untuk klien Anda. Ini dapat melibatkan pengiriman file digital file QuickTime, misalnya atau pembuatan daftar keputusan penyuntingan untuk menyesuaikan video dengan film, atau bahkan pengiriman rangkaian gambar untuk membuat film. Anda harus memastikan bahwa proyek akhir tidak hanya terkirim tetapi juga diterima dengan benar; semuanya harus berfungsi, ditampilkan, dan diputar ulang dengan benar. Baru setelah itu pekerjaan Anda selesai dan Anda dapat mulai mengerjakan yang berikutnya!

#### **1.4 PENEMPATAN URUTAN JUDUL**

Sekarang Anda memiliki klien. Anda memiliki film atau animasi yang ingin Anda buat urutan judulnya. Anda memiliki arahan kreatif dan telah memulai curah pendapat atau bahkan papan cerita. Mari kita luangkan waktu sejenak untuk memikirkan bagaimana urutan judul Anda dapat dijalin ke dalam film. Penempatan urutan judul dalam film atau animasi merupakan faktor penting yang perlu diingat dan akan memengaruhi pelaksanaan urutan judul Anda. Urutan judul dapat diposisikan:

- a. Di awal film. Ini adalah situasi di mana film atau animasi pendek dan tidak menyertakan banyak kredit, sehingga kredit akhir dihilangkan dan judul pembuka dibuat. Biasanya ini terjadi pada film bisu awal, film pendek independen, dan film buatan sendiri. Sutradara arus utama lainnya, seperti sineas Italia Giuseppe Tornatore, juga lebih suka mengadopsi pendekatan ini; tepat setelah judul utama, mereka lebih suka memulai film panjang alih-alih menghibur penonton dengan urutan judul pembuka.

- b. Di tengah film. Kadang-kadang urutan judul pembuka dapat ditempatkan di tengah film, umumnya setelah adegan pertama. Ketika adegan mencapai kesimpulannya, biasanya saat itulah judul pembuka dimulai. Ini adalah kasus untuk urutan judul yang dibuat oleh Big Film Design untuk *Intolerable Cruelty* (2003), disutradarai oleh Joel dan Ethan Coen, dan urutan judul *Delicatessen* (1991), disutradarai oleh Marc Caro dan Jean-Pierre Jeunet. Pendekatan ini menciptakan awal yang tidak biasa, tak terduga, dan langsung. Penonton tidak dibiasakan dengan film tetapi malah disuguhi awal yang mencolok. Hanya setelah adegan pertama mencapai tujuannya untuk menyiapkan premis film atau memperkenalkan karakter utama, penonton dapat bersantai, mengambil napas, dan menikmati rangkaian judul.
- c. Di akhir film: judul utama dan akhir. Jika tidak ada rangkaian judul pembuka, rangkaian judul penutup, yang juga disebut judul utama dan akhir, memiliki serangkaian fungsi yang sedikit berbeda. Dalam hal ini, desainer/animotor harus membuat rangkaian judul akhir yang menarik sehingga akan mendorong penonton untuk terus menonton alih-alih meninggalkan teater atau mematikan TV mereka. Citra dan suara tidak dimaksudkan untuk memperkenalkan film, melainkan untuk membuat pernyataan penutup. Rangkaian judul utama dan akhir yang efektif menyatukan alur film dan menawarkan momen refleksi kepada penonton sambil membuat mereka tetap terlibat dan terhibur. Ini adalah kasus rangkaian judul untuk *Iron Man* (2008), yang dirancang oleh Prologue.
- d. Di awal dan akhir film. Ini adalah format yang paling umum. Urutan pembukaan umumnya mencakup judul utama dan nama-nama sutradara, direktur fotografi, berbagai produser, dan aktor utama. Panjang judul-judul ini bervariasi tergantung pada filmnya; bisa sepanjang tiga setengah menit, seperti dalam urutan judul pembukaan yang dibuat oleh Pic Agency untuk *The Kingdom* (2007) karya Peter Berg, atau sesingkat judul pembukaan 30 detik untuk *Magnolia* (1999) karya Paul Thomas Anderson. Urutan judul pembukaan untuk acara TV umumnya lebih pendek, melayani audiens dengan rentang perhatian yang lebih pendek dan keterbatasan waktu tayang yang ketat. Urutan judul akhir umumnya mencakup semua kredit dari judul pembukaan ditambah nama-nama pemain dan kru lainnya.

### **Gaya Urutan Judul, Integrasi, dan Transisi**

Bagaimana Anda beralih dari judul pembuka ke film, dan dari film ke judul penutup? Ini mungkin tampak seperti pertanyaan sederhana dengan jawaban sederhana, tetapi sebenarnya lebih rumit. Jawaban yang paling intuitif adalah memudahkan judul pembuka, lalu memudahkan judul akhir. Meskipun ini jelas merupakan pilihan yang layak, Anda harus berpikir di luar kotak dan mengeksplorasi pilihan lain yang dapat memfasilitasi transisi dari judul ke film dengan lebih baik. Pilihan dan pengambilan keputusan akhir untuk transisi ditentukan oleh faktor-faktor berikut:

- a. Seberapa awal desainer terlibat dalam proses produksi. Desainer judul yang terlibat di awal proyek akan memiliki lebih banyak pilihan kreatif daripada mereka yang mulai mengerjakan proyek saat film telah selesai dan gambar terkunci. Mereka akan memiliki

kesempatan untuk berdiskusi dengan sutradara tentang kemungkinan merekam rekaman tambahan untuk digunakan dalam urutan judul. Misalnya, hanya dengan mengambil gambar tambahan selama fotografi utama, atau bahkan dengan kru kamera kedua, akan memberikan rekaman tambahan bagi para desainer untuk dikerjakan dan menjamin bahwa tampilan dan nuansa yang diputuskan oleh direktur fotografi akan berlanjut ke rekaman yang digunakan dalam urutan judul.

- b. Berapa banyak materi kasar yang tersedia untuk dikerjakan. Ini bisa berupa gambar diam produksi, rekaman di belakang panggung, gambar diam, rekaman dari adegan yang dihapus, atau rekaman B-roll.
- c. Berapa banyak anggaran yang dialokasikan untuk merekam cuplikan tambahan atau membuat aset yang berbeda. Jika fotografi utama sudah selesai, tidak ada materi sumber tambahan yang tersedia untuk digunakan oleh desainer judul, dan jika konsep judul yang diajukan memerlukan komponen video, desainer judul perlu mengatur pengambilan gambar video tertentu untuk mendapatkan cuplikan yang dibutuhkan. Namun, itu semua tergantung pada apakah ada cukup uang dalam anggaran.
- d. Seberapa besar kekuatan kreatif/penyuntingan yang sudah dimiliki sutradara. Mungkin sutradara telah mengerjakan adegan pembuka yang telah mencapai tahap gambar terkunci dan dia ingin Anda menambahkan judul di atasnya. Atau mungkin sebuah adegan telah dipotong dan editor menyisakan ruang bagi Anda untuk menganimasikan judul Anda. Atau mungkin sutradara tahu persis apa yang dia butuhkan dalam hal konsep, gaya, dan eksekusi. Dalam hal ini, kebebasan kreatif Anda terbatas, tetapi bukan tidak mungkin untuk mencapai tingkat kualitas dan keberhasilan. Ini tidak berarti Anda tidak boleh mengajukan pendekatan yang berbeda. Dengan mengasah keterampilan presentasi Anda, Anda mungkin berhasil mengarahkan pendapat sutradara ke arah desain yang menurut Anda paling sesuai dengan film tersebut.

Berikut ini adalah beberapa pendekatan yang perlu dipertimbangkan, baik Anda sedang memikirkan transisi dari urutan judul ke film (dan sebaliknya) atau apakah Anda sedang mengeksplorasi gaya dan konsep kreatif yang berbeda:

#### **Match Frame**

Transisi match frame terdiri dari transisi yang mulus dari judul ke film (dan sebaliknya) dengan mencocokkan komposisi visual dalam frame, terlepas dari perbedaannya. Misalnya, urutan judul animasi dapat bertransisi dengan mulus melalui match frame ke aksi langsung film tersebut. Dalam urutan judul pembuka, frame terakhir dari urutan judul akan cocok dengan frame pertama film; yang sebaliknya terjadi dalam urutan judul penutup. Transisi match frame dapat dilakukan dengan berbagai cara, tetapi yang paling umum adalah melarutkan dan menutupi atau kombinasi keduanya. Pendekatan ini mengharuskan desainer/animasi untuk terlibat di awal proyek. Jika mereka bekerja sama erat dengan sutradara dan sinematografer, dan terkadang pengawas efek visual di lokasi syuting, mereka akan memiliki kesempatan untuk mendapatkan beberapa rekaman uji untuk melihat apakah konsep urutan judul mereka akan berjalan sesuai rencana.



Pertimbangkan urutan judul pembuka untuk *Bad Education* (La Mala Educación; 1994), sebuah film karya Pedro Almodóvar. Kartu judul memperlihatkan diri mereka sendiri, satu demi satu, dengan desain dan seni yang sederhana namun canggih. Palet warna terdiri dari merah, hitam, dan putih; citra tersebut menghadirkan tampilan dan nuansa kolase fotografi, menggunakan foto-foto yang tampak seperti diambil dari majalah dan difotokopi lebih besar untuk memperlihatkan pola halftone-nya dan selanjutnya dimanipulasi dengan catatan dan sketsa tulisan tangan. Tampilan dan nuansa urutan judul ini dimotivasi oleh fakta bahwa salah satu karakter utama film tersebut adalah seorang sutradara film yang, dalam mencari cerita baru untuk diceritakan dalam film berikutnya, membuat kliping koran berisi berita-berita aneh. Pada awalnya, judul pemeran diungkapkan, kemudian kredit kru utama. Kartu judul terakhir mirip dengan yang sebelumnya, tetapi tanpa diduga kartu judul itu terurai menjadi gambar penuh warna yang tergantung di dinding.

Kita sekarang dengan lembut dipindahkan ke dalam film saat kamera bergerak ke kiri untuk membingkai para aktor dalam adegan pembuka. Transisi ini dieksekusi dengan cemerlang karena urutan judul langsung mengalir ke dalam film dan membawa penonton bersamanya. Penonton dibawa dengan mulus ke jantung film dalam perjalanan yang lembut, tanpa hambatan atau gangguan. Urutan judul penting lainnya adalah *RocknRolla* (2008) karya Guy Ritchie. Urutan judul yang luar biasa ini—dirancang oleh Prologue—menampilkan kartu judul penuh gaya yang menampilkan setiap karakter utama dalam palet warna sepia dan hitam yang grafis. Pergerakan kamera licin dan sedikit goyang, dan memaksimalkan penggunaan kedalaman bidang. Di akhir urutan judul, kamera memperbesar gambar di antara dua karakter terakhir untuk membingkai karakter utama, Archy (diperankan oleh Mark Strong). Tampilan grafisnya perlahan memudar untuk memperlihatkan gambar yang sama persis dengan Archy yang sebenarnya, dan film pun dimulai.

### **Judul di Atas Gambar**

Pendekatan lain adalah dengan melakukan penyuntingan gambar (urutan pembukaan atau penutupan yang disunting) dengan judul yang ditumpangkan di atas gambar (juga disebut sebagai gabungan). Adegan pembuka mungkin merupakan prolog utama film, jadi desainer harus bekerja dengan materi yang disediakan, daripada membuat urutan judul yang terpisah. Biasanya sutradara dan editor telah mengerjakan adegan pembuka, dan mereka menyewa desainer judul untuk membuat kartu judul yang akan ditumpangkan pada gambar. Jika gambar tidak dikunci, desainer judul mungkin masih memiliki beberapa masukan tentang penyuntingan gambar dan bagaimana cara kerjanya (atau bekerja lebih baik) dengan judul.

Secara umum, adegan pembuka live-action yang berfungsi sebagai prolog perlu disampaikan kepada penonton sehingga mereka dapat lebih memahami jalannya film. Akibatnya, kartu judul harus sederhana dan tidak terlalu rumit. Kartu judul tidak boleh menutupi konten rekaman dan menjadi gangguan bagi penonton. Pendekatan ini bisa sangat elegan dan efektif dalam kesederhanaannya. Beberapa hal yang perlu diingat adalah keterbacaan, penempatan judul (dalam ruang dua dimensi tetapi juga dalam ruang temporal), dan sifat serta kualitas rekaman.

- a. Keterbacaan. Kualitas rekaman di bawah kartu judul dapat memengaruhi keterbacaannya (untuk detail lebih lanjut, lihat Bab 3). Misalnya, apakah nilai luminositas atau warna berubah secara dramatis dalam satu bidikan? Untuk mengatasi masalah ini, Anda dapat mengeksplorasi berbagai solusi yang dapat meningkatkan keterbacaan judul. Beberapa solusi yang efektif dan cepat semudah menambahkan bayangan jatuh halus, garis luar, atau bahkan cahaya redup pada teks Anda.
- b. Penempatan judul. Penempatan kartu judul di atas rekaman cukup penting dan memerlukan waktu dan perhatian yang cukup terhadap detail. Anda harus memeriksa rekaman yang diedit dan menentukan apakah ada elemen dalam bingkai yang merupakan informasi utama atau petunjuk visual lainnya yang perlu disampaikan kepada penonton. Ini bisa sesederhana objek atau bahkan aksi seseorang di latar belakang. Jika demikian, rencanakan untuk menempatkan kartu judul Anda sehingga tidak mengaburkan informasi visual yang relevan.

Di sisi lain, jika titik fokus sudah ditetapkan dalam rekaman, Anda perlu memutuskan bagaimana jenis huruf tersebut diartikulasikan di layar. Apakah itu melengkapi atau bertentangan dengannya? Jika judul melengkapi titik fokus, kemungkinan besar judul dapat ditempatkan di dekatnya. Jika dimaksudkan untuk menciptakan ketegangan dengan titik fokus, judul dapat ditempatkan jauh darinya, sehingga penonton harus bekerja sedikit lebih keras dan lebih lama untuk menguraikan semua elemen dalam bidikan. Seberapa lama judul ditempatkan juga penting untuk dipertimbangkan. Jika Anda menempatkan kartu judul di atas potongan gambar, itu dapat mengganggu secara visual dan dapat mengalihkan perhatian penonton dari kartu judul, sehingga kartu judul mungkin memerlukan waktu layar tambahan.

Itu juga dapat membuat suntingan gambar itu lebih jelas dan karenanya tidak terlalu terlihat dan kuat. Aturan praktis yang baik adalah dengan menempatkan kartu judul di atas bidikan gambar tanpa tumpang tindih dengan titik suntingannya. Durasinya bisa lebih pendek atau sama dengan durasi pengambilan gambar, tetapi idealnya tidak lebih panjang. Saat Anda memeriksa rekaman rangkaian judul pembuka, Anda harus memberi perhatian khusus pada sifat dan kualitas rekaman. Apakah rekamannya statis, bergetar, atau diambil dengan tangan? Apakah ada gerakan kamera utama (pan, tilt, boom, dolly, track), atau adakah gerakan di layar (seseorang atau mobil memasuki atau keluar dari bingkai)? Jika demikian, Anda mungkin ingin mencoba menyematkan judul dalam rekaman sehingga tampak sinkron dengan gambar. Jika rekamannya bergetar, judulnya juga akan bergetar. Untuk mencapai efek ini, Anda dapat menggunakan teknik teknis yang disebut pelacakan gerakan dua dimensi.

Anda juga dapat memisahkan judul dari rekaman, jadi jika rekamannya bergetar, judulnya tetap diam dan rekamannya bergetar. Jika ada gerakan kamera atau gerakan bingkai yang besar, Anda dapat melampirkan judul pada gerakan tertentu (lihat pelacakan gerakan untuk kecocokan dua dimensi, atau gerakan kecocokan untuk kecocokan tiga dimensi) atau tidak! Ini semua adalah kemungkinan untuk dijelajahi saat Anda membuat judul. Apa pun masalahnya, Anda mungkin perlu mengerjakan setiap kartu judul secara individual untuk menentukan penempatan terbaik (tanpa mengaburkan informasi visual yang relevan), bentuk tipografinya yang terbaik (untuk meningkatkan keterbacaannya, tergantung pada tingkat

luminositas latar belakang, pergeseran warna, atau konten citra dan cerita), dan durasi serta gerakannya (untuk menawarkan bacaan yang mudah bagi audiens dengan menghindari meletakkan kartu judul di atas potongan gambar, dan mempertimbangkan untuk menyematkan atau mencetak judul ke dalam gambar jika sesuai).

### **Kartu Judul dan Rekaman yang Bergantian**

Solusi lain yang layak adalah mengganti kartu judul dengan gambar yang diedit. Dalam kasus ini, urutan judul mengganti bidikan aksi langsung, lalu potongan ke kartu judul, lalu kembali ke aksi langsung, dan seterusnya. Pendekatan ini membuat rekaman tetap murni dan tidak diubah oleh desain atau animasi apa pun yang dirancang oleh desainer judul. Setiap kartu judul memiliki kanvas kosong dan waktu mulai dan berakhirnya sendiri yang dapat diwujudkan sesederhana huruf putih statis pada latar belakang hitam atau sebagai animasi tipografi rumit yang bergerak masuk dan keluar bingkai. Pendekatan ini sangat efektif ketika skor musik sudah ada, sehingga suntingan dapat disinkronkan dengan musik.

Dalam *Requiem for a Dream* (2000), transisi dari adegan pembuka ke kartu judul utama dan penyuntingan berikutnya antara bidikan film dan kartu judul sangat berhasil, terutama dengan soundtrack menakjubkan yang dikomposisi oleh Kronos Quartet. Ini adalah solusi yang memungkinkan manipulasi minimal pada gambar yang diedit. Dalam skenario di mana rekaman direkam pada film, judul dapat dicetak langsung pada film (dalam proses yang disebut film-out), dan setelah diproses, pemotong negatif dapat menyambung negatifnya dengan negatif film asli. Ketika perantara digital digunakan, judul dapat diberikan secara digital ke tempat produksi, yang akan mengeditnya dengan seluruh urutan dan kemudian membuat film-out.

### **Urutan Judul Berbasis Video**

Jika merekam urutan aksi langsung tambahan adalah suatu kemungkinan, Anda mungkin juga bisa mengadakan pesta. Terlepas dari candaan, ini mungkin situasi yang paling diinginkan. Pilihan ini memberi Anda kebebasan penuh untuk bertukar pikiran dan membuat sketsa berbagai konsep desain untuk diusulkan kepada klien Anda: rekaman dengan judul yang ditumpangkan, rekaman dan grafik gerak kemungkinannya tampaknya tidak terbatas. Dalam film *Sympathy for Lady Vengeance* (2005) karya Park Chan Wook, yU+co menyutradarai urutan judul yang luar biasa. Setelah menghabiskan 13 tahun di penjara karena pembunuhan seorang anak laki-laki, tokoh utama film tersebut, Geum-ja Lee, dapat menemukan pekerjaan di toko roti dan bersatu kembali dengan putrinya sambil merencanakan balas dendamnya kepada pria yang benar-benar bertanggung jawab atas pembunuhan anak laki-laki tersebut.

Urutan judul tersebut menampilkan bidikan alternatif batang mawar yang tumbuh dan duri yang dianimasikan ke tangan putih yang difoto dengan indah, bidikan jarak dekat yang ekstrem dari bilah pisau bergerigi, dan bidikan jarak dekat dari memanggang. Sementara kartu judul disusun dengan teks elegan dalam bahasa Korea dan Inggris, kartu judul utama dibuat di layar dari aliran darah tipis yang ditumpangkan di atas telapak tangan yang sangat dekat. Seluruh rangkaian judul didominasi oleh warna putih, sedikit warna hitam, dan aksen merah. Warna merah memainkan peran penting sebagai warna merah bunga mawar, tetesan darah, dan pewarna makanan merah. Bidikan terakhir adalah bidikan close-up daun mawar yang

larut menjadi mata; mata berkedip, memperlihatkan riasan merah di kelopak mata, dan kamera ditarik keluar untuk memperlihatkan bidikan close-up seorang wanita dengan wajah putih pucat yang meneteskan air mata hitam, yang menghasilkan kartu judul terakhir yang memuji sutradara. Seluruh rangkaian tersebut dilengkapi dengan tema musik harpsichord yang kemudian dipadukan dengan orkestra gesek.

Rangkaian judul menciptakan ketegangan dinamis antara tema gelap dan terang: Bidikan pertama yang menggambarkan gambar duri, tetesan merah, dan pisau segera membangkitkan perasaan bahaya dan pembunuhan yang kemudian dieksplorasi oleh film tersebut. Namun, bidikan-bidikan ini kemudian dibantah oleh bidikan penyuntingan bilah pisau yang memotong kue bolu yang lembut, dan warna merah—yang dulunya diyakini sebagai darah—ternyata adalah pewarna makanan. Penjajaran citra yang sama yang digunakan dalam konteks yang berbeda untuk membangkitkan makna dan emosi yang berbeda menciptakan ketegangan dinamis yang fantastis—yang sama yang kemudian dikembangkan dalam film itu sendiri. Untuk urutan judul ini, Direktur Seni Synderela Peng dari yU+co melangkah lebih jauh dengan membuat cetakan tangan dari bakat-bakat yang dipilih, memfilmkannya, dan kemudian menganimasikan tipografi dan tangkai mawar dalam pascaproduksi serta mengarahkan pemotretan kuenya sendiri untuk mendapatkan rekaman yang dibutuhkan untuk urutan judulnya.

### **Studi Kasus**

#### **Simpatik untuk Lady Vengeance**

Praproduksi. Ketika kami memulai proses pembuatan storyboard, saya sangat tertarik dengan gambar tato bunga mawar pada tanaman merambat yang digambar di telapak tangan. Selama panggilan telepon kami dengan sutradara Park Chan Wook (yang memerlukan penerjemah dari Korea ke Inggris), ia menyebutkan bahwa ia ingin menggunakan warna merah dan putih. Jadi, kami melanjutkan dengan arahan desain sederhana itu dan menyajikan dua ide. Sutradara Park sangat menyukai tanaman merambat itu dan meminta kami untuk memadukan beberapa visual dari ide lainnya ke dalamnya. Seluruh rangkaian direncanakan secara terperinci, dan setelah disetujui, kami mempersiapkan pengambilan gambar. Tahap pembuatan storyboard berlangsung sekitar dua minggu (termasuk revisi). Setelah ide disetujui, kami memiliki waktu tiga minggu untuk mengambil gambar, menggabungkan, dan mengirimkan hasil akhirnya. Itu adalah penyelesaian yang cepat.

Produksi. Enam puluh persen dari rangkaian adegan terdiri dari bidikan tubuh wanita, yang dicat putih, dengan tanaman merambat CG yang merayap dan menyebar. Kami harus melalui proses pemilihan pemain untuk menemukan seorang wanita dengan tangan yang halus dan (sesuai permintaan sutradara) seorang wanita dengan mata yang cocok dengan aktris utama. Kami akhirnya mendapatkan dua aktris. Kami mendatangkan Scott Tebeau, seorang teman yang memenangkan Emmy untuk tata rias dalam film *Six Feet Under*, untuk membuat gips dan peralatan yang dibutuhkan untuk mendukung tubuh aktor sehingga mereka dapat berpose panjang tanpa gemetar dan berkedut. Karena kami harus melacak tanaman merambat CG ke tubuh, penting untuk meminimalkan gerakan. Jelas, dengan pengetahuan dan teknologi yang tersedia bagi kami saat ini, tidak masalah jika tubuh

bergerak. Namun saat itu kami sangat dibatasi oleh jadwal pascaproduksi 10 hari dan harus mengorbankan sebagian dari kelancaran itu agar pekerjaan dapat diselesaikan. Peralatan dan pemeran sangat penting untuk itu.

Visual pendukung untuk tanaman merambat pada tubuh adalah kue. Karena narasi film ini sebagian besar berkisar pada pengalaman pemeran utama di luar penjara sebagai koki kue, sutradara ingin kami menggunakan kue putih sebagai metafora untuk kemurnian dan memperkenalkan warna merah untuk gairah dan balas dendam. Kami meminta bantuan teman pembuat kue lainnya untuk membantu memanggang kue dan membuat lapisan gula putih. Total ada enam kue yang dipanggang, diikuti dengan banyak lapisan gula ... triknya adalah memastikan kue-kue itu cukup berat sehingga tidak akan meleleh di bawah lampu. Jadi tidak ada kue yang bisa dimakan. Kami mengalami sedikit tantangan saat syuting adegan terakhir. Kami meminta (perintah yang sangat sulit) model mata kami untuk menangis di depan kamera. Sebagian besar rekaman itu terlihat terlalu berantakan dan terlalu alami dibandingkan dengan urutan adegan kami yang sangat bergaya, jadi kami memilih piring yang bersih dan melacak air mata digital yang mengalir di pipinya. Saya puas dengan hasil yang kami dapatkan tetapi masih berharap kami punya lebih banyak waktu untuk membuat adegan itu lebih baik.

Pascaproduksi. Setelah syuting selesai, kami mulai melakukan uji animasi pada tanaman merambat merah. Kami menggunakan modul efek cat di Maya untuk membuat bunga dan tanaman merambat. Sementara itu, rekaman digital (direkam dalam HD dengan Sony 900) diberikan kepada editor untuk dipotong, menjadi karya trombon Barok oleh Vivaldi. Sementara itu, kami mulai membuat animasi tanaman merambat di Maya, diikuti dengan pengomposisian tanaman merambat di Shake. Saya masih sangat menghargai proyek ini karena ini adalah hasil kerja keras. Kami memiliki anggaran yang kecil untuk mengerjakannya, tetapi berhasil menyelesaikannya. Pada akhirnya, apa pun yang melibatkan pembuatan properti yang kreatif (kue, misalnya) akan menghasilkan cerita yang bagus.

### **Urutan Judul Berbasis Animasi**

Dalam *Cirque du Freak*, Paul Weitz (2009) kita memasuki perjalanan dalam gerakan abadi. Jaring laba-laba menahan huruf-huruf dengan seutas benang; mereka berubah menjadi wajah yang mulutnya membawa kita ke kuburan, yang memperlihatkan laba-laba yang berevolusi menjadi tangan seorang dalang (Mr. Tiny, vampir jahat dalam film) yang mengendalikan dua anak laki-laki wayang bayangan saat mereka menjadi bagian dari adegan kejar-kejaran melalui latar sirkus dan lanskap surealis yang ditaburi pohon-pohon, kelelawar, dan vampir yang tidak menyenangkan.

Batang pohon yang menjadi pinggang dan gigi yang menjadi anak tangga seharusnya menjadi transformasi yang tidak mengejutkan. "Perjalanan kedua anak laki-laki itu memberi kita cara untuk menjalin semua karakter yang mereka lewati di sepanjang jalan, seperti Wanita Berjenggot, Octa si Laba-laba, Gadis Monyet, dan Bocah Ular. Ciri-ciri karakter ini digunakan sebagai perangkat transisi yang dengan cerdas berubah menjadi gambar lain untuk menjaga aksi tetap berjalan dari satu adegan ke adegan lainnya," kata Garson Yu dalam sebuah

wawancara dengan Videography. Yu adalah Direktur Kreatif dan pendiri yU+co, yang menyutradarai rangkaian judul ini.

Sepanjang rangkaian judul ini, huruf-huruf digambar dengan tangan seolah-olah diukir di kayu. Kredit film dijalin dengan cermat ke dalam animasi setiap kartu judul; judul diukir di batu nisan, muncul di benang jaring laba-laba, tertanam di tali boneka, dan berinteraksi dengan boneka laki-laki. Selain itu, Yu berkata, "Saya juga ingin menciptakan cara baru untuk melihat bagaimana kredit berperilaku. Jika Anda melihat kredit sebagai aktor di atas panggung, bukan hanya judul di latar depan, maka kita dapat membayangkan mereka melakukan apa pun yang Anda inginkan selama Anda mengarahkannya. Mereka dapat menari dan berinteraksi dengan karakter. Dalam hal ini, mereka benar-benar aktor di atas panggung bersama boneka."

Grafik bergaya hitam dan karakter yang terinspirasi oleh cetakan dan lukisan ukiran kayu Ekspresionis Jerman mendominasi bingkai, ditambah dengan palet warna biru, jingga, dan aksen hijau yang lembut. Tekstur organik yang halus seperti percikan tinta diatur di seluruh rangkaian judul, sementara kamera mengalir lancar dari kartu judul ke kartu judul. Rangkaian judul disertai dengan soundtrack orkestra yang mendebarkan; efek suara minimal menekankan ketegangan, humor gelap, dan suasana hati yang tidak menyenangkan dari rangkaian judul dan film. Rangkaian judul berbasis animasi terkenal lainnya termasuk *Monsoon Wedding*, Mira Nair (2001), yang dirancang oleh Trollbäck+co; *Intolerable Cruelty*, Joel dan Ethan Coen (2003), yang dibuat oleh Big Film Design; *Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events*, Brad Silberling (2004), yang dibuat oleh Jamie Caliri, dan *The Kite Runner*, Mike Forster (2007), yang dibuat oleh MK12.

### 1.5 TEKS SEBAGAI KARAKTER

*Panic Room* (2002), disutradarai oleh David Fincher, dibuka dengan gambar Manhattan dan perlahan bergerak melalui New York hingga ke Upper West Side kota, tempat film tersebut berlangsung. Tersepat dalam gambar gedung-gedung kota tersebut muncul judul-judul raksasa, yang melayang di udara. Judul-judul tersebut melayang dengan mengancam di atas kota sementara judul-judul tersebut sesuai dengan perspektif dan pencahayaan bangunan di sebelahnya, sehingga memberikan kesan bahwa judul-judul tersebut bukan sekadar "tamu" dalam adegan; judul-judul tersebut benar-benar telah memperoleh peran penting di dalamnya. Judul-judul tersebut tidak hanya tampak seperti bagian dari arsitektur kota, tetapi juga keunggulan dan posisi mereka dalam bingkai hampir menunjukkan bahwa mereka diperlakukan sebagai bakat di layar.

Seniman Computer Cafe Akira Orikasa menjelaskan: "*Judul-judul tersebut sendiri dibuat dan disesuaikan sehingga tampak nyata dan dekat tetapi tidak melekat pada fasad bangunan. Penting untuk menerangi dan menggabungkan judul-judul tersebut sehingga cahaya yang menyinari setiap judul sesuai dengan pencahayaan dalam adegan.*"

Karena sebagian besar film berlatar di lokasi interior yang sesak rumah yang dibobol, dan ruang paniknya urutan judul pembuka ini, yang menampilkan bidikan pemandangan kota eksterior yang luas ini yang dipadukan dengan judul-judul yang mengancam, tidak hanya

menciptakan kontras yang menarik tetapi juga secara visual memperkenalkan tema-tema struktur arsitektur yang tidak dapat ditembus ini tempat film akan berlangsung, sambil secara emosional memperkenalkan suasana tegang yang akan dialami penonton dalam film tersebut. William Lebeda, direktur kreatif Picture Mill, menjelaskan dalam sebuah wawancara dengan DVD talk: "Perhatian utama [Fincher] adalah menambahkan beberapa ruang lingkup pada film tersebut.

Film ini dimulai di luar pada tengah hari, tetapi sebagian besar film berlangsung di tengah malam dalam waktu yang singkat di dalam rumah. Sebagian besar berlangsung di dalam ruang panik. Dia benar-benar ingin merasakan bahwa film ini berada di New York. Film ini berakhir di luar juga, jadi dia benar-benar ingin mengakhiri film di luar". Picture Mill dan Computer Cafe bekerja sama untuk menciptakan urutan judul yang kuat dan elegan ini. David Fincher punya ide untuk menggunakan huruf, mungkin mengambang di udara. Jadi, Lebeda mendigitalkan beberapa gambar diam produksi, dan setelah mengimpornya ke perangkat lunak 3D, ia menambahkan jenis huruf dalam berbagai perspektif dan font sambil tetap mengingat inspirasi Fincher selama proses berlangsung. Setelah konsep urutan judul disetujui, kru produksi Fincher berangkat ke New York untuk mengambil gambar pelat produksi, dan mereka kembali dengan berbagai bidikan sudut tinggi dan rendah.

Urutan tersebut diedit dalam potongan kasar dan elemen tipografi mulai dikompositkan, tetapi Fincher ingin membuat beberapa gerakan kamera yang tidak ada dalam rekaman asli, sehingga tim menyadari bahwa beberapa bidikan perlu direkonstruksi dalam 3D. Computer Cafe menggunakan gambar diam IMAX dari gedung tersebut yang diambil sebagai referensi untuk gedung di latar belakang, jika perlu dibuat ulang dalam teknik yang disebut fotogrametri. Metode ini memungkinkan mereka merekonstruksi geometri gedung dalam 3D dan kemudian menggerakkan kamera di sekitarnya. Urutan judul akhir menghasilkan kombinasi rekaman film asli dan objek bertekstur 3D. Setelah mempertimbangkan sejumlah jenis huruf, font yang dipilih untuk rangkaian judul ini adalah versi modifikasi dari Copperplate karena "Lebih mirip New York. Font itu lebih cocok dengan bangunan dan tidak mengurangi kesannya. Font itu tampak penting," jelas David Ebner, presiden dan pengawas efek digital Computer Cafe.



**Gambar 1.1** Kartu Judul dari "Panic Room" (2002).

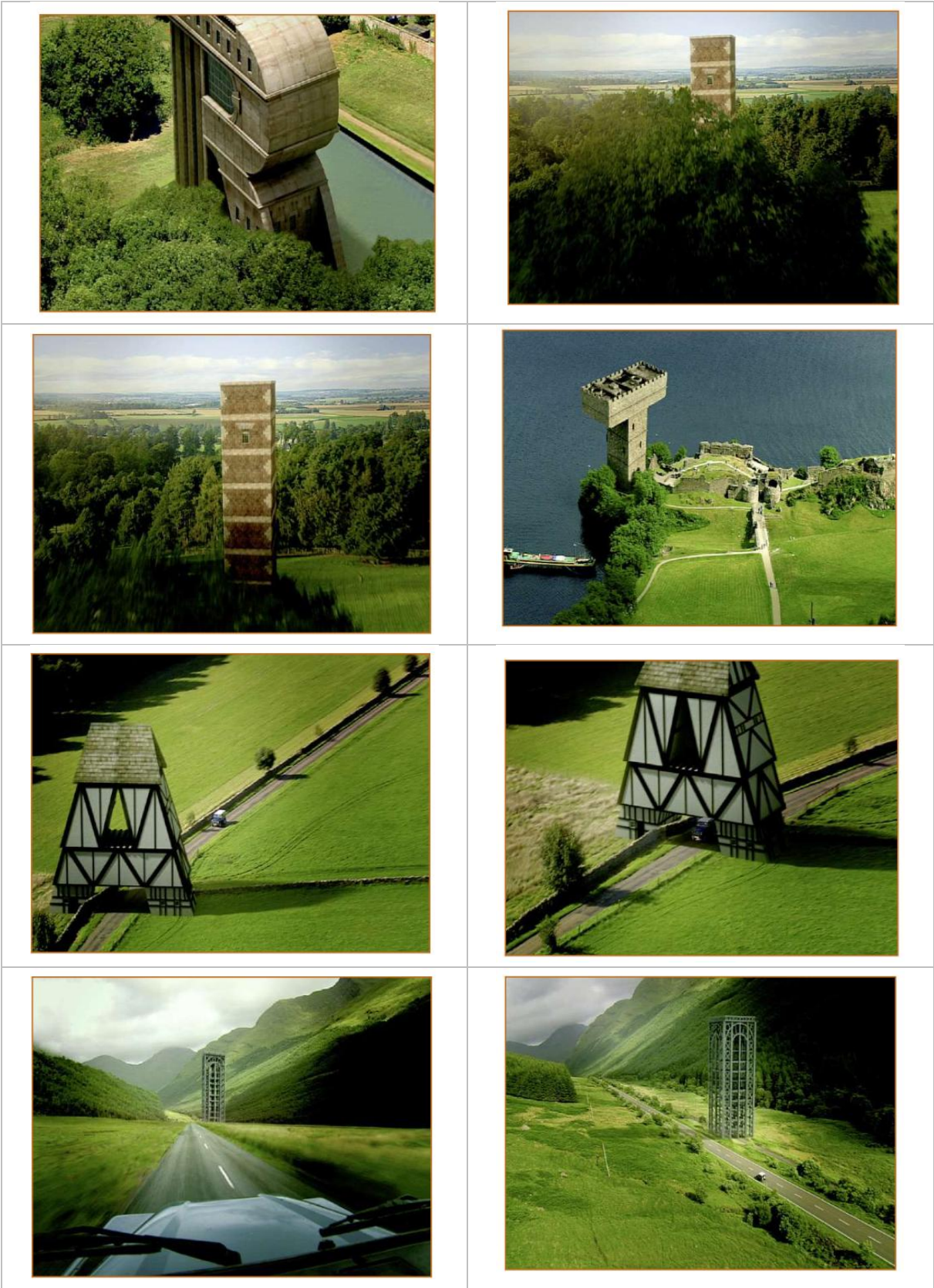
### Menggabungkan Cuplikan dan Grafik Gerak

Gareth Edwards menyutradarai rangkaian judul yang memukau untuk serial BBC *How We Built Britain* (2007). Mengenai proses kreatif, ia mengusulkan delapan konsep berbeda, yang tidak sepenuhnya berhasil memikat klien. Di akhir pertemuan, dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang cakupan proyek, Gareth mengajukan ide yang unggul: mendesain huruf-huruf judul acara sebagai bangunan yang tersebar di seluruh lanskap Inggris. Huruf-huruf tersebut akan memamerkan gaya arsitektur yang dieksplorasi dalam serial yang mencakup ribuan tahun arsitektur Inggris: kastil dan gereja abad pertengahan, bangunan Skotlandia, rumah-rumah bergaya Georgia, bangunan bergaya Victoria, dan gedung pencakar langit modern. Gareth menyaring rekaman video udara BBC dan memilih beberapa bidikan yang sesuai dengan konsep tersebut. Ia melacak rekaman tersebut menggunakan Boujou dan menggabungkannya dengan huruf-huruf 3D raksasa yang dimodelkan dan diberi tekstur yang ia buat dengan 3D Studio Max.

**Gambar 1.2** Kartu Judul Dari "Bagaimana Kami Membangun Inggris" (2007)









Urutannya dimulai dengan pemandangan di belakang Jeep yang memulai perjalanan di jalan yang sepi. Saat musik orkestra mulai terbentuk dan potongan adegan mulai disinkronkan dengan musik, kita melihat bidikan lebar dari sebuah kastil yang aneh. Untuk menepis keraguan, kamera memotong untuk memastikan bahwa yang kita lihat memang huruf B. Semua huruf lainnya, R-I-T-A-I-N, perlahan-lahan terungkap di seluruh lanskap dalam berbagai gaya arsitektur yang semakin modern. Sepanjang cerita, kita tidak kehilangan kontak dengan Jeep kita, yang, sebagai narator, membimbing kita untuk menjelajahi semua lanskap dan bangunan ini sebagai orang pertama. Penggunaan bidikan sudut pandang dari dalam Jeep memperkuat perasaan bahwa memang penontonlah yang menjadi pahlawan yang memimpin perjalanan; teknik ini memproyeksikan penonton ke dalam cerita bukan sebagai penonton tetapi sebagai pahlawan cerita. Adegan terakhir memperlihatkan judul lengkap BRITAIN, yang terdiri dari huruf-huruf/bangunan-bangunan yang tersusun rapi di cakrawala Inggris, sementara Jeep kita melintasi layar, memperlihatkan penghargaan sutradara. Adegan judul

penting lainnya yang menggunakan video dan grafik gerak termasuk *Run, Lola, Run* (Tom Tykwer, 1998) dan *Stranger Than Fiction* (Marc Forster, 2006), yang dibuat oleh MK12.

### **Escamotage: Transisi Alternatif**

Contoh cerdas dari transisi nontradisional antara adegan judul dan film adalah yang dibuat oleh *Imaginary Forces* untuk film *Dead Man on Campus* (1998), yang disutradarai oleh Alan Cohn. Film ini adalah komedi gelap yang berpusat pada dua mahasiswa yang, setelah mengetahui tentang klausul perguruan tinggi yang menyatakan bahwa jika teman sekamarnya kuliah Anda bunuh diri, Anda diberi nilai A untuk semester tersebut, memutuskan untuk mencari mahasiswa yang paling ingin bunuh diri di kampus untuk tinggal bersama mereka. Urutan judul ini, yang dipimpin oleh direktur kreatif Peter Frankfurt dan direktur seni Karin Fong, berkisar pada SAT (Tes Bakat Bunuh Diri), sebuah ujian di mana kredit film disematkan di antara pertanyaan pilihan ganda, diagram, dan ilustrasi, yang dibuat oleh Wayne Coe.

Citra visual dan format teks tidak diragukan lagi mengingatkan pada ikonografi ujian perguruan tinggi, dan urutannya berkembang dengan lancar dari satu kartu judul ke kartu judul berikutnya, mereproduksi skenario bunuh diri yang umum ditambah dengan pertanyaan pilihan ganda, terbungkus dalam tabir lucu yang mengawali tema komedi gelap film tersebut. Pengambilan gambar diedit dengan ketat mengikuti irama soundtrack oleh Marilyn Manson, yang liriknya mengisyaratkan ironi dari urutan judul. Palet warna terdiri dari latar belakang putih kertas ujian, jenis huruf hitam, dan aksentuasi oranye serta latar belakang biru dari kartu judul utama. Salah satu aspek kuat dari urutan judul ini adalah transisinya.

Pada akhir pengujian setelah kartu judul terakhir yang didedikasikan untuk sutradara film kita melihat tanda berhenti muncul di layar penuh, kita mendengar suara lampu kilat kamera, layar berkedip putih, dan kita melihat bidikan pertama film, close-up seorang siswa yang fotonya diambil untuk kartu perpustakaan. Transisi ini memiliki komponen audio dan visual yang kuat yang secara langsung melontarkan penonton dari urutan judul animasi ini ke aksi langsung film, tanpa berkedip.

## **1.6 SEBUAH CERITA DI DALAM CERITA**

Dalam situasi lain, judul pembuka perlu menyediakan jembatan antara penonton dan film. Tidak ada yang lebih membuat frustrasi bagi penonton daripada terganggu, terutama selama film dokumenter, karena mereka tidak cukup mengetahui latar belakang untuk mengikuti cerita. Membuat urutan pembuka yang menawarkan kepada penonton latar belakang sejarah atau budaya dasar yang dibutuhkan untuk menikmati film dengan baik sering kali menjembatani kesenjangan ini. Lihatlah urutan judul *The Kingdom* (2007). Film thriller aksi Timur Tengah yang disutradarai oleh Peter Berg ini membutuhkan sekuens judul pembuka untuk menyiapkan film dan memberinya konteks politik dan sejarah. Berg menugaskan Pic Agency untuk menangani tugas tersebut. Direktur kreatif Jarik Van Sluijs, direktur seni Stephan Burle, dan produser Pamela Green menciptakan sekuens judul pembuka berdurasi 3 menit 20 detik yang menyajikan kilas balik sejarah audiovisual dari kontroversi antara Arab Saudi dan Amerika Serikat atas minyak selama 80 tahun terakhir.

Urutan ini merangkum peristiwa politik dan sejarah yang terjadi dari tahun 1932 hingga 2001 dengan mengedit rekaman audio dan video arsip, dengan menganimasikan grafik gerak yang merangkum poin-poin penting plot, dan dengan menampilkan tipografi sederhana di layar secara elegan. Musik yang bersemangat dan bersemangat menggarisbawahi transisi yang mulus dari rekaman video ke citra grafis tiga dimensi, peta, grafik, garis waktu, bagan, dan kutipan yang diambil di layar. Palet warna dari urutan judul ini berfokus pada warna merah, hijau, dan kuning yang tidak jenuh; warna-warna yang diredam ini membantu tidak hanya untuk mencapai tampilan historis tetapi juga untuk mempertahankan tampilan yang seragam di antara semua ukuran rekaman video sumber yang berbeda dan kompresi, dari VHS hingga 16 mm. Produksi urutan pembukaan ini memakan waktu sembilan bulan.

Pic Agency menulis naskah mereka sendiri dan mendedikasikan waktu yang tak terhitung jumlahnya untuk meneliti rekaman audio dan video arsip. Setelah 128 bidikan dipilih, diperlukan upaya panjang lainnya untuk mendapatkan izin, dari CNN hingga pemerintah Arab Saudi. Mereka bahkan melakukan wawancara tambahan untuk sulih suara dalam urutan tersebut. Jelas bahwa urutan judul pembuka ini mengandung esensi dari grafik gerak dan pembuatan film: penceritaan, hiburan, informasi, dan desain. "Menyimbolkan dan meringkas," seperti yang dikatakan Saul Bass. Pada akhirnya, urutan pembuka ini telah menawarkan kepada penonton informasi yang diperlukan dengan cara yang menarik dan menarik. Mereka kini siap untuk memulai film.

### **Menarik Benang**

Judul penutup untuk *An Inconvenient Truth* (2006) adalah satu-satunya. Film dokumenter yang kuat ini, yang disutradarai oleh Davis Guggenheim, membahas isu perubahan iklim dan pemanasan global. Al Gore memainkan karakter utama saat ia mengungkapkan informasi yang diperlukan melalui presentasi publik kelilingnya, wawancara, dan refleksi tentang kehidupan dan politiknya. Setelah menonton film yang menggugah emosi ini, sebagian besar penonton mungkin bertanya pada diri sendiri: "Ya, tapi apa yang bisa saya lakukan?" Dan jawabannya disediakan oleh judul akhir. Dirancang secara elegan oleh yU+co, judul akhir memberikan kiat-kiat praktis tentang apa yang harus dilakukan untuk mulai memengaruhi perubahan iklim secara positif pada tingkat individu dan komunitas. Saran-saran seperti "Jika Anda bisa, berjalan kaki atau naik sepeda" diselingi dengan kredit film, dengan soundtrack Melissa Etheridge yang menyanyikan "I Need to Wake Up".

Transisi dari satu kartu judul ke kartu judul berikutnya dieksekusi secara elegan dengan membiarkan beberapa huruf di layar sedikit lebih panjang sehingga menjadi bagian dari kartu judul berikutnya. Urutan judul akhir ini berhasil menarik benang merah film. Dengan memadukan aspek fungsionalnya (memberikan penghargaan kepada para pemain dan kru) dengan ajakan untuk bertindak, urutan judul akhir ini melengkapi dan menyempurnakan tema film dengan cara yang brilian. Urutan ini mendorong penonton untuk mengevaluasi kembali perilaku sehari-hari mereka dan menawarkan solusi praktis untuk memberi dampak positif bagi masa depan planet kita.

## Kesimpulan

Bayangkan Anda telah disewa pada menit terakhir untuk membuat urutan judul. Gambar terkunci dan tidak ada rekaman tambahan, tidak ada gambar diam, dan tidak ada uang untuk merekam rekaman tambahan. Meskipun Anda mungkin merasa tangan Anda terikat, selalu ada solusi untuk masalah yang diberikan. Terkadang, hasilnya mungkin tidak persis seperti yang Anda bayangkan semula jika Anda tidak memiliki keterbatasan ini. Jangan berkecil hati; saat Anda memiliki keterbatasan, saat itulah naluri bertahan hidup Anda mengambil alih dan, dengan sedikit usaha lebih, Anda akan dapat memberikan solusi orisinal kepada klien Anda. Terkadang solusinya mungkin muncul setelah beberapa hari, terkadang dalam semalam, tetapi solusinya akan datang kepada Anda jika Anda tidak menyerah dan jika Anda mencoba semua cara yang memungkinkan dengan waktu dan sumber daya yang tersedia.

### 1.7 JUDUL PEMBUKAAN DAN PENUTUP

Saat Anda mulai mengerjakan judul pembuka, Anda mungkin ingin mengatur informasi kredit yang Anda terima dari klien dan memulai sketsa kasar tentang bagaimana judul akan terungkap seiring berjalannya waktu (juga disebut animatik). Terminologi dan konsep berikut akan membantu Anda mengatur pekerjaan dan memfasilitasi komunikasi antara Anda dan klien. Saat kita berbicara tentang kartu judul, kita mengacu pada layar yang menampilkan informasi kredit pemain dan/atau kru. Judul dan kartu judul dapat dibedakan sebagai berikut:

- a. Satu kartu judul berisi satu kredit nama. Satu kartu judul biasanya digunakan dalam judul pembuka untuk menampilkan nama aktor utama dan orang-orang kreatif yang terlibat dalam film (sutradara, produser, penulis, sinematografer, komposer). Ini umumnya disebut sebagai kredit di atas baris.
- b. Kartu judul ganda berisi dua kredit nama. Kartu judul ganda biasanya digunakan untuk menampilkan nama-nama aktor pendukung dan orang-orang kreatif tambahan yang terlibat dalam film.
- c. Kartu judul rangkap tiga berisi tiga kredit nama. Kartu judul rangkap tiga biasanya digunakan untuk menampilkan nama-nama aktor pendukung tambahan.
- d. Kartu judul ganda berisi lebih dari tiga kredit nama. Kartu judul ganda biasanya digunakan untuk menyebutkan nama-nama aktor pendukung atau figuran tambahan.
- e. Kartu judul utama menampilkan judul utama film.
- f. Judul bergulir adalah judul yang bergerak secara berurutan masuk dan keluar bingkai, umumnya digunakan sebagai judul akhir. Judul bergulir akhir biasanya mengulang kredit judul pembuka (kredit bakat judul pembuka disusun ulang baik dalam urutan kemunculan atau menurut abjad) dan kemudian menampilkan kru lengkap dan kredit pemeran di bawah baris: efek khusus, properti, soundtrack, peralatan dan penyewaan lokasi, stok film, dan sebagainya. Seorang desainer judul dapat membuat desain dan tata letak blok teks, tetapi jika judul bergulir digital diperlukan (dibandingkan dengan film-out), beberapa perusahaan di Hollywood mengkhususkan diri dalam judul bergulir digital yang menghindari jenis huruf yang berkedip-kedip dan terlihat bagus dan halus.

- g. Sepertiga bagian bawah adalah judul yang ditempatkan di sepertiga bagian bawah layar (meskipun mungkin ada penempatan layar lain yang dapat Anda pertimbangkan), umumnya digunakan untuk menampilkan informasi—nama dan jabatan—seseorang yang diwawancarai atau lokasi.
- h. Subtitel adalah judul yang ditempatkan di sepertiga bagian bawah layar (atau terkadang di bagian atas layar untuk menghindari menutupi informasi yang relevan di layar atau sepertiga bagian bawah yang sudah ada sebelumnya). Subtitel umumnya digunakan untuk menerjemahkan dialog dalam bahasa lain.
- i. Intertitel adalah kartu judul yang menampilkan waktu, tempat, prolog, atau kutipan. Dalam film bisu, intertitel sering digunakan untuk menyampaikan dialog atau informasi minimal yang tidak dapat disimpulkan dari bahasa tubuh pemeran atau latar adegan.



**Gambar 1.3 Contoh Kartu Judul**

Bergantung pada jenis film yang Anda garap (film rumahan, film independen, film Hollywood, atau yang lainnya), urutan kemunculan kredit dalam judul pembuka dan penutup di layar dan ukuran font-nya, terutama dalam produksi berbudget besar, sangat ditentukan oleh kontrak bakat, kontrak serikat pekerja, dan konvensi industri. Desainer tidak akan memiliki banyak (jika ada) suara dalam hal itu. Misalnya, klausul dalam kontrak bakat mungkin mendikte bahwa kreditnya tidak boleh memiliki ukuran font yang lebih kecil daripada ukuran font kartu judul utama. Klausul yang berbeda dalam kontrak bakat lain mungkin mendikte bahwa kartu judulnya harus menjadi yang pertama, terlepas dari siapa lagi yang berakting dalam film tersebut. Selain itu, bergantung pada distribusi domestik dan internasional film tersebut, Anda mungkin harus menggabungkan logo studio yang berbeda di bagian atas

urutan judul Anda. Atau Anda bahkan mungkin harus memberikan versi urutan judul Anda tanpa teks apa pun sehingga judul dalam bahasa Inggris dapat digantikan dengan judul dalam bahasa lain. Saat Anda mulai merancang rangkaian judul, Anda harus memperoleh informasi terkait tentang kontrak bakat atau distribusi yang mungkin memengaruhi urutan kartu judul atau ukuran teks.

### **Menghindari Kesalahan Ketik**

Kesalahan ketik adalah satu kesalahan yang ingin Anda hindari saat mengerjakan rangkaian judul. Setelah Anda bekerja keras dan lama pada sebuah film atau acara TV, apakah Anda ingin nama Anda salah eja? Saya rasa tidak. Berikut ini adalah serangkaian kiat yang akan membantu Anda menghindari sejumlah masalah dan membuat klien Anda senang.

- a. Minta klien untuk memberi Anda berkas digital yang berisi kredit film yang diketik, dengan kartu judul bernomor. Misalnya:
  - Logo XYZ
  - Logo ABC
  - DFG production presents
  - Sebuah film oleh First Name Last Name
  - With First Name Last Name
  - And First Name Last Name
- b. Hindari mengetik apa pun yang lain; gunakan hanya informasi yang diketik yang telah diberikan kepada Anda.
- c. Salin dan tempel nama dari berkas yang diberikan klien kepada Anda ke perangkat lunak yang Anda gunakan untuk membuat kartu judul.
- d. Sering-seringlah periksa judul untuk huruf-huruf yang tidak sengaja Anda masukkan dari pintasan papan ketik umum (misalnya, di Illustrator, perhatikan huruf t tambahan dari penggunaan alat Ketik atau huruf v dari penggunaan alat Seleksi). Saat Anda menempelkan teks kartu judul di perangkat lunak Anda lalu menekan pintasan papan ketik, ada kemungkinan bahwa alih-alih beralih ke alat lain, Anda sebenarnya mengetik huruf yang tidak diinginkan di kotak teks.
- e. Saat Anda siap menunjukkan kartu judul kepada klien, kirimkan gambar diam sebenarnya dari berkas proyek Anda untuk ditinjau. Jangan kirimkan versi awal atau versi alternatif; cukup kirimkan gambar diam yang diambil dari versi terbaru dari proyek sebenarnya yang sedang Anda kerjakan. Ada sejumlah cara cepat untuk menyelesaikan tugas ini. Anda dapat mengambil snapshot kartu judul langsung dari antarmuka perangkat lunak atau dari berkas QuickTime yang telah dirender, atau Anda bahkan dapat mengeksport bingkai gambar diam digital dari perangkat lunak Anda lalu mengirimkannya melalui email atau faks ke klien Anda untuk disetujui.

### **Alur Kerja Video dan Film**

Tergantung pada apakah film Anda direkam dalam film, video, atau animasi CG, ada sejumlah alur kerja yang memungkinkan Anda menghasilkan urutan judul yang akurat dan sempurna yang akan sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan klien. Untuk membuat keputusan yang tepat tentang alur kerja yang tepat, saat Anda mulai mengerjakan urutan

judul, Anda harus mengajukan pertanyaan sederhana ini kepada klien Anda, yang jawabannya akan memandu Anda dengan lebih baik dalam proses kreatif:

1. Apa format sumbernya? Jika urutan judul Anda mengharuskan penggunaan rekaman video atau film yang direkam sebelumnya, Anda harus mencari tahu format sumbernya.
2. Apa format yang dapat dikirimkan? Mengetahui tujuan dan platform urutan judul Anda di awal proyek akan menentukan berbagai faktor, termasuk ukuran dan resolusi proyek Anda, rasio aspek, dan frame rate, untuk menyebutkan beberapa di antaranya.

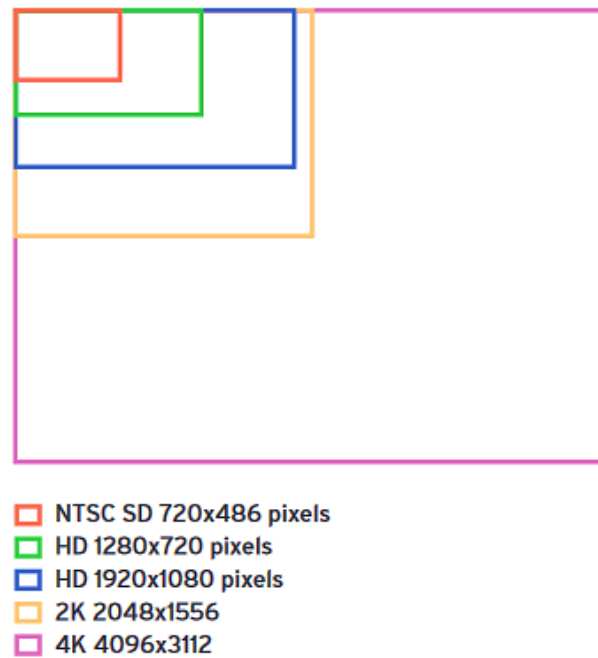
Jika klien langsung atau orang yang Anda hubungi tidak mengetahui jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini, cari orang yang mengerjakan proyek ini yang mengetahuinya. Berikut ini beberapa kiat yang akan membantu Anda dalam proyek Anda:

1. Aset apa pun yang diproduksi untuk rangkaian judul harus dibuat pada ukuran bingkai yang memadai. Jika Anda perlu menyewa fotografer atau videografer untuk mengambil gambar aset tambahan, Anda perlu memberi tahu mereka resolusi yang dibutuhkan untuk pengambilan gambar tersebut. Jika Anda berencana untuk melakukan pekerjaan yang memerlukan pengambilan gambar panning dan pemindaian dalam pascaproduksi, Anda perlu mengambil gambar pada ukuran bingkai yang lebih besar daripada ukuran hasil akhir.

**Tabel 1.1 Ukuran Bingkai Umum**

Lebar (Piksel)	Tinggi (Piksel)	Rasio Aspek Layar	Deskripsi
640	480	4:3	Standar awal untuk pengeditan video analog ke digital
720	480	4:3	Dimensi gambar NTSC DV dan DVD
720	486	4:3	Dimensi video NTSC SD yang digunakan untuk format digital profesional seperti Digital Betacam, D-1, dan D-5
720	576	4:3	Dimensi video PAL SD yang digunakan untuk format digital seperti Digital Betacam, D-1, D-5, serta DVD dan DV
1280	720	16:9	Format video HD
1920	1080	16:9	Format video HD beresolusi lebih tinggi
1828	1332	1.37	Resolusi setengah Cineon
3656	2664	1.37	Resolusi penuh Cineon
2048	1556	1.32	Resolusi Film 2K, digunakan untuk mencetak film setengah resolusi ke film 35mm dengan perekam film-out; menawarkan harga lebih terjangkau dibandingkan resolusi 4K
4096	3112	1.32	Resolusi Film 4K, digunakan untuk mencetak film beresolusi tinggi ke film 35mm dengan perekam film-out





**Gambar 1.4 Skala ukuran**

2. Minta klien Anda memutuskan sejak awal hasil akhir yang tepat (ukuran bingkai, kompresi, kecepatan bingkai). Jika Anda perlu membuat grafik dan jenis animasi yang memerlukan rasterisasi, Anda perlu mulai bekerja pada resolusi yang memadai untuk hasil akhir yang diminta. Kendala umum yang dapat Anda hadapi adalah ketika klien terutama mereka yang menjalani proses ini untuk pertama kalinya tidak memutuskan seperti apa hasil akhir nantinya. Bekerja dengan format besar memerlukan waktu dan uang; Anda akan memerlukan hard drive tambahan untuk menyimpan rekaman dan animasi yang dirender, dan Anda perlu menganggarkan waktu tambahan untuk rendering jadi Anda sebaiknya menghindari bekerja pada resolusi yang lebih tinggi dari yang diperlukan.

Misalnya, jika Anda mulai mengerjakan sketsa dan proposal kreatif pada resolusi SD (Definisi Standar) dan klien memutuskan di tengah proyek bahwa mereka juga menginginkan versi HD (Definisi Tinggi), ukuran bingkai SD akan terlalu kecil dan mengharuskan Anda untuk mulai mengerjakan ukuran bingkai yang lebih besar dari awal. Jika situasi ini pernah terjadi pada Anda, ingatlah bahwa hasil akhir harus menjadi salah satu bagian dalam ringkasan kreatif yang telah disetujui. Jadi, jika klien berubah pikiran selama produksi rangkaian judul Anda, kemungkinan besar Anda dapat menegosiasikan biaya untuk pekerjaan tambahan tersebut. Aturan umum yang harus diikuti adalah meminta klien Anda untuk menunjukkan di awal proyek format yang tepat dari hasil akhir Anda (DVD, video untuk Web, film). Jika klien tidak mengetahui spesifikasi yang tepat, Anda harus menghubungi lab film, perusahaan pascaproduksi, atau programmer (jika bekerja untuk Web) dan mencari tahu informasi tersebut.

3. Bekerja pada resolusi tertinggi yang diperlukan untuk proyek Anda. Jika klien Anda menunjukkan bahwa rangkaian judul akhir perlu dikirimkan dalam berbagai format

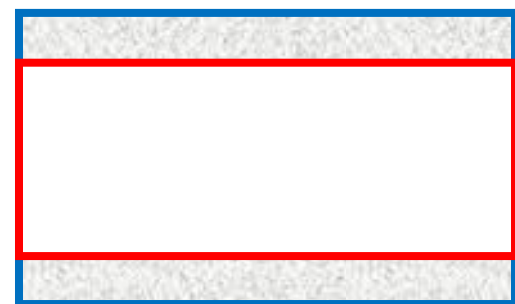
untuk berbagai platform (Web, DVD, rilis teater), Anda harus bekerja pada resolusi tertinggi yang diperlukan untuk setiap hasil akhir. Mirip dengan dunia desain cetak, grafik gerak selalu dapat diperkecil dan mempertahankan kualitasnya; ketika diperbesar, ketajaman dan kualitasnya akan hilang kecuali jika Anda bekerja dengan grafis garis-seni (lihat Bab 4).

Jika beberapa format yang diminta oleh klien Anda menyertakan versi dengan rasio aspek yang berbeda (misalnya, HD letterboxed dan SD 4:3), pastikan Anda mengklarifikasi dengan klien Anda apakah versi HD akan dipotong di sisi-sisinya untuk membuat versi SD atau tidak. Jika demikian, Anda perlu mengklarifikasi dengan klien Anda apakah Anda perlu membuat dua versi urutan judul yang berbeda (satu untuk HD, yang lain untuk SD) atau jika Anda perlu membuat hanya satu urutan judul yang akan berfungsi untuk versi HD dan SD; dalam kasus ini judul akan dirancang sedikit lebih terpusat di layar, tidak mencapai margin kanan dan kiri untuk menghindari terpotong selama konversi format HD ke SD.



**SD 4:3**

**HD 16:9** (diperkecil agar sesuai dengan tinggi SD)



**SD 4:3**

**HD 16:9** (diperkecil agar sesuai dengan Lebar SD)

**Gambar 1.5** Perbandingan Rasio Aspek definisi Tinggi Dan Definisi Standart

## 1.8 PROSES DAN TRANSFER FILM: PROSES PERANTARA DIGITAL

Perantara digital (DI) adalah proses yang mungkin diperlukan saat mengerjakan urutan judul Anda jika proyek Anda memerlukan transposisi rekaman sumber Anda dari satu media ke media lain dari video digital ke film, misalnya, atau dari film ke video dan dari film ke digital, lalu kembali ke film. Alur kerja perantara digital yang umum terdiri dari tiga langkah:

1. Pemindai film memindai negatif film asli bingkai demi bingkai. Pemindai yang umum, seperti Arriscan, memancarkan cahaya merah, hijau, dan biru pada setiap bingkai, dan setiap bingkai ditangkap pada sensor sebagai berkas "mentah" yang belum dikoreksi. Berdasarkan EDL (edit decision list) yang disediakan oleh editor, pemindai film mampu mengidentifikasi dan memilih setiap rol film asli untuk menemukan bingkai awal dan akhir yang tepat untuk setiap pengambilan gambar yang dibutuhkan. Proses pemindaian bervariasi dari satu fasilitas ke fasilitas lainnya dan mungkin menawarkan berbagai resolusi gambar (2K, 4K, 6K; semakin tinggi nilainya, semakin tajam gambarnya) dan kedalaman bit warna (seperti 10 bit per saluran warna). Setiap bingkai yang dipindai kemudian direkam ke hard drive dan diberi nomor secara berurutan.

2. Urutan gambar disesuaikan dan dimanipulasi. Bingkai film yang dipindai dikirimkan ke desainer judul sebagai urutan gambar sehingga judul dapat dikompositkan di atas rekaman. Ini juga merupakan waktu yang tepat untuk melakukan efek khusus atau koreksi warna yang diperlukan. Tabel pencarian (LUT) sering digunakan untuk memastikan bahwa rekaman akan cocok dengan proyektor digital dan stok film cetak pilihan. Setelah semua manipulasi selesai, rangkaian gambar perlu disiapkan dan diekspor sehingga dapat dicetak kembali ke film.
3. Rangkaian gambar dicetak kembali ke film (film-out). Langkah ini melibatkan penggunaan printer film, yang membaca informasi setiap bingkai digital dan menggunakan laser untuk mengukirnya bingkai demi bingkai ke rol film.

Tergantung pada proyek yang sedang Anda kerjakan, mungkin ada sedikit variabel pada alur kerja ini. Misalnya, jika Anda mengerjakan rangkaian judul pembuka yang memerlukan judul yang ditumpangkan di atas gambar, lab film akan diminta untuk memindai hanya rangkaian pembuka (bukan seluruh film!) sehingga setelah Anda menyelesaikan pekerjaan, rangkaian tersebut dapat dicetak kembali ke film dan disambung dengan sisa negatif asli. Selain itu, tergantung pada proyeknya, perantara digital dapat dilakukan hanya melalui bagian pertamanya (pemindai film memindai film asli) atau bagian terakhirnya (printer film mencetak ke film). Tabel 1.2 akan membantu Anda memahami alur kerja video dan film umum saat mengerjakan judul Anda.

**Tabel 1.2 Alur Kerja Umum Video dan Film**

Sumber	Format / Proses Kerja	Hasil Akhir
Video digital	Video digital	Video digital
Film	Intermediate digital	Video digital
Film	Intermediate digital atau film	Film
Video digital	Video digital	Film

Jika sumber Anda adalah video digital dan hasil akhir Anda adalah video digital, cara terbaik adalah bekerja dalam video digital juga. Sebelum Anda mulai mengerjakan rangkaian judul, Anda harus memastikan bahwa rekaman sumber memiliki resolusi gambar yang sama atau lebih tinggi daripada hasil akhir Anda. Jika rekaman sumber Anda memiliki resolusi yang lebih rendah, Anda harus segera memberi tahu klien bahwa rekaman dengan resolusi gambar yang lebih tinggi diperlukan untuk menghindari hasil akhir yang buram atau berpiksel—kecuali jika rencana kreatif Anda adalah memanipulasi rekaman sumber secara besar-besaran sehingga kualitas rekaman yang rendah tidak akan terlihat.

Jika rekaman sumber Anda adalah film dan hasil akhir Anda adalah video digital, Anda harus melalui paruh pertama alur kerja perantara digital yang umum. Film tersebut perlu didigitalkan dan dikirimkan kepada Anda sehingga Anda dapat mulai mengerjakannya di tempat kerja Anda. Setelah judul selesai, Anda dapat mengekspor hasil akhir digital menggunakan ukuran bingkai dan codec yang diminta.

Jika rekaman sumber dan hasil akhir Anda adalah film, Anda dapat tetap menggunakan film atau melalui alur kerja perantara digital. Jika klien Anda memutuskan untuk terus bekerja di bidang film, dua pilihannya adalah (a) membuat judul dengan dudukan animasi, merekamnya di film, lalu menyambungkannya ke negatif film, atau (b) membuat judul (baik yang ditulis tangan atau dibuat dengan komputer), merekamnya di film, lalu melalui proses pencetakan optik yang memungkinkan Anda untuk menumpangkan judul langsung ke rekaman film. Di sisi lain, jika klien Anda telah mengalokasikan anggaran yang cukup untuk melalui perantara digital, rekaman tersebut perlu dipindai dan dikirimkan kepada Anda sebagai rangkaian gambar. Setelah didigitalkan, judul dapat dibuat, dianimasikan, dan, jika perlu, digabungkan ke rekaman digital. Setelah selesai, judul perlu diekspor lagi sebagai rangkaian gambar sehingga setiap bingkai dapat dicetak kembali ke film.

Jika rekaman sumber Anda adalah video digital dan hasil akhir Anda adalah film, Anda harus melalui paruh kedua alur kerja perantara digital yang umum. Anda harus memastikan bahwa rekaman video digital sumber yang diberikan kepada Anda memiliki ukuran bingkai yang cukup untuk dicetak pada film tanpa menimbulkan penurunan kualitas (biasanya resolusi 2K atau 4K). Sebelum Anda mulai mengerjakan rangkaian judul, pastikan Anda menghubungi klien, fasilitas pascaproduksi, atau laboratorium film yang akan mencetak kembali rangkaian gambar tersebut ke film, untuk memverifikasi resolusi, format file, kedalaman bit warna, dan spesifikasi file lainnya yang mereka perlukan untuk pengiriman rangkaian gambar. Mencetak pada resolusi 2K atau 4K akan menghasilkan perbedaan anggaran yang cukup besar, jadi keputusan ini kemungkinan besar perlu melibatkan klien, studio, atau distributor.

Ada banyak variasi ukuran bingkai film dan video saat Anda mulai menambahkan codec dan frame rate, mentransfer dari film ke video dan sebaliknya. Konversi bisa menjadi sedikit merepotkan, terutama saat menangani pull-down 3:2 (saat mengonversi 24 fps ke 29,97 fps) dan penghapusan atau reverse pull-down (saat mendigitalkan rekaman dari pita NTSC pada 29,97 fps tetapi Anda perlu bekerja pada 24 fps agar dapat menghasilkan film). Kerepotan itu langsung hilang saat:

1. Anda bekerja sepenuhnya dalam sistem digital. Misalnya, anggaplah film tersebut diedit dalam Final Cut Pro dan diekspor ke After Effects melalui plug-in Automatic Duck. Hasil edit dipertahankan dan tidak perlu konversi frame rate.
2. Film telah dipindai di fasilitas pascaproduksi dan Anda menerima rangkaian gambar digital 24 fps. Anda dapat membuat judul lalu mengeksport ulang rangkaian gambar 24 fps untuk dihasilkan ke film. Untuk informasi lebih lanjut tentang topik ini, lihat *Membuat Grafik Gerak dengan After Effects*, oleh Chris dan Trish Meyer (Focal Press, 2007).

## **Wawancara**

### **Rock Ross: Tentang Pembuatan Judul Film untuk Pembuat Film Independen**

Rock Ross adalah perancang judul, pembuat film independen, dan musisi yang tinggal dan bekerja di San Francisco. Ia telah membuat ribuan judul untuk film independen, merekam

langsung pada film menggunakan stan animasi miliknya, bahkan tanpa menyentuh komputer. Ia telah menayangkan ribuan film pendek independen di New Nothing Cinema miliknya dan membuat musik untuk sejumlah film bersama bandnya, The Goat Family. “Lebih memuaskan jika pekerjaan itu sulit dan Anda tetap melakukannya, dan dengan cepat menghasilkan judul-judul yang bagus.”



**Gambar 1.6** Rock Ross

### **1. Apa yang awalnya memicu minat Anda dalam pembuatan film dan judul film?**

Saya mulai membuat film saat berusia sekitar 12 tahun, menggunakan Bolex 8 mm biasa milik ayah saya, yang ia gunakan untuk merekam film rumahan. Saya dan saudara perempuan saya mulai membuat adegan sendiri, saling merekam untuk bersenang-senang, dan bertingkah seperti orang-orang bodoh. Lalu, saya mulai membuat film yang lebih panjang bersama teman-teman saya, memutar rekaman suara dari perekam pita gulungan bersama mereka. Saya kuliah di Mercer University di Macon, Georgia, tempat saya memperoleh gelar dalam bidang sejarah dengan minor dalam bidang seni, lalu saya kuliah di San Francisco Art Institute, sekolah pembuatan film tingkat sarjana dan pascasarjana, tempat saya memperoleh gelar BFA dan MFA.

Saya dididik oleh seniman film tentang film seni, terutama; itu bukan sekolah kejuruan, tetapi akhirnya menjadi panggilan hidup saya. Saya mulai melakukan perekaman suara di lokasi, dan itu tidak menyenangkan karena saya harus bepergian ke lokasi pembuatan film dan berhadapan dengan banyak orang yang membuat stres; saya tidak menikmatinya. Saya suka perekaman suara, tetapi saya tidak menikmati bekerja di kru. Saya mulai mengerjakan judul karena saya tidak perlu pergi ke mana pun; saya bisa duduk di sebuah ruangan dan mengerjakan judul kapan pun saya mau.

### **2. Bagaimana pengalaman hidup Anda memengaruhi pekerjaan Anda?**

Saya bisa melihat banyak karya, banyak karya independen, karena kami punya bioskop kecil di gedung ini, New Nothing. Jadi saya telah melihat ribuan karya eksperimental pendek sejak 1971. Itu telah memengaruhi saya: apa yang tidak boleh dilakukan, apa yang tidak ingin saya lihat, apa yang benar-benar berhasil, kapan seseorang melakukannya secara berlebihan, kapan hal itu tidak lagi disukai, dan kapan hal itu tepat. Ketika hal itu berhasil—ketika hal itu tepat—hal itu agung dan transenden. Itulah yang tersisa dalam diri saya—hal-hal yang baik.

### **3. Bisakah Anda bercerita tentang proses kreatif Anda ketika mengerjakan judul—dari inspirasi awal hingga pengembangan dan hingga hasil akhir?**

Biasanya para pembuat film memiliki ide yang cukup bagus tentang apa yang mereka inginkan. Sering kali mereka mengarahkan Anda, atau mereka akan memiliki seorang direktur seni yang akan mengarahkan Anda, dan saya hanya mengikuti arahan yang mereka berikan kepada saya atau menggunakan karya seni yang mereka berikan kepada saya. Ketika mereka sudah menyelesaikan gambar untuk judul, siap untuk ditayangkan, mereka mungkin hanya perlu mengirimkannya ke saya melalui email dan berkata: "Saya ingin ini selama tujuh detik,

tanpa fade." Saya ingin mereka memberi saya catatan, urutan pengambilan gambar, seberapa besar judul yang mereka inginkan dalam bingkai, apakah mereka menginginkan gel berwarna, apakah mereka menginginkan huruf putih di atas hitam atau merah di atas hitam, misalnya.

Terkadang beberapa orang berkata, "Saya hanya ingin judul yang sederhana, putih di atas hitam, ini dia. Mudah dibaca. Saya ingin judulnya aman untuk ditayangkan di TV." Dan hanya itu. Mereka tidak akan memberi tahu saya tentang film mereka; mereka akan berkata, "Syuting setiap judul selama 10 detik dan saya akan memotongnya dan saya akan melakukan fade, dan saya akan memutuskan berapa lama durasinya." Terkadang saya bahkan tidak bertemu dengan pembuat film; itu akan dilakukan melalui telepon atau email. Mereka hanya akan mengirim file, kredit, dan judul melalui email, dan saya akan memilih jenis huruf, penataan huruf, dan pengambilan gambar judul. Namun terkadang orang memberi saya lebih banyak kebebasan kreatif. Mereka mungkin berkata: "Ini yang saya inginkan, bantu saya mewujudkannya. Ini temanya, ini suasananya, ini musik yang saya inginkan untuk judul utama.

Anda bisa berkreasi dan membuat sesuatu yang dinamis, dan membuat sesuatu yang halus." Dan itu selalu menyenangkan untuk dilakukan. Misalnya, saya bisa melakukan beberapa lintasan, seperti membuat judul di atas objek yang ada di film: jaket kulit, atau semangkuk bawang, dinding, pisau atau senjata, atau ban. Itu menyenangkan, meletakkan objek di atas dudukan animasi, seperti jaket kulit, dan menyalakannya secara kreatif dengan gel, dan menyisakan tempat untuk judul agar bisa menyala dan mati. Atau pergi dan merekam sesuatu yang Anda tahu akan digunakan untuk judul. Anda pergi dan merekamnya dengan rencana yang matang, lalu kembali ke studio, dan tanpa memprosesnya, Anda mencadangkan film dan membuat judul di atas aksi langsung yang telah Anda rekam: itu bisa sangat murah dan sangat memuaskan. Hebat sekali bisa membuat sesuatu yang terlihat bagus dan memuaskan bagi pembuat film.



**Gambar 1.7 Rock Ross Sedang Memeriksa Film 16mm Di Meja Cahayanya**

#### 4. Dapatkah Anda menguraikan proses kreatif Anda saat Anda diberi kebebasan kreatif sepenuhnya?

Jika seorang pembuat film ingin saya mengerjakan bagian kreatif dari judul, saya akan mengajukan banyak pertanyaan kepada mereka. Saya ingin melihat proses pengerjaan film mereka, sehingga saya dapat mempelajari warna dan suasana film dan mencoba menonjolkan suasana tersebut, atau melengkapinya, memperluas suasana musik atau adegan pembuka. Saya perlu merasakan film tersebut, sehingga saya dapat memilih jenis huruf dan membuat judul terlihat tepat. Selain itu, saya memperhatikan tempo film—apakah film tersebut murung atau bersemangat. Jika seseorang berpikir matang-matang, mereka dapat menghemat banyak uang dengan memberi saya catatan yang sempurna yang menyebutkan dengan tepat berapa lama layar harus berwarna hitam, kapan judul harus muncul, berapa lama judul harus muncul, berapa lama film harus memudar. Jika mereka dapat memberi saya catatan seperti itu, mereka telah menghemat ratusan dolar, daripada berkata, "Rekam masing-masing selama 10 detik." Mereka seharusnya meminta saya mengedit judul di kamera dan selesai. Dan untuk perayapan judul akhir, mereka seharusnya tahu berapa lama mereka perlu menjalankannya.

#### Dapatkah Anda Berbicara Tentang Keterbacaan Saat Mengerjakan Rangkaian Judul?

Sebagai panduan waktu layar untuk keterbacaan, saya biasanya menghitung sekitar satu detik per kata, tidak termasuk artikel—a atau the atau is. Yang terpenting adalah judulnya dapat dibaca. Mengapa harus ada informasi di sana jika Anda tidak dapat membacanya atau jika informasi itu hilang terlalu cepat atau jika terlalu kecil untuk dibaca atau jika, ketika mereka mentransfernya ke video atau digital, informasi itu mulai berantakan?



**Gambar 1.8 Potongan Film Dari "Thoughtless", Film 16mm Karya Rock Ross Yang Dibuat Dengan Teknik Cetak Dan Dilukis Dengan Tangan**

Saya suka font yang sederhana, bersih, mudah dibaca, besar, dan tebal saat ditampilkan di layar. Jika akan menembus objek, font tersebut harus menembus dengan baik, tidak terlalu halus atau bergaya sehingga sulit dibaca. Seharusnya tidak ada elemen yang terlalu rapuh. Jika

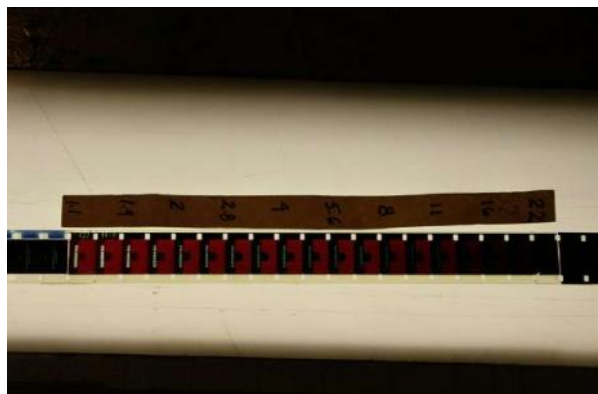
Anda mengekspos stok film untuk elemen rapuh dari judul, elemen yang besar menjadi tebal dan menarik, dan jika Anda mengekspos elemen tebal, elemen rapuh memudar dan hampir tidak terbaca. Judul harus bersih dan rapi, menurut saya—tidak terlalu bergaya. Untuk judul film saya sendiri, sangat sering saya menggunakan tip dan menggoresnya langsung ke emulsi film, sehingga judul tampak bergerak melintasi bingkai. Saya suka tampilan itu. Dan mudah dibaca juga, seperti memindai kalimat.

**5. Apakah Anda mengerjakan judul dengan skor/soundtrack yang sudah ada? Jika ya, bagaimana hal itu memengaruhi pekerjaan Anda?**

Jika pembuat film memiliki musik dalam pikiran yang mengatur suasana film, saya dapat mendengarkan musik itu dan mencoba merekam judul sehingga menjadi pelengkap atau penjajaran musik. Jika ada musik yang bersemangat dan liar, terkadang menyenangkan untuk memiliki judul yang lambat dan penuh suasana. Terkadang menyenangkan untuk memiliki kejutan, untuk membuatnya tampak berbeda. Mereka tampak saling melengkapi jika tampak berbeda. Dan terkadang kebalikannya juga bisa sangat efektif. Terkadang menyenangkan untuk memiliki judul yang bersemangat dan musik yang bersemangat. Anda dapat melakukan berbagai hal yang bagus—memunculkan judul dengan fade-off yang lambat, dan Anda dapat langsung memotong sesuai ketukan.

**6. Apakah Anda melakukan uji pendahuluan sebelum Anda mengambil judul?**

Saya telah mendesain judul begitu lama, saya tidak perlu mengambil uji pendahuluan lagi kecuali jika itu adalah sesuatu yang belum pernah saya lakukan sebelumnya. Saya memiliki uji untuk semua jenis situasi, baik dalam film 35 mm maupun 16 mm: pencahayaan atas dan bawah, dan kombinasi apa pun dari judul dengan pencahayaan atas dan bawah, burn-through, judul di atas semua jenis hal. Karena saya memiliki semua jenis uji, saya biasanya dapat membuat judul yang tepat saat pertama kali saya mengambilnya. Dan hampir setiap kali saya mengambil pekerjaan, saya mengambil uji di akhir pengaturan, irisan, setengah stop sepanjang jalan. Bila saya sudah memiliki judul film yang sudah jadi, saya biasanya mendapatkan cetakan kerja dengan pencahayaan sedang, dan jika hasilnya tidak benar, maka paling tidak saya punya referensi untuk melakukannya lagi jika perlu. Biasanya, negatif warna memiliki garis lintang yang cukup lebar sehingga Anda bisa melakukannya dengan benar pada percobaan pertama. Ada beberapa ruang gerak untuk pencahayaan dalam negatif warna. Film Hi-con, yang digunakan untuk merekam banyak judul, memiliki satu atau dua f-stop [garis lintang] dan hanya itu. Film tersebut harus benar-benar panas [dalam hal pencahayaan] agar warna hitam menjadi pekat dan gelap serta warna putih terlihat tajam dan bersih. Saya baru-baru ini melakukan sesuatu dengan sejumlah kaca depan yang pecah. Seorang klien membawa sekotak besar kaca depan—mereka ingin kaca tersebut diberi pencahayaan dari bawah dengan potongan-potongan kaca kecil lainnya di dalamnya,



**Gambar 1.9** Uji irisan



dan mereka ingin judulnya terlihat di atasnya; pencahayaan dari atas dan bawah. Jadi saya harus melakukan pengujian untuk itu. Hasilnya tampak cukup bagus.

**7. Apakah Anda punya rekomendasi mengenai ukuran font saat bekerja dengan film 16 mm atau 35 mm?**

Saya akan mengatakan tidak lebih kecil dari 12 poin. Dan, Anda tahu, judulnya bisa sangat besar jika judul filmnya adalah Yo, atau M ... sehingga Anda dapat mengisi bingkai. Terkadang orang ingin judulnya terlihat sangat besar sehingga keluar dari bingkai tetapi Anda masih dapat membacanya, sehingga terlihat sangat besar.

**8. Berapa lama durasi proyek biasanya?**

Biasanya, waktu penyelesaiannya adalah satu hari untuk pengambilan gambar judul. Setelah saya mendapatkan kredit nama, saya akan membawanya ke penata huruf, dan mereka akan mencetaknya menjadi negatif film pada hari yang sama atau hari berikutnya. Kemudian saya dapat membawa mereka kembali ke sini dan mengerjakan semua karya seni, mempersiapkannya agar siap untuk kamera, dan memotretnya. Jika klien membawakan saya negatif film, codalith, maka saya dapat melakukannya pada hari yang sama. Saya memotongnya; jika diberi pencahayaan bawah, saya menempelkannya pada sel animasi kertas dengan selotip hitam, menaruhnya di dudukan, menambahkan gel berwarna. Saya dapat menyelesaikannya dalam sehari, kecuali jika itu adalah proyek dengan subtitle atau proyek yang lebih panjang dan lebih rumit. Kemudian film akan diproses di laboratorium film. Tunggu hingga hasilnya kembali—kadang-kadang sekitar seminggu—lalu Anda dapat melihatnya dan menelepon klien serta meminta mereka untuk datang dan mengambilnya. Klien perlu mengoreksinya karena sering kali saya akan merekam sesuatu dan mereka akan berkata: "Ya Tuhan, saya salah mengeja nama ibu saya! Dia memberi saya uang [untuk membuat film]," jadi saya harus melakukannya lagi, dan jika hasilnya terlalu lambat, saya harus mengulang semuanya lagi.



**Gambar 1.10** Rock Ross Di Stan Animasinya

### 9. Bagaimana Anda mengendalikan kerning dan leading judul Anda?

Dulu, saat saya menggunakan press-type—Letraset—Anda harus melakukannya sendiri dengan mata, tetapi sekarang Anda tidak perlu melakukan banyak pekerjaan lagi. Sering kali peralatan penataan huruf bekerja cukup baik sehingga tidak perlu terlalu banyak penyesuaian. Namun, terkadang, saya tetap akan melakukan kerning sendiri. Jika judul utama tidak terlihat benar—jika terlihat ramai, misalnya—saya akan memotongnya dan memberi jarak antar huruf menggunakan selotip hitam dan membuatnya terlihat sedikit lebih baik, tidak terlalu padat. Atau memisahkan baris sedikit, agar terlihat lebih seimbang dan pas di bingkai dengan rapi.

### 10. Apa aspek yang paling menantang dari pekerjaan Anda?

Menurut pengalaman saya, saat pembuat film independen mulai mengerjakan judul mereka, mereka merasa frustrasi, stres, bangkrut, dan sangat tidak sabaran. Jadi, Anda harus bersabar dengan mereka, dan Anda harus bekerja dengan anggaran yang sangat sedikit. Anda mencoba memberikan nilai produksi yang besar dengan biaya yang sangat sedikit. Dan itu memerlukan pemikiran yang matang dan kerja keras, serta membuatnya terlihat sebaik mungkin. Itu selalu menjadi tantangan, dan akan memuaskan jika Anda dapat mengatasi semua ketidaknyamanan ini dan tetap menghasilkan pekerjaan yang baik. Akan lebih memuaskan jika itu pekerjaan yang sulit, dan Anda tetap melakukannya dan dengan cepat menghasilkan judul yang bagus. Dan kemudian, tentu saja, bagian yang sulit setelah itu adalah mendapatkan bayaran.



**Gambar 1.11** Rock Ross Di Stan Animasinya

**11. Apa bagian yang paling memuaskan dari pekerjaan Anda?**

Nah, jika Anda pergi ke pemutaran perdana sebuah film dan mereka mendapat sambutan yang luar biasa, mereka memiliki penonton yang baik, jika filmnya bagus dan judulnya tampak bagus, itu memuaskan.

**Menurut Anda, berapa banyak film yang pernah Anda garap, sebagai pembuat film dan sebagai desainer judul?**

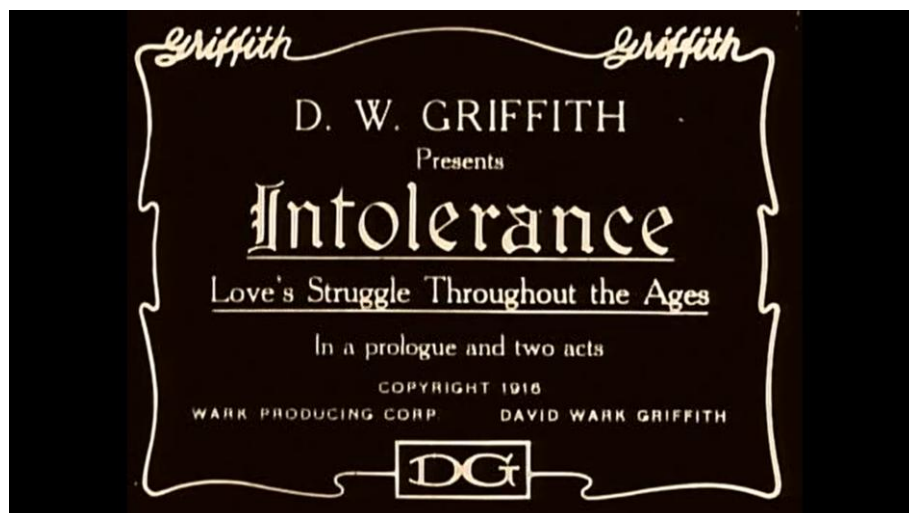
Ribuan. Saya menyimpan semua faktur yang telah saya kirim kepada orang-orang, dan saya berpikir mungkin suatu hari nanti saya akan mendapatkan semua nama klien dan menyatukan semuanya dalam urutan judul.

## BAB 2

### SEJARAH SINGKAT URUTAN JUDUL

#### 2.1 JUDUL AWAL

Contoh pertama dari rangkaian judul dapat ditemukan dalam film bisu. Rangkaian ini terdiri dari kartu judul sederhana nonanimasi yang memberi tahu penonton tentang judul film utama, kredit kru, dan kredit bakat; kartu-kartu ini biasanya ditempatkan di awal film. Kartu judul awal yang sering dibuat oleh seniman huruf yang dipekerjakan oleh studio besar biasanya menggunakan huruf putih pada latar belakang hitam, tetapi segera menyertakan beberapa dekorasi kecil seperti garis, garis luar, atau gambar kecil. Beberapa kartu judul yang layak disebutkan adalah yang dibuat oleh sutradara pelopor D. W. Griffith. Kartu judul ini dapat dianggap sebagai salah satu contoh pertama kartu judul bermerek karena Griffith menyertakan namanya sebagai tanda tangan di tepi setiap kartu.



**Gambar 2.1** Intoleransi

Karena film-film awal tidak bersuara, kartu judul sering kali memiliki fungsi tambahan: Kartu judul menampilkan dialog yang penting untuk memahami cerita, dan kartu judul menetapkan waktu dan tempat untuk setiap adegan. Kartu judul ini pertama kali difoto dan kemudian disunting menjadi film utama. Setelah film bersuara tersinkronisasi, yang dikenal sebagai film bicara, diperkenalkan pada tahun 1920-an dan film berwarna diperkenalkan pada tahun 1930-an, rangkaian judul mulai diartikulasikan dan dikembangkan. Marcel Duchamp (1887–1968) menciptakan judul-judul yang sangat unik. Ia memfilmkan *Anemic Cinema* (1926) bekerja sama dengan seniman Dada Amerika Man Ray dan sinematografer Marc Allegret.

Di layar, kita melihat desain spiral bergantian yang berputar, menciptakan ilusi optik tiga dimensi, spiral bergerak mendekati dan menjauh dari penonton. Kalimat-kalimat ditulis dalam bentuk spiral, sehingga dapat dibaca sambil berputar perlahan. Huruf-huruf tersebut

ditempel satu per satu pada cakram hitam bundar, yang kemudian direkatkan pada piringan hitam dan diganti setelah setiap pengambilan gambar. Sangat selaras dengan gaya seniman dan gaya pada masa itu (Dada, Surealisme, Avant Garde), ketertarikan Duchamp pada bahasa tampak jelas dalam film eksperimental berdurasi tujuh menit ini, yang menyajikan berbagai permainan visual dan tipografi dari awal hingga akhir. Pertama, judulnya. Anemic adalah anagram untuk sinema, dan Anemic Cinema hampir menjadi palindrom. Kedua, permainan kata-kata verbal yang muncul pada kartu judul dikaitkan dengan Rose Sélavy, alter ego perempuan Duchamp. Ketiga, kalimat-kalimat dalam bahasa Prancis menyajikan banyak permainan kata-kata, rima yang jenaka, dan aliterasi.

Dalam *City Lights* (1931), Charlie Chaplin membuka film dengan sejumlah kartu judul statis. Yang pertama menampilkan judul film dan namanya, yang kedua hampir menjadi slogan untuk film tersebut dan menampilkan namanya lagi (“Komedi romantis dalam pantomim yang ditulis dan disutradarai oleh Charlie Chaplin”), dan kartu judul ketiga dan keempat menampilkan nama kru dan pemeran utama sebelum memudar menjadi hitam. Pada titik ini, bidikan malam kota memudar dengan mobil-mobil yang melaju maju mundur, lampu-lampu menyala di gedung-gedung di setiap sisi jalan, dan sebuah persegi di latar belakang. Setelah beberapa detik, diiringi musik yang digubah oleh Chaplin, judul utama muncul di layar, ditumpangkan di atas bidikan malam jalan. Judul tersebut terdiri dari nama film (*City Lights*) dalam huruf kapital, yang semuanya dibuat oleh lingkaran putih, mengingatkan pada lampu Broadway atau bola lampu.

Judul-judul ini adalah demonstrasi mengesankan tentang teknik superimposisi yang dilakukan di laboratorium film melalui proses optik jelas, karena periode waktu itu, dilakukan tanpa bantuan komputer tetapi yang paling penting, ini adalah salah satu contoh pertama dalam sejarah di mana sejumlah waktu dan upaya tertentu diterapkan untuk membuat kartu judul utama yang menyajikan tingkat simbolisme dalam kesederhanaannya, tindakan yang unik pada saat itu. Dalam *The Women* (1939), yang disutradarai oleh George Cukor, kita mulai melihat bagaimana kartu judul menjadi lebih jelas dan terperinci. Kita melihat, ditampilkan dalam huruf putih dengan bayangan jatuh di atas tekstur kayu, kredit studio (Metro Goldwyn Mayer), kartu judul rangkap tiga dengan kredit bakat utama, kemudian kartu judul film utama, kemudian sejumlah kartu judul ganda yang menampilkan peran kru dan pemeran sekunder. Segera setelah urutan ini berakhir dengan kredit sutradara, kita masuk ke urutan judul sekunder, hampir seperti pembukaan film.

Kartu judul untuk bakat utama yang sama yang dikreditkan sebelumnya ditampilkan lagi, tetapi kali ini mereka memiliki satu kartu judul yang didedikasikan untuk masing-masing dari mereka. Selain nama-nama mereka, kita melihat cuplikan seekor binatang, yang kemudian berubah menjadi cuplikan bakat yang sebenarnya (Norma Shearer sebagai rusa muda, Joan Crawford sebagai macan tutul, Rosalind Russell sebagai kucing, Mary Boland sebagai monyet, Paulette Goddard sebagai rubah, Joan Fontaine sebagai domba, Lucile Watson sebagai burung hantu, Phyllis Povah sebagai sapi, Marjorie Main sebagai kuda). Perbandingan bakat/binatang ini dimaksudkan untuk memberi penonton gambaran sekilas

tentang karakter atau ciri-ciri perilaku yang akan mereka alami saat menonton film tersebut. Berhasil atau tidak, itu jelas merupakan langkah maju dalam sejarah judul film.

Selain judul film untuk film aksi langsung, ada baiknya disebutkan contoh yang luar biasa dalam judul film untuk animasi. Dalam *Spook Sport* (1940), yang diciptakan oleh Mary Ellen Bute dan dianimasikan oleh Norman McLaren, kita melihat pendekatan yang menarik. Film animasi ini menampilkan *Danse Macabre*, yang digubah oleh komposer Prancis Camille Saint-Saëns, yang ditafsirkan secara visual melalui goresan dan lukisan yang dibuat langsung pada film oleh Norman McLaren. Setelah sejumlah kartu interjudul ditampilkan di layar dengan huruf hijau dan merah pada latar belakang hitam, memperkenalkan jenis karya yang akan dialami penonton ("Dalam film pendek berikut ini, hal baru, warna, musik, gerakan berpadu untuk menghadirkan jenis baru Film-Ballet"), kartu judul utama menunjukkan kredit kedua penulis dan "catatan program" menetapkan tempat, waktu, dan suasana film ("Cerita yang disarankan di sini adalah bahwa pada tengah malam yang mempesona, hantu dan arwah bangkit dari kuburan mereka untuk bersuka ria dan bersenang-senang").

Kita kemudian melihat sesuatu yang cukup unik: para pemeran karakter. Kartu judul ini menyajikan nama karakter di satu sisi (Hantu, Hantu, Kelelawar, Lonceng, Matahari) dan di sisi lain representasi visual yang sesuai dari karakter tersebut (V yang tampak seperti tanda centang merah, S hijau berkelok-kelok, garis luar kelelawar kuning, lonceng hijau, dan bentuk lingkaran merah untuk matahari) yang akan dianimasikan dalam film. Di akhir judul, tempat ("kuburan yang sepi") dan waktu ("tengah malam") juga ditunjukkan. Meskipun jenis kartu judul ini mungkin tidak mengejutkan kita hari ini, ia harus dianalisis dalam konteks waktunya. Sebagai urutan judul yang dibuat pada tahun 1940-an, ini adalah salah satu yang cukup luar biasa. Ini menawarkan kepada khalayak umum kunci visual seolah-olah itu adalah legenda peta untuk menafsirkan sepotong animasi abstrak. Setelah Perang Dunia Kedua, judul film memulai fase baru. Pemogokan Hollywood pada tahun 1946 menyebabkan berdirinya *Scenic and Title Artist 816*, serikat pekerja untuk seniman grafis dan desainer di industri film; di antara anggotanya terdapat pelukis tanda dan seniman periklanan. Urutan judul cenderung menjadi lebih artistik dan personal, seolah-olah pencitraan merek desain grafis mulai mengalir ke identitas film.

Lebih banyak waktu, sumber daya, dan anggaran didedikasikan untuk pembuatan urutan asli yang lebih terintegrasi dengan subjek dan genre film. Dengan *Forbidden Games* (*Jeux Interdits*, 1952), film fitur pertama yang dibuat oleh René Clément, sejarah urutan judul mengalami perubahan. Film ini mengikuti tokoh utama Paulette, yang diperankan dengan indah oleh Brigitte Fossey yang berusia lima tahun, dan Michel selama invasi Nazi ke Prancis pada tahun 1940. Paulette, yang sama sekali tidak percaya tentang kematian orang tuanya (yang disebabkan oleh serangan udara di awal film), menjadi terpesona dengan kematian saat ia mulai membuat kuburan untuk apa pun yang mati yang ditemukan anak-anak dalam perjalanan mereka. Ini adalah film yang memancing refleksi kuat tentang bagaimana kekejaman perang dan kehilangan memengaruhi anak-anak. Dalam urutan judul pembuka asli, setiap kartu judul tampak tercetak di halaman buku, yang dibalik dengan sangat ahli satu demi satu saat difilmkan dalam satu pengambilan, memberi penonton cukup waktu untuk

membaca teksnya. Saat judul-judulnya muncul di layar, kita mendengar kecapi yang lembut dan menenangkan, yang mengatur nada dan suasana untuk cerita yang menenangkan yang akan segera diceritakan. Begitu kartu judul terakhir muncul di layar, film ini langsung menghantam perut Anda dengan serangan udara Nazi terhadap warga Paris yang melarikan diri.

Yang menurut saya paling menarik adalah versi alternatif dari rangkaian judul pembuka, yang tidak disertakan dalam versi film yang dirilis secara komersial. Versi ini menggambarkan dua tokoh utama, Paulette dan Michelle, mendekati sungai, duduk dengan nyaman di batang pohon; Michel membawa buku, keduanya jelas bersiap untuk membaca buku di sore hari. "Ini kisah seorang gadis kecil," kata Michel. "Gadis kecil seperti siapa?" kata Paulette. "Gadis kecil sepertimu, dan anak laki-laki kecil sepertiku." Kemudian Michel membuka buku dan mulai membalik-balik halaman, yang kemudian dicetak dengan kartu judul. Setelah kartu judul terakhir, rangkaian judul berubah menjadi serangan udara. Yang sangat luar biasa dalam rangkaian judul ini adalah peran baru yang diambilnya. Di satu sisi, ia bertindak sebagai bingkai untuk film tersebut, memperkenalkannya seolah-olah itu adalah sebuah cerita—menurut pendapat saya, mengisyaratkan fakta bahwa sebuah cerita yang begitu gamblang hanya dapat dibaca sebagai sebuah "cerita" oleh anak-anak dan bukan sebagai realitas perang yang mengerikan.

Di sisi lain, rangkaian judul pembuka yang khusus ini menciptakan sebuah meta-film, sebuah film di dalam sebuah film. Dua anak yang duduk di tepi sungai dan mulai membaca buku adalah bakat yang sama yang memerankan tokoh protagonis dari film yang akan dialami oleh penonton, seolah-olah mereka diekstrapolasi dari film itu sendiri dan diberi kesempatan untuk mengamatinya dari bingkai yang berbeda dan berbagi cerita mereka sendiri dengan dunia.

## 2.2 CONTOH STUDI KASUS

### **Saul Bass: North by Northwest dan Psycho**

Saul Bass (1920–1996) adalah desainer grafis, desainer judul, pembuat film, fotografer, dan ilustrator yang luar biasa. Keahliannya meliputi poster statis dua dimensi (Carmen Jones, Vertigo, Olimpiade Los Angeles 1984), identitas perusahaan (Continental Airlines, Minolta, United Airlines, AT&T, Girl Scouts of the USA), pengemasan (Quaker, Wesson, Alcoa), rangkaian judul animasi yang canggih (The Man with the Golden Arm, Vertigo, Anatomy of a Murder, Cape Fear, The Age of Innocence, dan Casino, hanya untuk menyebutkan beberapa), dan penyutradaraan film pendek dan film panjang (The Searching Eye, Why Man Creates), yang masing-masing membuatnya memperoleh Lion of San Marco dari Festival Film Venesia dan sebuah Oscar. Rangkaian judulnya berkembang dari fungsi pemberian penghargaan kepada para pemain dan kru. Mereka melengkapi film dengan menarik minat penonton sekaligus menghibur mereka dengan grafik gerak yang memukau secara visual.

Dalam rangkaian judulnya, dengan memanfaatkan berbagai teknik seperti potongan kertas, aksi langsung, animasi, desain huruf, dan montase, ia dengan indah menunjukkan

kepekaan yang kuat terhadap tipografi, desain, ritme, kecepatan, komposisi, dan teori warna. Tidak mengherankan bahwa pendidikan desain grafisnya diberikan oleh desainer, pelukis, dan pendidik kelahiran Hungaria, György Kepes, yang bekerja dengan László Moholy-Nagy di Berlin pada tahun 1930-an dan sangat dipengaruhi oleh psikolog Gestalt yang berbasis di Berlin, teori desain Bauhaus, dan tipografi Konstruktivisme Rusia. Saul Bass menciptakan rangkaian judul selama lebih dari 40 tahun untuk sutradara seperti Otto Preminger (yang filmnya *Carmen Jones* adalah film pertama di mana desainer Saul Bass mendapatkan kredit di layar), Alfred Hitchcock, dan Martin Scorsese. Berikut ini cara Martin Scorsese mendeskripsikan karyanya: “Bass berperan penting dalam mendefinisikan ulang bahasa visual dari rangkaian judul. Komposisi grafisnya dalam bentuk gerakan, yang dipadukan dengan skor musik, berfungsi sebagai prolog film; mengatur nada, membangun suasana hati, dan meramalkan aksi.

Judul-judulnya bukan sekadar tanda pengenal, tetapi bagian-bagian yang merupakan bagian integral dari karya secara keseluruhan. Ketika karyanya muncul di layar, film benar-benar dimulai” (Meggs, Philip B., ed., *6 Chapters in Design: Saul Bass, Ivan Chermayeff, Milton Glaser, Paul Rand, Ikko Tanaka, Henryk Tomaszewski*; San Francisco, California: Chronicle Books, 1997). *North by Northwest*, disutradarai oleh Alfred Hitchcock pada tahun 1959, mengikuti eksekutif periklanan Roger Thornhill (diperankan oleh Cary Grant) dalam serangkaian petualangan rumit di mana ia disangka sebagai agen pemerintah yang diduga mencoba menyelundupkan mikrofilm yang berisi informasi pemerintah. Film dibuka dengan musik karya Bernard Herrmann, *fandango*. Saat musik mulai dimainkan, garis-garis abu-abu diagonal dan vertikal masuk sejajar satu sama lain di layar dengan kecepatan yang tidak teratur. Saat berpotongan, garis-garis tersebut membentuk kisi-kisi di atas warna latar belakang hijau pucat pekat.

Kemudian huruf muncul di layar dari tepi bingkai atas dan bawah dan garis dasarnya berhenti di salah satu garis diagonal. Setelah kartu judul pertama ini, beberapa kartu lagi muncul (tiga kartu judul tunggal untuk bakat utama, lalu kartu judul sutradara), dan akhirnya huruf muncul di layar dari tepi bingkai atas dan bawah untuk membuat kartu judul utama: *North by Northwest*. Urutan ini adalah contoh fantastis tentang bagaimana judul utama, jika dirancang oleh tangan yang terampil, dapat menjadi dan digunakan sebagai logo. Tak lama setelah kartu judul utama keluar dari layar dan beberapa kartu judul memasuki bingkai, latar belakang hijau pucat menghilang dan memperlihatkan fasad kaca gedung perkantoran New York. Baik garis diagonal maupun vertikal yang diperkenalkan pada kartu judul pertama (dan sekarang menghilang ke dalam bidikan gedung) sama persis dengan garis struktural gedung yang dibingkai dengan sudut sedikit miring. Jendela-jendelanya memantulkan pemandangan jalan yang ramai, dan bidikan berikutnya menggambarkan beberapa detail jalan-jalan ini (orang-orang keluar dari gedung, memasuki kereta bawah tanah, menyeberang jalan, dan satu orang ketinggalan bus *cameo Hitchcock!*).

Jika Anda perhatikan dengan saksama, bahkan pada kartu judul sekunder, Anda dapat melihat detail tangan seorang desainer yang terampil, seperti satu kartu judul yang secara elegan dan halus keluar dari layar di sebelah kanan sementara kamera bergerak ke kiri, memberikan kesan judul-judul tertanam dalam adegan. Bahkan kartu judul Alfred Hitchcock



keluar dari layar tepat saat ia memasuki layar di sebelah kiri, seolah-olah kedatangannya mendorong judulnya sendiri saat ia mencoba mengejar bus. *Psycho* (1960) dibuka dengan orkestra senar penuh yang memainkan musik yang digubah lagi oleh Bernard Herrmann, komposer kelahiran New York yang secara keseluruhan berkolaborasi dengan Hitchcock dalam sembilan film. "Saya merasa mampu melengkapi fotografi hitam-putih film tersebut dengan suara hitam-putih. Saya yakin ini adalah satu-satunya waktu dalam film yang menggunakan orkestra senar murni," kata Hermann tentang pembukaan tersebut (Steiner, Fred, "Musik 'Hitam Putih' Herrmann untuk *Psycho* karya Hitchcock," *Buku Catatan Musik Film, Musim Gugur 1994*). Pada latar belakang abu-abu pekat, garis-garis hitam horizontal bergantian masuk ke dalam bingkai dari kanan, menciptakan pola bergaris teratur dan membawa serta beberapa bagian horizontal dari jenis huruf yang dibedah.

Dengan permainan ilusi visual latar depan/latar belakang yang mengejutkan dan halus, garis-garis horizontal abu-abu keluar dari layar ke kiri, menciptakan latar belakang hitam dan meninggalkan panggung penuh dari kartu judul pertama: "Alfred Hitchcock." Serangkaian garis abu-abu lainnya masuk ke layar ke kanan, lalu keluar lagi ke kanan, membawa serta dan meninggalkan di layar potongan-potongan yang dibedah dari kartu judul utama: *Psycho*. Setelah beberapa gerakan judul utama yang disinkronkan dengan sempurna yang menekankan potongan-potongannya, huruf tersebut meninggalkan layar dan garis-garis lain diperkenalkan, kali ini vertikal. Urutan judul selanjutnya berkembang dengan garis-garis horizontal dan vertikal yang bergantian, pertama-tama mengundang huruf tersebut ke layar dan kemudian mendorongnya menjauh untuk membersihkan jalan bagi kartu judul berikutnya. Hasilnya adalah artikulasi yang semakin rumit dari garis-garis yang tampaknya polos, tetapi pada saat yang sama sangat gelisah dan gugup, yang mendominasi layar.

Sementara garis-garis tersebut menggambarkan jeruji penjara, pemandangan kota, keteraturan, dan struktur, perilaku dan gerakan mereka di layar menunjukkan kegelisahan, kegugupan, dan ketidakteraturan. Jenis huruf yang dibedah dalam tiga baris horizontal menggambarkan bagaimana sesuatu yang dianggap sebagai satu kesatuan yang unik, kokoh, dan tak tergoyahkan memang dapat dipecah, dihancurkan, dan dibedah. Hal itu tampaknya menyinggung fakta bahwa penampilan dapat menyesatkan; setelah melihat film tersebut untuk pertama kalinya dan menonton kembali urutan judulnya sekali lagi, kita melihat bahwa jenis huruf tersebut merupakan interpretasi simbolis yang luar biasa dari kondisi psikologis karakter utama, Norman Bates (diperankan oleh Anthony Perkins): terpecah, hancur, skizofrenia, dan tidak koheren.

"Pada masa itu," kata Bass tentang karyanya, "Saya menyukai bentuk-bentuk yang kuat, jelas, dan struktural untuk melakukan sesuatu. Saya suka memberi lebih banyak semangat pada *Psycho* karena itu bukan hanya nama film tetapi juga kata yang berarti sesuatu. Saya mencoba membuatnya lebih heboh, dan saya menyukai gagasan gambar yang menunjukkan petunjuk yang muncul bersamaan" (Rebello, Stephen, *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*; New York: St Martin's Griffin, 1998). Untuk rangkaian judul ini, Bass bekerja sama dengan Harold Adler, seorang seniman tulisan tangan yang bekerja untuk National Screen Service dan yang juga mengerjakan rangkaian judul *Vertigo* dan *North by Northwest*;

sutradara animasi William Hurtz; dan juru kamera/produser Paul Stoleroff. Garis-garis yang kita lihat dalam rangkaian judul ini sebenarnya adalah batang aluminium sepanjang enam kaki yang disemprot dengan cat hitam dan dianimasikan di atas meja dengan kecepatan dan posisi yang berbeda. Kamera dipasang di atas meja, menghadap ke bawah. Adler menjelaskan prosesnya: “Kami bekerja pada papan tripleks besar yang dicat putih dengan paku payung untuk memandu palang-palang tersebut.

Palang-palang tersebut harus mengikuti garis lurus dan tidak boleh bergoyang. Paul [Stoleroff] dan saya secara manual mendorong setiap palang pada jarak dan kecepatan yang telah ditentukan sebelumnya. Setiap palang diberi waktu yang tepat berdasarkan jumlah bingkai per detik, yang disebut ‘hitungan.’ Setiap palang harus didorong masuk dan direkam secara terpisah. Setelah palang melewati layar, palang tersebut diikat. Ada banyak pengambilan ulang karena hasilnya miring”. Bass menggunakan dua set fon sans-serif dalam urutan judul ini, Venus Bold Extended dan News Gothic Bold, semuanya dalam huruf kapital. Setiap kartu judul dibuat ulang pada fotostat terbalik (huruf putih di atas hitam) (mesin fotokopi proyektor awal yang memotret dokumen dan mereproduksinya ke kertas foto peka cahaya), yang dipotong menjadi tiga bagian horizontal.

Untuk menambahkan gerakan, Adler berkata, “Saya memindahkan bagian atas [huruf judul] ke satu arah dan merekamnya dengan kecepatan tertentu, memindahkan bagian bawah ke arah lain dengan kecepatan lain, dan bagian tengah dengan kecepatan lain. Jadi, Anda benar-benar mendapatkan tiga gambar, masing-masing sepertiga dari tinggi huruf, yang muncul dengan kecepatan berbeda. Untuk bingkai terakhir, kami menambahkan kata Psycho, yang merupakan fotostat utuh dengan sendirinya. Untuk judul besar lainnya, seperti ‘Disutradarai oleh Alfred Hitchcock,’ saya menggunakan jenis huruf News Gothic Bold dan kami melakukan teknik tiga potong yang sama seperti untuk judul film.”

#### **Dr. Strangelove and Delicatessen**

Untuk Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (1964), yang disutradarai oleh Stanley Kubrick, Pablo Ferro menciptakan urutan judul yang luar biasa. Film dibuka dengan pengambilan gambar udara yang dipadukan dengan sulih suara yang memberikan konteks politik dan latar film, diikuti oleh adegan pesawat Angkatan Udara AS yang sedang mengisi bahan bakar di udara. Sementara detail adegan terungkap (dengan sedikit nuansa seksual yang anehnya menyelimuti adegan tersebut), judul-judul putih muncul di atas rekaman hitam-putih. Sementara citra dan jenis huruf ini terungkap di layar, kita mendengar alunan musik klasik yang sangat menenangkan. Jenis hurufnya ditulis tangan, dengan goresan tipis dan tebal, garis luar, dan berbagai ukuran huruf yang bergantian. Huruf-hurufnya menyerupai beberapa huruf yang biasanya digunakan dalam buku komik, sehingga urutan judulnya tampak lucu.

Tampaknya tidak ada aturan yang mengatur ukuran huruf. Nama belakang kru dan pemeran ditampilkan 300% lebih besar daripada nama depan yang sesuai, atau sebaliknya. Artikel jauh lebih besar daripada nama-nama berikutnya. Setiap kartu judul membuat penonton gelisah. Di mana nama-nama itu akan ditempatkan? Apa yang akan terjadi selanjutnya? Penjajaran antara citra militer sebuah pesawat yang sedang diisi bahan bakar,

tipografi tulisan tangan berwarna putih yang lapang, dan musik klasik semuanya sangat cocok dengan gaya, konten, dan reaksi emosional yang akan dialami penonton dalam skala yang lebih besar saat mereka menonton keseluruhan film: komedi gelap politik. Untuk *Repulsion* (1965), yang disutradarai oleh Roman Polanski, urutan judulnya dibuat oleh Maurice Binder—terkenal tidak hanya karena urutan judul pembukanya untuk film-film James Bond seperti *From Russia with Love*, *Goldfinger*, dan *Live and Let Die*, tetapi juga untuk urutan judul pembuka yang spektakuler dari *Charade* dan *Arabesque*. Diiringi oleh soundtrack minimalis yang mengancam, urutan judul *Repulsion* dibuka dengan close-up mata yang ekstrem.

Judul-judul tersebut tampak masuk dan keluar dari bingkai, kecuali bahwa bingkai tersebut sebenarnya adalah mata. Judul-judul tersebut ditutupi oleh tepi mata dan memiliki sedikit distorsi membulat di tepinya, seolah-olah judul-judul tersebut benar-benar bergulir di atas permukaan kornea mata. Setelah beberapa kartu judul pertama, kamera sedikit memperkecil tampilan dan kartu judul diisi oleh beberapa nama. Jenis huruf tidak lagi tertutup oleh mata dan memasuki bingkai dari bawah, bergerak melintasi layar pada lintasan diagonal yang berbeda, dan keluar dari bagian atas bingkai. Aspek menarik dari bagian rangkaian judul ini adalah kita mulai memperhatikan mata bergerak dan melihat ke arah yang berbeda. Pengamatan yang cermat menunjukkan bahwa mata sebenarnya mengikuti jenis huruf yang bergerak melintasi layar. Mempertimbangkan waktu (tahun 1960-an), saya yakin bahwa rangkaian judul ini menawarkan pendekatan inovatif karena melibatkan pembuatan dan pengaturan berbagai aset (video dan jenis huruf animasi) yang berinteraksi satu sama lain.

*Fantastic Voyage* (1966) adalah film mata-mata fiksi ilmiah yang disutradarai oleh Richard Fleischer. Film dibuka dengan pendaratan pesawat terbang, dan Jan Benes, seorang ilmuwan yang penting bagi rumus ilmiah miniaturisasi, dikawal menjauh darinya. Ketika pengawal diserang, ilmuwan itu menderita cedera kepala parah. Setelah adegan pembuka ini, kita melihat judul pembuka yang dibuat oleh Richard Kuhn; judul tersebut menyajikan montase cepat dari close-up otak Benes, sinar-X, angka, elektroensefalogram, potongan adegan pasien di ranjang rumah sakit yang dikelilingi oleh dokter, mesin medis, dan pita yang berputar. Kita mendengar detak jantung dan efek suara sintetis. Kartu judul ditumpangkan pada gambar, dan tampak seolah-olah diketik secara langsung pada mesin ketik.

Ini adalah rangkaian judul surealis yang memberi penonton sedikit gambaran tentang petualangan fantastis misterius yang akan mereka jalani. Begitu rangkaian judul cepat berakhir, ia kembali ke dalam film dengan tempo yang lebih tenang. Film ini berkembang menjadi pengungkapan bahwa seorang agen akan diminiaturisasi dan akan memimpin sekelompok ilmuwan di atas kapal selam bertenaga nuklir dalam ekspedisi ilmiah fantastis ke dalam aliran darah ilmuwan tersebut untuk mencoba menyelamatkan hidupnya.

### **Matte Titling**

Saat kartu judul harus ditumpangkan di atas rekaman film, desainer judul menggunakan teknik yang disebut matte titling. Teknik ini, yang berkembang pesat sebelum proses pemberian judul didominasi oleh alur kerja digital, masih digunakan hingga saat ini oleh para pembuat film independen yang filmnya direkam di film dan ingin menghindari proses

perantara digital dengan membuat judul mereka langsung di film. Teknik ini memerlukan pembuatan dua kartu judul identik, yang digunakan sebagai matte. Yang pertama terdiri dari kartu judul dengan huruf hitam di latar belakang putih, yang kedua dengan huruf putih (atau berwarna) di latar belakang hitam. Dengan menggunakan printer optik, kartu judul pertama diekspos terhadap rekaman latar belakang, menciptakan area kosong yang sesuai dengan huruf pada kartu judul. Selanjutnya, rol film digulung ulang dan matte kedua dicetak di atas rekaman latar belakang. Tahap pencetakan optik terakhir ini memungkinkan huruf untuk didaftarkan di atas area yang sebelumnya kosong.

Hasil visualnya adalah judul putih (atau berwarna) yang ditumpangkan di atas rekaman. Bahasa Indonesia: Dalam *Fahrenheit 451* (1966), sutradara Françoise Truffaut memberi kita urutan judul yang luar biasa. Film ini berdasarkan novel futuristik karya Ray Bradbury, yang berlatar di negara bagian yang melarang membaca. Seorang pemadam kebakaran, Guy Montag, harus menemukan orang-orang yang menyembunyikan buku dan menyita serta membakar buku-buku tersebut. Urutan judul pembuka terdiri dari montase bidikan yang memperbesar dari lebar ke close-up berbagai antena di atas rumah-rumah pinggiran kota, yang menunjukkan bahwa televisi telah menggantikan membaca di masyarakat ini. Bidikan tersebut mengganti antena monokromatik oranye, biru, hijau, ungu, dan merah. Mirip dengan *The Magnificent Ambersons* (Orson Welles, 1942) dan *M\*A\*S\*H* (Robert Altman, 1970), alih-alih melihat dan membaca kartu judul, penonton sebenarnya tidak dapat melihat jenisnya di layar tetapi malah mendengar judul pembuka dibacakan oleh sulih suara: “Produksi Enterprise Vineyard. Oskar Werner, Julie Christie ... dalam *Fahrenheit 451*. Pemeran pendamping”.

Musik latar yang kita dengar adalah komposisi musik brilian lain oleh Bernard Herrmann. Ini memang pembukaan yang mengejutkan dan tak terduga, yang, dengan cara tertentu, menimbulkan pertanyaan inti film: “Apa yang terjadi di dunia yang tidak memiliki tulisan untuk dibaca?” Pada tahun yang sama, film lain membuat kesan: *Uccellacci e Uccellini* (Hawks and Sparrows; 1966), disutradarai oleh Pier Paolo Pasolini. Dalam urutan judul pembukaan yang mencolok ini, kartu judul yang dirancang sederhana muncul ditumpangkan di atas bidikan langit berawan yang terkunci, diiringi oleh musik yang digubah oleh Ennio Morricone. Ketika kartu judul muncul di layar, Domenico Modugno yang ceria benar-benar menyanyikannya. Namun, ia tidak membatasi dirinya untuk menyanyikan nama-nama dan gelar para pemain dan kru—ia memperindah bacaan dengan kata sifat dan fakta-fakta menarik, hampir seolah-olah narator adalah versi modern dari seorang penyanyi keliling yang sedang bernyanyi dan mempersiapkan panggung untuk sebuah kisah yang dinarasikan dengan baik yang akan segera dimulai. Pembukaan ini sangat cocok dengan film tersebut, yang memiliki tema politik yang mendalam (krisis Marxisme tahun 1950-an di Italia), yang dibungkus dengan struktur dongeng yang manis dan masam.

Desain judul siaran mulai mengejar kreativitas yang ditunjukkan oleh urutan judul film pada saat itu dan jelas meninggalkan jejaknya sendiri. Beberapa urutan judul yang terkenal adalah untuk *Film ABC Minggu Ini* (1969) dan *Keluarga Partridge* (1970). Dalam pembukaan *Film ABC Minggu Ini*, kita melihat judul-judul yang bergerak ke arah penonton secara tiga

dimensi, dengan perspektif yang dilebih-lebihkan. Efek tersebut dicapai dengan teknik optik yang disebut slit-scan. Tampilan dan nuansa teknik ini jelas merupakan cikal bakal dari apa yang kemudian diterapkan pada banyak aplikasi lain, termasuk sinematografi (adegan "Star Gate" dalam film 2001: A Space Odyssey karya Kubrick, 1968), rangkaian judul (judul pembuka Doctor Who tahun 1973–1979 atau blok teks merangkak yang membuka film Star Wars tahun 1977), dan grafik gerak komputer (sejumlah plug-in perangkat lunak disebut slit-scan).

### **Slit Scan**

Awalnya digunakan dalam fotografi diam untuk menciptakan keburaman atau deformitas, teknik slit-scan dicapai melalui penggunaan dudukan animasi. Gambar atau judul yang akan difoto ditempatkan pada pelat kaca dan umumnya diberi cahaya latar. Matte hitam ditempatkan di atas gambar, dengan celah di tengahnya. Kamera disusun pada rangka vertikal yang membingkai pelat kaca dan dapat digerakkan ke atas dan ke bawah. Saat bingkai diekspos, kamera bergerak ke bawah, menciptakan efek yang mirip dengan bidikan diam dengan eksposur lama, yang merekam garis-garis cahaya api atau lampu depan mobil; alih-alih objek (mobil) yang bergerak, kameralah yang digerakkan. Saat kamera mencapai posisi akhir yang diinginkan, rana ditutup dan film maju ke bingkai berikutnya yang akan diekspos. Hasil visualnya adalah ilusi satu, dua, atau bahkan empat bidang dengan proporsi tak terbatas, yang bergerak mendekati atau menjauhi penonton.

The Partridge Family (1970) adalah sitkom Amerika yang disiarkan di ABC dari tahun 1970–1974; ceritanya mengikuti seorang ibu dan lima anaknya dalam perjalanan mereka untuk mencari karier musik. Urutan judul pembuka menampilkan lagu tema oleh Wes Farrell, "When We're Singing," dengan lirik oleh Dianne Hildebrand, dan animasi oleh desainer grafis Sandy Dvore, yang kemudian dalam kariernya melanjutkan untuk mendesain lebih banyak urutan judul seperti yang ada di Blacula (1972) dan Lipstick (1976). Animasi dibuka dengan telur yang pecah, yang darinya muncul judul utama, lalu seekor burung "mama" muncul dari dan membuang cangkangnya. Kartu judul muncul di layar, yang terdiri dari rendisi monokromatik dari foto sang ibu, diperankan oleh Shirley Jones. Kemudian lima burung partridge kecil diperkenalkan, dengan kelima anak tersebut digambarkan serupa dengan kartu judul pertama. Kemudian seluruh keluarga partridge berjalan melintasi layar untuk memperlihatkan pola ala Mondrian pada bagian belakang bus sekolah yang ditumpangi keluarga tersebut, dan rangkaian judul tersebut berubah menjadi sitkom.

Pada tahun 1970-an dan 1980-an, sebagian dipengaruhi oleh seni video, kita mulai melihat rangkaian judul yang dibantu komputer seperti Superman (1978), yang dibuat oleh Richard dan Robert Greenberg. Pada awal tahun 1990-an, Adobe After Effects dirilis, menandai titik balik lain dalam sejarah desain judul. Desainer judul kini dapat mendesain, menganimasikan, dan menggabungkan rangkaian judul secara langsung di komputer mereka. Delicatessen (1991), disutradarai oleh Marc Caro dan Jean-Pierre Jeunet, adalah film komedi gelap yang berlatar di Prancis pasca-apokaliptik pada tahun 1950-an, di mana makanan langka, hewan hampir punah, dan seorang tukang daging menyewa pembantu yang kemudian ia potong dan jual sebagai makanan lezat kepada pelanggannya. Film dibuka, memperlihatkan sebuah bangunan menyeramkan di jalan pedesaan. Kamera perlahan memasuki toko daging

yang kosong, memperlihatkan seorang tukang daging mengasah pisaunya. Kamera masuk dan terus melalui saluran udara untuk memperlihatkan seorang pria yang membungkus dirinya dengan kertas dan sampah. Hari itu adalah hari sampah, dan pria itu masuk ke tong sampah.

Rencana pelarian tampaknya berjalan dengan baik, kecuali bahwa tepat ketika tong sampah akan diambil, tukang daging itu melemparkan rokoknya ke dalamnya, membakar pria itu dan membuatnya menjerit, membuka penyamarannya. Tukang daging membuka tempat sampah dan, dengan sudut pandang yang menyenangkan yang diambil dari dalam tempat sampah, kita melihatnya mengangkat pisaunya ke udara sambil tersenyum sadis, dan saat pisau itu jatuh untuk menebas pria itu, film beralih ke kartu judul utama, *Delicatessen*, yang dipadukan dengan kombinasi efek suara yang brilian dan babi logam yang berayun—logo tukang daging. Setelah adegan pertama mengatur suasana hati dan memberikan sedikit petunjuk tentang humor gelap film yang akan terungkap, rangkaian judul benar-benar dapat dimulai. Dibuai oleh versi musik sirkus yang tenang dan hampir tenang, kamera bergerak dengan lembut dan berhenti sejenak untuk membingkai kartu judul yang tertanam dalam satu set yang terdiri dari rekaman rusak, gambar, tanah, berbagai kertas (catatan produksi, label, menu, artikel surat kabar), kamera antik, tambalan, gambar bilik foto, dan cermin. Kamera bergerak seakan-akan hanya bergerak untuk menjelajahi wilayah, tetapi kemudian berhenti sejenak untuk memberi kesempatan kepada penonton membaca dan melihat kartu judul yang tertanam di set, seolah-olah memang sudah seharusnya ada di sana.

Urutan judul ini diatur secara artistik dan terampil dalam satu pengambilan; set tersebut terdiri dari properti nyata, bukan set yang dibuat komputer. Beberapa jenis huruf ditulis tangan, beberapa disajikan dalam kualitas yang berbeda-beda; semuanya muncul di berbagai permukaan. Yang paling mencolok adalah bahwa setiap kartu judul memiliki tempat khusus di set dan cara khusus untuk mewujudkan dirinya dengan gaya yang bermakna: ringkasan singkat dan representasi simbolis dari orang-orang penting di balik film. Misalnya, kartu judul yang memberikan penghargaan kepada direktur fotografi, Darius Khondji, diukir pada kamera antik. Penghargaan musik dicetak pada label vinil, penghargaan pakaian disulam pada tambalan, dan penghargaan editor ditulis tangan pada satu set gambar bilik foto yang telah disobek dengan tangan dan direkatkan kembali. Terakhir, transisi dari akhir urutan judul kembali ke film benar-benar luar biasa. Setelah kartu judul terakhir yang memberikan penghargaan kepada kedua sutradara, urutan judul pembuka memudar menjadi hitam. Kita mendengar suara kertas kusut dan kita melihat tangan tukang daging mengambil selembar kertas daging dari lensa (seolah-olah berada di rak di depannya) untuk membungkus daging bagi pelanggan yang menunggu. Hasilnya adalah transisi cemerlang yang membawa penonton kembali ke alur film.

### **Se7en, Kyle Cooper, dan Urutan Judul Modern**

Disebut oleh Majalah *The New York Times* sebagai "salah satu inovasi terpenting tahun 1990-an," urutan judul pembuka *Se7en* (1995) menyajikan, tanpa diragukan lagi, satu titik balik utama dalam sejarah desain judul. *Se7en* adalah film thriller psikologis yang disutradarai oleh David Fincher. Dalam sebuah wawancara dengan *Thunder Chunky*, berbicara tentang urutan judul, desainer judul Kyle Cooper menyatakan, "Setiap film memiliki masalah yang

berbeda untuk dipecahkan, jadi setiap solusinya berbeda." Untuk urutan judul pembuka *Se7en*, Cooper merekam beberapa rekaman yang sangat dekat, yang melengkapi jenis huruf yang digores langsung ke film, sebuah teknik yang terlihat dalam animasi film awal yang dilakukan oleh orang-orang seperti Len Lye, Stan Brakhage, dan pembuat film eksperimental lainnya. Soundtrack yang edgy oleh Nine Inch Nails melengkapi, meningkatkan, dan menjalin dengan citra dengan sempurna.

Dalam judul-judul ini kita melihat bidikan close-up ekstrem dari atas buku harian, ujung jari memotong dan menempel, halaman-halaman dipenuhi tulisan tangan, menghapus kata-kata lalu menulis yang baru dengan tulisan tangan tebal dan intens, mengumpulkan rambut, menghapus mata dari gambar, dan menggergaji halaman. Urutan judul bergantian antara cross-dissolves, hard cut, flash frame, dan jenis huruf yang terdistorsi dan ditulis tangan, dilengkapi dengan bidikan satu hingga dua bingkai dengan citra samar-samar dari berbagai kata, huruf, dan angka. Sebagai penonton yang menonton film ini untuk pertama kalinya, kita pasti merasakan emosi yang diinginkan: apa yang akan kita alami adalah film yang menusuk, cepat, dan gelap. Kita melihat banyak hal dalam rangkaian judul yang menarik ini, tetapi yang tidak pernah kita lihat adalah gambaran yang lengkap, bidikan panjang atau sedang dari latarnya.

Penonton tidak mendapatkan hak istimewa untuk memahami di mana mereka berada, apa yang sedang terjadi, dan yang terpenting, bagaimana montase ini terkait dengan film yang akan mereka alami. Dalam alur cerita yang sempurna untuk sebuah film thriller, mereka harus menyatukannya, terutama setelah menonton film pertama kali. Di awal film, penonton diberi petunjuk penting tentang bagaimana si pembunuh bisa lolos dari tindakannya. Dia menghilangkan permukaan ujung jarinya dengan pisau cukur agar tidak meninggalkan sidik jari. "David Fincher ingin membangun hubungan film dengan kejahatan dengan cara yang sangat langsung dan tidak nyaman," kata Cooper dalam sebuah wawancara dengan David Geffner. "Saya pikir kami berhasil melakukannya. Namun di *Se7en* ada juga masalah struktural yang terjadi. Anda tidak melihat pembunuhnya hingga hampir 40 menit, jadi judulnya harus menjembatani celah itu. Anda langsung berada di dalam pikirannya, membuat ketegangan menjadi jauh lebih intens saat dia akhirnya muncul".

Karena kualitas estetika dari urutan judul, penggunaan konten yang luar biasa dalam konteks dan momen yang tepat, dan kepercayaan yang diberikan kepada penonton bahwa mereka akan menyatukan potongan-potongan itu alih-alih menyampaikan apa yang seharusnya mereka rasakan dan pahami urutan judul ini adalah karya yang sukses dan abadi. "Urutan untuk *Se7en* itu hanya bagus karena itu adalah filmnya, karena itu keluar dari filmnya," kata Cooper. "Saya ingin menyampaikan ide tentang pembunuhnya, untuk membuat sesuatu yang akan dia buat. Begitulah yang Anda inginkan. Bentuknya harus lahir dari kontennya". Tidak mengherankan bahwa gaya *Se7en* telah dikagumi, dikagumi, dan terutama ditiru oleh berbagai desainer. Seperti yang disebutkan Cooper, yang penting untuk dipahami, yang benar-benar relevan, adalah konsep urutan judul.

Bagaimana urutan judul mengartikulasikan dirinya secara visual dan audio harus menjadi konsekuensi, yang ditentukan oleh konten. Itulah sebabnya *Se7en* merupakan karya

yang sangat sukses. Karya ini dibuat untuk film tersebut, dan tidak akan berhasil untuk film lain selain *Se7en*. David Lynch menyutradarai *Lost Highway* tahun 1997, sebuah film yang mengikuti kejadian membingungkan di mana batas antara realitas dan halusinasi sangat tipis dari pemain saksofon Fred Madison, diperankan oleh Bill Pullman, ketika ia dituduh telah membunuh istrinya. Urutan judul ini tampaknya telah dipinjam dari konsep sebelumnya dari urutan judul tahun 1968 untuk film *Girl on a Motorcycle*, tetapi tak pelak lagi ia berkembang menjadi judulnya sendiri yang dibuat dengan baik dan efektif untuk film ini. Urutan judul pembuka *Lost Highway*, yang dirancang oleh Jay Johnson, terdiri dari sudut pandang pengemudi terhadap mobil yang melaju kencang di jalan yang gelap gulita.

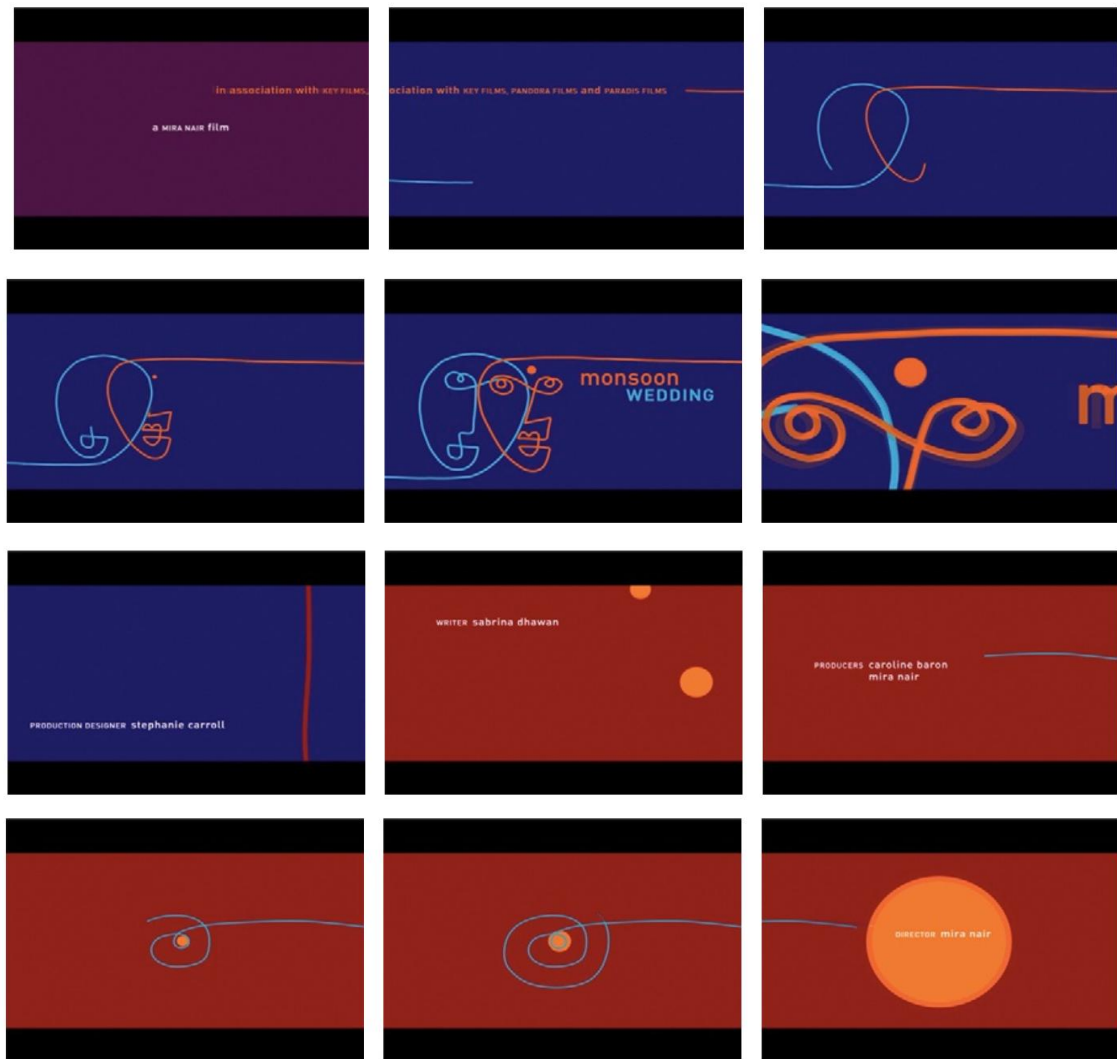
Satu-satunya titik acuan dalam kegelapan tersebut adalah garis kuning putus-putus di tengah yang mencegah mobil yang melaju kencang tersebut menabrak. Judul-judul tersebut, yang berwarna kuning dan putus-putus seperti garis tengah jalan, dirancang dengan font ala stensil yang mengingatkan pada citra perbaikan jalan. Judul-judul tersebut muncul dari kegelapan, tertahan sejenak di layar agar dapat dibaca, lalu bergerak maju dengan cepat seolah-olah menabrak kaca depan. Soundtrack dari judul-judul pembuka ini terdiri dari sebuah lagu karya David Bowie berjudul "*I'm Deranged*," yang melengkapi dengan sempurna nuansa adegan tersebut dan rollercoaster emosional yang akan dialami penonton saat menonton film yang gelap dan surealis ini. Urutan judul untuk *Monsoon Wedding* (2001), yang disutradarai oleh Mira Nair, dirancang oleh Trollbäck+co. Urutan judul pembuka ini menampilkan garis dan lingkaran animasi di atas latar belakang berwarna-warni, sementara kartu judul muncul di layar.

Elemen grafisnya sederhana dan efektif, dan mereka menari dan bergerak seirama dengan alunan musik dari marching band India yang bersemangat. Garis dan lingkaran mengembang dan menyusut ukurannya, memenuhi layar dan berubah dari elemen latar depan menjadi elemen latar belakang, menciptakan transisi yang mulus dan efektif dari satu kartu judul ke kartu judul berikutnya. Tepat ketika kita mulai mengharapkan kartu judul abstrak berikutnya terungkap di layar, kita melihat dua garis perlahan melingkari satu sama lain untuk menciptakan dua wajah yang saling terkait yang melambangkan perjodohan yang menjadi inti film.

**Gambar 2.2** Bingkai Foto Dari Rangkaian Judul "*Monsoon Wedding*", Yang Dirancang Oleh Trollbäck+Co







Dalam film provokatif *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002), kita melihat urutan judul yang khas. Film ini menggunakan narasi nonlinier: cerita terungkap dalam urutan kronologis terbalik. Judul-judul tersebut secara harfiah mencerminkan struktur film dalam pengertian itu. Di awal film yang, secara kronologis, merupakan akhir film alih-alih melihat judul pembuka, kita melihat judul akhir; di akhir film yang, secara kronologis, merupakan awal film kita melihat judul pembukanya. Judul akhir itu sendiri tegas dan sederhana; pertama-tama kita melihat blok teks yang dibenarkan, bergulir ke bawah, memperlihatkan bagian terakhir dari blok kredit akhir dan bergerak ke atas untuk memperlihatkan kredit sebelumnya. Blok teks mulai sedikit miring, seolah-olah kamera kehilangan keseimbangan. Kita melihat sekilas judul utama saat kita mencapai bagian atas blok kredit.

Saat kamera mulai berputar sedikit lebih cepat, blok kredit keluar dari layar dan kita melihat bidikan cepat salah satu karakter utama. Segera setelah itu, diiringi ketukan drum teratur yang minimalis, jenis huruf besar berganti-ganti di layar dengan cepat. Teks pada latar belakang hitam terus-menerus berganti-ganti di layar, menampilkan nama belakang bakat utama dalam warna putih, peran kredit mereka dalam warna merah, dan perusahaan produksi dalam warna kuning. Beberapa huruf dibalik secara horizontal dan vertikal, seolah-olah untuk

melebih-lebihkan dan mencerminkan rasa yang tidak dapat diubah bahkan pada judulnya. Kartu judul utama muncul di layar dalam empat variasi huruf terbalik yang berbeda; kemudian, setelah beberapa kartu judul yang mengkredit peran produksi dan kru utama, film dimulai—atau lebih tepatnya, berakhir.

## 2.3 STUDI KASUS IMPLEMENTASI

### Quantum of Solace, The Kite Runner, dan Stranger Than Fiction



Gambar 2.3 Studio MK12 di Kansas City

Studio Motion Graphics: MK12

Direktur Kreatif: Ben Radatz, Tim Fisher [www.mk12.com](http://www.mk12.com)

Quantum of Solace

#### 1. Bisakah Anda bercerita tentang proses kreatif saat mengerjakan judul-judul Bond, dari inspirasi awal, pengembangan, dan hasil akhir?

Kami membuat sedikit pravisualisasi di beberapa konsep selama keseluruhan proses judul utama. Awalnya kami disewa untuk memproduksi semua grafik bergerak di layar yang terlihat di PDA, ponsel, laptop, monitor, dll., dalam film. Jadi, kami mulai mengerjakan ide-ide di luar jam kerja, di sela-sela momen terjaga saat mengerjakan tumpukan pekerjaan VFX lainnya. Awalnya kami mengajukan satu konsep yang lebih berbasis air, tetapi abstrak. Bentuk tubuh wanita kemudian dimasukkan ke dalam konsep ini, karena kami tahu ini akan menjadi gambar utama yang kami inginkan dalam urutan tersebut. Jika QoS merupakan sekuel langsung dari Casino Royale, maka secara tematis masuk akal untuk meninjau kembali motif wanita, karena hal itu mencerminkan karakter Bond saat ini; dalam QoS, ia telah menjadi mata-mata yang mengenakan tuxedo, suka minum martini, dan bergaya seperti yang Fleming inginkan. Ia telah mendapatkan 0-0-7. Promosi pertama kami terdiri dari sejumlah papan gaya dan uji gerak yang telah kami susun bersama di waktu luang kami.

Audiens kami adalah Marc [Marc Forster, sang sutradara] dan produser EON: Barbara Broccoli, Michael G. Wilson, dan Gregg Wilson. Mereka memiliki banyak sekali pengetahuan kolektif; ayah mereka adalah Albert Broccoli, produser asli film-film Bond dan salah satu pendiri Danjaq dan EON Productions, yang masih memproduksi waralaba tersebut. Jadi, pada dasarnya mereka tumbuh bersama Bond, yang tidak hanya memberi mereka pemahaman

yang baik tetapi juga perspektif yang unik tentang karakter Bond—di mana ia berada dan ke mana ia akan pergi. Tanpa berbicara dengan Fleming sendiri, ini adalah kerumunan yang harus dibuat terkesan, dan kami berhasil. Semacam itu.

Para produser awalnya sangat skeptis terhadap kami, dan itu bisa dimengerti. Kami hadir di sana atas izin Marc, dan mereka belum pernah bekerja sama dengan desainer judul non-Inggris pada pembukaan utama, dan itu membuat mereka gugup. Namun, kami memang menyajikan babak pertama yang sehat, yang lebih berfungsi sebagai pemecah kebekuan daripada apa pun. Mereka melihat bahwa kami menganggap serius integritas waralaba dan mampu menangani konten naratif dan abstrak dalam satu tarikan napas yang sama, yang merupakan dasar dari setiap rangkaian Bond klasik.



**Gambar 2.4 Materi Iklan MK12**

Melalui percakapan tersebut, kami mengeksplorasi berbagai elemen konseptual dan tematik yang berasal dari *Quantum of Solace* dan *Casino Royale*. Kami semua menyukai bahwa rangkaian judul dapat dilihat sebagai metafora visual dari kondisi mental Bond saat ini, perasaannya terhadap wanita, hubungan, dan keterasingannya di dunia, mengingat kematian kekasihnya, *Vesper*, di akhir *Casino Royale*. Jadi, kami kembali ke studio dan melanjutkan dengan lebih banyak pengujian, menambahkan berbagai elemen, bereksperimen. Kami akhirnya menemukan motif pasir, dan melalui serangkaian animasi pengujian, semua orang setuju bahwa ini adalah cara yang tepat. Kami menemukan bahwa tema gurun berfungsi sebagai metafora yang tepat untuk kondisi mental Bond sekaligus merujuk pada lokasi tertentu dalam film paralel sempurna yang menjadi fondasi yang bagus.

Kami menyukai bagaimana pasir itu sendiri bekerja dengan sempurna sebagai elemen objek sentris. Kemampuannya untuk mengubah bentuk dari zat padat menjadi zat kental merupakan fitur yang menarik bagi kami, yang kami jelajahi baik sebagai elemen transisi

dalam urutan tersebut maupun sebagai zat yang dapat kami bentuk menjadi bentuk apa pun yang kami inginkan. Pada satu saat ia akan bertindak sebagai lingkungan, pada saat berikutnya, sebagai ladang bintang. Bentuk-bentuk Perempuan tersembunyi di lingkungan gurun dapat dipandang sebagai representasi hubungan Bond saat ini dengan perempuan dan cinta, setelah mengalami kehilangan Vesper. Mereka bertindak sebagai akselerator yang secara mengejutkan mengubah lanskap tandus, yaitu, pikiran Bond yang terlipat dengan sendirinya. Isyarat visual lainnya secara halus sejajar dengan elemen, momen, dan motif visual dalam QoS, menemukan sinergi dengan ide-ide Marc dan sinematografi Roberto Schaffer yang indah.

Ada juga contoh-contoh dalam film yang memberi penghormatan kepada karya-karya Bond terdahulu oleh Binder, Brownjohn, dan Kleinman. Untuk sebagian besar pravisualisasi ini, semua orang di studio berpartisipasi melalui uji animasi, papan suasana hati dan gaya, serta alur cerita dan tema konseptual untuk mematuhi urutannya. Kami merekam berbagai uji di panggung kami untuk berbagai promosi yang kami buat selama proses berlangsung. Kami melakukan pemotretan kecil dengan seorang teman model dan meminjam bengkel kecil di London yang kami gunakan untuk syuting selama satu sore. Kami juga membuat kotak pasir di panggung kami sendiri dan merekam beberapa uji pasir dan lingkungan melalui beberapa animasi uji. Secara keseluruhan, kami memiliki banyak pemikiran dan eksperimen visual yang benar-benar membantu kami menemukan suara dan dialog visual yang jelas untuk produk akhir.

## **2. Berapa lama proyek ini?**

Dari awal hingga akhir, keterlibatan kami dengan Quantum of Solace untuk VFX dan penyutradaraan serta animasi judul film berlangsung kurang dari setahun.

## **3. Seberapa besar tim produksi/pascaproduksi Anda dan apa peran mereka?**

Tim pascaproduksi kami terdiri dari artis studio inti kami, yang berjumlah sembilan orang saat itu. Kami juga bekerja dengan empat seniman lepas, tiga komposer, dan satu seniman roto. Kami juga memiliki produser senior yang bekerja dari NYC dan seorang manajer produksi yang bersama kami di Kansas City. Kami juga melacak seorang animator partikel di India yang secara harfiah merupakan salah satu dari sedikit orang di dunia yang dapat melakukan apa yang dia lakukan. Sebagai perbandingan, tim syuting live-action setidaknya terdiri dari 30+ orang. Kami bekerja dengan cara yang sangat organik. Setiap orang memiliki peran yang berbeda dan dapat beradaptasi dengan mudah pada tugas apa pun yang akan datang. Tentu saja, setiap orang memiliki kelebihannya masing-masing, yang kami manfaatkan, tetapi pada akhirnya, kami bekerja sebagai satu otak raksasa, memindahkan materi bolak-balik di antara para seniman di dalam studio.

## **4. Dapatkah Anda menguraikan dinamika klien?**

Dinamika klien, baik dalam hal hubungan kerja sama dengan sutradara Marc Forster dan EON Productions, pemilik waralaba Bond, merupakan pengalaman yang fantastis dan menyenangkan. Bersama Marc, rasanya seperti proyek-proyek lain yang pernah kami kerjakan bersamanya dan timnya dalam beberapa tahun terakhir. Kami bersenang-senang dengan mereka, dan mereka adalah sekelompok orang yang cerdas yang membuat proses penciptaan

menjadi menarik dan menantang. EON juga luar biasa untuk diajak bekerja sama. Mereka adalah sekelompok orang hebat yang benar-benar berdedikasi pada pekerjaan mereka dan benar-benar percaya pada karakter dan dunia yang diciptakan Fleming. Mereka memiliki pengetahuan yang luas tentang dunia Bond. Itu benar-benar pengalaman yang mendidik, paling tidak.

### **5. Apa keterlibatan Anda dalam rekaman live-action untuk adegan pembukaan?**

MK12 menyutradarai pengambilan gambar langsung. Kami mengamankan salah satu panggung di Pinewood Studios di London dan mengirim dua orang dari kami untuk menyutradarai satu hari efek pasir, dua hari kotak pasir dan bakat wanita kami, dan hari sisanya bersama Daniel Craig. Simon Chaudoir adalah DP kami, dan kru kami sebagian besar adalah orang-orang yang tersisa dari syuting film Bond yang baru saja selesai. Itu sangat fantastis; mereka adalah orang-orang yang telah menjalani Bond selama satu setengah tahun terakhir (banyak dari mereka sejak masa Roger Moore), jadi wawasan mereka sangat berharga bagi kami yang baru memulai waralaba. Mereka juga orang-orang yang sama yang membuat sienna di gudang, jadi selalu menyenangkan untuk bertukar pikiran tentang suatu alat aneh dan kemudian melihatnya dibuat lima menit kemudian, hanya saja lebih baik.

Toby, yang berada di departemen properti di QoS, menjadi satu dengan pasir di lokasi syuting, sampai-sampai terobsesi. Di akhir syuting, dia akan mampu membuatnya melakukan persis seperti yang Anda inginkan sekali lagi, hanya saja lebih baik. Dan dia hanya satu dari daftar panjang kru yang benar-benar berbakat dan berdedikasi. Itu adalah syuting terbesar kami sejauh ini, tetapi orang-orang itu juga membuat itu menjadi yang termudah bagi kami. Kami memiliki animatik yang berfungsi yang menggabungkan bidikan utama yang akan kami rekam dengan rig kontrol gerak: Cyclops. Kami menggunakan adegan-adegan ini sebagai area dasar dalam rangkaian judul untuk membangun semua hal lainnya. Sangat penting untuk menggunakan rig kontrol gerak untuk ini karena masalah skala dan kecepatan yang rumit yang melekat dalam mengambil sepiring manusia dalam ukuran manusia dan menyusun piring tersebut ke dalam dunia paha, bahu, wajah, pinggul, dan badan manusia yang dimaksudkan untuk dilihat sebagai struktur besar di hamparan gurun.

Kami tidak pernah membuatnya mudah bagi diri kami sendiri. Pada hari-hari bakat wanita, rig kontrol gerak terletak di depan kotak pasir 12 × 12 di satu sisi panggung. Di sisi lain panggung ada kotak pasir 12 × 12 yang serasi. Kami memiliki lengan jib pada kereta dan rel untuk bidikan nonkontrol gerak. Departemen Seni akan memahat berbagai lingkungan yang berpusat di sekitar salah satu talenta wanita kami yang setengah terkubur di pasir, dan kami akan menghabiskan waktu untuk menemukan sudut dan lintasan yang menarik dan pada dasarnya mengumpulkan arsip bidikan yang benar-benar menakjubkan yang akan kami masukkan ke dalam urutan selama editorial.

Dengan Daniel Craig, kami memiliki daftar bidikan yang terdiri dari berbagai adegan Bond berjalan dan mencari, serta sejumlah bidikan akrobat menggunakan berbagai peralatan untuk menghasilkan beberapa gerakan Bond yang sangat keren dan dinamis dalam lingkungan gurun yang surealis ini. Craig benar-benar sangat alami dalam hal menjadi Bond, [jadi] itu membuat hari pengambilan gambar yang benar-benar padat dan pengalaman yang tak

terlupakan secara keseluruhan. Kami akan menjelaskan apa yang kami cari, dan dia akan mendapatkannya pada pengambilan pertama. Bagaimanapun, dia adalah otoritas atas karakternya tidak mungkin Anda bisa mengatakan kepadanya bahwa dia tidak cukup menjadi Bond.

### **6. Bagaimana dengan efek khusus yang Anda buat di sepanjang film?**

Marc menugaskan kami untuk membuat semua grafik yang terkait dengan sistem komputer MI6. Secara konseptual, kami akhirnya memutuskan bahwa MI6 akan menggunakan semacam perangkat lunak milik sendiri berteknologi tinggi yang berbasis simpul dan dibangun dari teori pemetaan pikiran dan pemikiran radial, alih-alih hierarki pohon tradisional yang dipasang pada sebagian besar komputer pribadi saat ini. Dengan jenis proyek ini, kami ingin membuat kotak peralatan lengkap yang menunjukkan keseluruhan grafik data yang mungkin ada, bahkan jika kami tidak memanfaatkan semuanya. Lebih dari apa pun, ini membantu kami memahami pemikiran di balik OS fiktif, yang memudahkan kami untuk membuat cetak biru bagaimana sistem dapat "bertindak" dalam situasi tertentu. Jadi, alih-alih menciptakan kembali roda setiap kali OS diperlukan di Quantum, kami cukup merujuk kembali ke "manual" kami dan menerapkan grafik dan prosedur yang sesuai.

Pada dasarnya, kami memiliki tiga area dalam film dengan rangkaian grafis kinetik yang kuat: Satu berada di kantor M yang memamerkan perangkat lunak milik MI6 berbasis node yang kami rancang. Adegan berikutnya berada di ruang Forensik di Markas Besar MI6, yang memamerkan meja media forensik layar sentuh raksasa tidak berbeda dengan desain tablet Microsoft yang juga terhubung dengan rangkaian grafis milik yang sama yang telah kami terapkan di kantor M. Yang ketiga adalah pelacakan langsung beberapa penjahat di gedung opera melalui penggunaan ponsel kamera Bond dan Tanner, asisten M, yang mengoperasikan komputer di kantor, mendekode data secara real time. Kami berada di lokasi untuk rangkaian ini guna memberikan masukan dan arahan pemblokiran sehingga materi pascagrafik kami akan sejajar dan terlihat benar dalam hasil akhir. Selama pengambilan gambar di kantor M, kami memasang spidol di dinding kaca ini, yang pada akhirnya akan menjadi monitor semitransparan raksasa.

Semuanya diotomatisasi dengan suara, jadi tantangan utama kami di lokasi syuting adalah mengatur garis pandang sehingga para aktor melihat area layar yang benar saat sistem bekerja. Untuk rangkaian tabel forensik, kami mencetak penanda pada selebar besar asetat yang memiliki rasio 1:1 dengan tabel praktis di lokasi syuting. Kami mengerjakan titik-titik pemblokiran dengan para aktor, dan mereka menggerakkan potongan asetat yang lebih kecil yang mewakili data digital dari tabel. Ini memberi kami penampilan taktil dari para aktor, karena mereka memiliki sesuatu yang nyata untuk dibagikan dan diajak berinteraksi. Ini adalah salah satu komposit kami yang paling menantang karena tabelnya adalah permukaan putih besar yang bersinar, yang memancarkan cahaya data yang dapat dipercaya ke tangan mereka, tetapi desain tabel terakhir membutuhkan permukaan hitam, jadi kami harus membalikkan tabel dan menciptakan pantulan untuk menjual komposit tersebut.

Kami pergi ke Bregenz, Austria, tempat mereka memfilmkan adegan opera, tempat Bond mengumpulkan foto-foto penjahat di antara kerumunan. Kami merekam semua materi

yang akhirnya menjadi rekaman kamera Bond gabungan gambar yang dibuat dengan cepat dari sumber termal, inframerah, kedalaman-z, dan cahaya sejati secara bersamaan. Kami sering terganggu oleh filter pasca yang dianggap sebagai hal yang nyata garis pindai palsu pada rekaman film muncul dalam pikiran jadi kami melacak kamera termal kelas militer dan operator di Jerman dan menyeret mereka saat syuting. Kami membawa semua rekaman ini pulang dan bekerja sama dengan Matt Chesse, salah satu dari dua editor film, yang akan memberikan kami suntingan baru yang kemudian akan kami buat grafiknya. Setelah kami mendapatkan hasil grafik yang bagus, kami akan mulai melakukan rotoskopi dan menyusun materi grafik di MK12.

### **7. Bisakah Anda menguraikan alur kerja grafis gerak dan transfer film?**

Seiring berjalannya proses editorial, kami menerima bidikan langsung mentah sebagai rangkaian DPX untuk dikerjakan. Awalnya, kami bekerja pada resolusi 2k, tetapi akhirnya harus pindah ke wilayah 4k setelah kami mulai menyadari beberapa detail grafis kinetik yang lebih halus pecah setelah mengenai emulsi. Itu cukup melelahkan bagi perangkat Mac siap pakai kami. Kami memiliki sekitar 65 bidikan di seluruh film. Kami menangani grafis dan pengomposisian di sebagian besar. Kami mengerjakan rangkaian judul utama secara bersamaan, jadi semua sumber daya internal kami digunakan untuk proyek tersebut dalam beberapa bentuk atau gaya. Kami pikir kami seorang diri menjaga FedEx tetap hidup selama setahun, mengirimkan hard drive data bingkai 2k bolak-balik ke London.

Kantor pusat produksi QoS berlokasi di Soho, London, yang sangat cocok untuk pengawas efek visual kami Kevin Tod Haug dan Produser efek visual kami Leslie McMinn karena mereka dapat berjalan satu blok ke arah mana saja dan memeriksa vendor efek visual mana pun yang ada di acara itu, kecuali kami. Kami adalah satu-satunya kru efek visual yang tidak berbasis di London dalam film itu, jika ingatan saya benar. Kami datang beberapa kali untuk mempresentasikan karya secara langsung, tetapi selain itu, itu lebih seperti serangkaian QuickTimes yang dapat dilihat dalam resolusi rendah dan HD, dikoreksi warnanya di sini dan akhirnya diganti dengan rangkaian gambar DPX yang terlalu besar untuk salah satu FTP kami. Terima kasih, FedEx.

### **8. Apakah Anda memiliki soundtrack yang tersedia saat mengerjakan judul-judul ini? Jika ya, bagaimana itu memengaruhi atau menginformasikan karya Anda?**

Tidak, kami tidak punya. Kami menerima demo trek pada hari terakhir pengambilan gambar urutan judul utama. Kami telah mencoba untuk mencakup semua hal dalam hal praproduksi dan pengambilan gambar, dengan mengetahui bahwa kami tidak tahu apa yang akan menjadi bagian dari trek tersebut—apakah itu lagu balada atau trek yang berirama cepat. Inilah sebabnya kami berfokus pada narasi mini dan elemen tematik konseptual dalam urutan tersebut dan akan mengandalkan proses editorial untuk benar-benar memahami keseluruhan tempo dan gerakan urutan tersebut. Apakah ada aspek yang menantang yang muncul saat Anda mengerjakan proyek ini? Oh, ya. Hampir di setiap arah. Kami tidak pernah membuatnya mudah bagi diri kami sendiri.

Ada banyak otak yang meleleh selama proses pascaproduksi. Kami benar-benar memacu diri kami secara konseptual dan teknis, dalam waktu produksi yang sangat singkat.

Dan pengambilan gambar dengan kontrol gerakan selalu menjadi tantangan. Selalu ada kejutan yang muncul entah dari mana, biasanya jauh di dalam alur cerita. Bekerja dengan efek pasir praktis juga menantang karena kami ingin mendorong materi tersebut lebih jauh, jadi di atas segalanya kami mendaftar untuk kursus kilat dalam dinamika partikel tingkat lanjut. The Kite Runner Apa konsep dan inspirasi utama untuk urutan judul ini? Sebagian besar film ini berlatar di Afghanistan, dan meskipun kami tidak ingin membuat urutan yang terasa seperti Timur Tengah pada umumnya, tradisi dan warisan adalah tema yang kuat dalam film ini, seperti juga palet yang sangat organik dan bersahaja, jadi kami mulai mempelajari aksara Arab untuk menemukan sudut pandang yang bagus.

Ada tradisi kaligrafi yang kuat dalam budaya Arab, jadi ada banyak materi yang dapat dipelajari. Selain itu, analogi inti film ini—jelas—adalah layang-layang, dan ada kerajinan dan estetika tertentu pada layang-layang Afghanistan yang unik di wilayah tersebut. Departemen produksi telah mengirimkan beberapa layang-layang untuk difoto, dan pola serta warna tersebut menginspirasi banyak pengujian awal kami. Produk akhir akhirnya menjadi kombinasi warna dan tekstur animasi yang terinspirasi oleh layang-layang, dilengkapi dengan jenis huruf bergaya Arab khusus yang kami desain dan animasikan.

**9. Bisakah Anda bercerita tentang proses kreatif saat mengerjakan judul-judul Kite Runner, dari inspirasi awal hingga pengembangan dan hasil akhir?**

Awalnya kami tidak yakin apa yang kami cari, dan kami belum menonton filmnya, jadi kami membuat banyak uji coba animasi dan papan suasana hati hanya sebagai pembuka percakapan dengan Marc [sutradara Marc Forster]. Kami melakukan banyak pekerjaan rumah sebelum menyampaikan ide kepadanya, tetapi karena telah berinvestasi dalam proyek tersebut selama beberapa tahun, Marc mampu memberi kami umpan balik yang sangat konstruktif dan informatif, yang kemudian kami cerna dan gunakan untuk tahap berikutnya. Tidak ada pesan khusus yang perlu disampaikan dalam judul. The Kite Runner telah menjadi buku yang disukai banyak kalangan jauh sebelum film tersebut mendapat lampu hijau, dan film itu sendiri merupakan adaptasi yang sangat setia dari sumbernya, jadi judul itu sendiri hanya perlu membantu mengatur nada film, tidak harus membahas kontennya.

Mengetahui hal itu, pertama-tama kami menghilangkan daftar hal-hal yang kami tahu tidak perlu ada dalam urutan tersebut: mikronarasi, wahana roller coaster, cerita latar, dan sebagainya, dan sebaliknya berfokus pada apa yang kami yakini seharusnya ada: sebuah pertunjukan keterampilan. Kerajinan merupakan subteks yang menarik dalam film ini, mulai dari cara pembuatan layang-layang Afghanistan hingga cara menerbangkannya secara kompetitif, hingga kerumitan dalam hubungan antar karakter dan keyakinan mereka dalam hidup. Dan khusus untuk pengaruh kami pada judul-judulnya sendiri, kaligrafi Arab merupakan kerajinan yang sangat tepat dan simbolis; beberapa orang berpendapat bahwa kerajinan ini tidak akan pernah bisa dikuasai.

Kami memiliki tenggat waktu, tetapi kami tetap sangat teliti dalam mendesain urutannya, dengan memberikan pertimbangan khusus pada pengembangan dan animasi jenis huruf, interaksi warna, dan pergerakan kamera. Beberapa kaligrafi Arab yang lebih ekspresionis menggunakan warna-warna yang tidak terduga dan kata-kata serta frasa yang



tumpang tindih untuk menciptakan makna baru dan komposisi yang sangat rumit dan dramatis. Kami pikir akan menarik untuk melangkah lebih jauh dan memperkenalkan kedalaman-z, sehingga komposisi jenis huruf akan berubah secara dinamis saat kamera bergerak. Karena kami bekerja dengan kombinasi warna yang halus, kami harus melalui beberapa putaran pemutaran film (menonton urutan film di bioskop) dan penyesuaian berikutnya untuk membuatnya benar, tetapi itu benar-benar membuahkan hasil pada karya akhir.

Pertimbangan lain adalah soundtrack. Alberto Iglesias menggubah karya yang menghantui dengan menggunakan struktur bahasa Arab tradisional, dengan ketukan drum yang agresif dan nada yang meluncur melalui tangga nada. Kami menggunakannya sebagai isyarat tempo saat kami berpindah dari satu kartu judul ke kartu judul lainnya, memberikan kamera sedikit beban dan rasa kantuk yang benar-benar meresap ke dalam nada, seolah-olah diikat oleh pegas.

**1. Berapa lama proyek ini, dari komisi awal hingga hasil akhir?**

Dari saat kami menerima panggilan hingga pengiriman, hanya kurang dari enam bulan.

**2. Seberapa besar tim produksi/pascaproduksi Anda dan apa peran mereka?**

Secara total, ada tujuh orang di sisi kreatif, tetapi tidak selalu pada waktu yang sama. Urutan tersebut membutuhkan banyak spesialisasi, yaitu, memahami aturan dasar di balik aksara Arab, menganimasikan aksara tersebut, mengatur kamera untuk melengkapi tata letak, dll., jadi kami akan terbagi menjadi tim yang lebih kecil untuk menangani satu masalah pada satu waktu dan kembali bersama di kemudian hari sebagai "ahli" di bidang tersebut. Kami kemudian akan memadukan upaya kami bersama untuk membuat bagian akhir. Bisakah Anda menguraikan dinamika klien? Kami menjalani sekitar selusin putaran desain dan revisi internal sebelum mempresentasikan apa pun kepada Marc. Dari putaran tersebut, sekitar setengahnya berisi potongan-potongan yang kami "buat jadi kenyataan" dalam presentasi resmi pertama kami; sisanya sebagian besar kami abaikan.

Kami secara formal hanya menyajikan satu arahan, karena kami sangat yakin akan hal itu dan tidak merasa perlu untuk mengontekstualisasikannya. Namun setelah itu kami masih menjalani selusin putaran penyesuaian lagi pada arahan inti itu, hanya saja sekarang dengan masukan dari Marc. Salah satu kekuatan Marc sebagai sutradara adalah kemampuannya untuk mengelilingi dirinya dengan orang-orang yang dapat dipercayainya dengan visinya. Ia memiliki bakat untuk membaca reaksi kimia, jadi kemungkinan besar jika Anda berada di lingkarannya, Anda sudah mendapat persetujuan awal. Dengan demikian, presentasi dengan Marc bukanlah perjuangan berat karena kami tidak harus menjual karya kami; kami dapat fokus pada apa yang kami rasa sebagai arah terbaik, mengetahui bahwa diskusi kami dengannya (bahkan ketika dia tidak setuju dengan kami, yang sering terjadi) akan menjadi dialog yang kreatif, bukan diskusi satu arah.

**3. Apakah Anda memiliki cerita menarik terkait proyek ini yang ingin Anda bagikan?**

Jika Anda berada di Kansas City dan bersikeras menonton film DreamWorks untuk mulai mengerjakannya, 24 jam kemudian perwakilan DreamWorks dengan tas kerja akan mendatangi rumah Anda. Ia akan mengeluarkan pemutar film dari tas kerja dan memutarnya

untuk Anda, tanpa meninggalkan ruangan. Ia tidak akan banyak bicara, tetapi ia akan meminta maaf atas formalitas tersebut saat meminta Anda mengungkapkan perangkat perekam tersembunyi di ruangan tersebut, jika ada. Ia tidak akan benar-benar membiarkan Anda menyentuh cakram tersebut dan akan bersikeras untuk mengeluarkannya sendiri (dengan sopan, tentu saja). Ia kemudian akan berterima kasih dan segera terbang kembali ke L.A. DreamWorks jauh lebih keren daripada CIA.

### **Lebih Aneh dari Fiksi**

#### **Apa konsep utama dan inspirasi untuk grafik gerak dan urutan judul utama dan akhir dalam Stranger Than Fiction?**

Awalnya, kami diberi buku klip, yang pada dasarnya adalah panduan kepribadian untuk Harold Crick, karakter Will Ferrell dalam film tersebut. Buku itu disusun oleh Zach Helm, penulis skenarionya. Dari sini, kami tahu bahwa kami bekerja dengan tipe obsesif/kompulsif yang juga seorang agen IRS dan penggemar matematika. Kami juga diberi pengetahuan dasar tentang premis film tersebut: bahwa ia diikuti oleh suara yang mahatahu, yang menceritakan dan memprediksi setiap gerakannya. Ia akhirnya menemukan bahwa suara itu adalah suara seorang novelis terkenal, yang dalam buku yang sedang dalam proses pengerjaannya ia adalah karakter dan yang berencana untuk membunuhnya di akhir buku. Dari sini, kami menyaring dua arah: mengeksploitasi stereotip penulis yang berantakan dan tidak teratur, atau sifat anal dan antiseptik seorang agen IRS dengan OCD. Seperti penderita skizofrenia, kami mulai bermain dengan keduanya.

#### **1. Dapatkah Anda bercerita tentang proses kreatif saat mengerjakan grafis Stranger Than Fiction dan judul utama hingga akhir, dari inspirasi awal hingga pengembangan dan hasil akhir?**

Proposal pertama kami murni berdasarkan beberapa konsep awal dan pemahaman umum tentang apa yang dicari Marc [sutradara Marc Forster]. Kami tidak menyadari bahwa urutan awal telah direkam dan sedang diproses secara editorial, jadi kami memfilmkan Timmy sebagai Harold Crick dan membuat film pendek/proposal eksperimental berdurasi satu menit yang disertai dengan setumpuk bingkai gaya dan papan suasana hati. Marc dan tim sangat menyukai apa yang mereka lihat. Kami diberi pekerjaan itu dan diberikan potongan akhir dari urutan pembukaan. Dari sana, kami membuat dua konsep. Konsep pertama lebih merupakan gaya animasi eksperimental kolase yang secara konseptual dikaitkan dengan perspektif karakter penulis. Terdiri dari kiasan visual yang dikaitkan kembali dengan penulis/narator, seperti kalender, catatan, berbagai jenis kertas, noda kopi, dsb.

Tipografinya merupakan turunan mesin ketik, yang kami lengkapi dengan kesalahan ketik, koreksi, dan notasi waktu nyata. Catatan editorial kecil akan muncul seiring berjalannya cerita. Kami membuat satu set papan gaya lain serta sketsa animasi berdurasi satu menit yang menggabungkan rekaman bergerak dari urutan pembukaan dan dipotong menjadi narasi lisan oleh Emma Thompson. Konsep kedua datang dari pikiran Harold Crick, yang kami tafsirkan sebagai dunia grafis putih dan mencolok yang bermain-main dengan segala macam infografis, data singkat, dan rumus. Kami merasa bahwa bahasa visual yang bersih, bergaya, dan sangat

teratur akan sejajar dengan kepribadiannya dan menjadi ekspresi visual yang sempurna untuk menggambarkan semua ide dan pikiran lain dalam benaknya.

Papan gaya dibuat, dan dari situ animasi uji coba diselesaikan, memamerkan upaya awal dalam menganimasikan dan menyusun dunia infografis ini ke dalam potongan aksi langsung. Awalnya, judul-judul tersebut akan diintegrasikan ke dalam pembukaan, tetapi Marc menyukai apa yang kami lakukan dengan lapisan grafis, jadi ia memutuskan untuk memiliki rangkaian judul yang sepenuhnya terpisah di akhir film, yang kami wujudkan sebagai semacam album foto bergerak, yang menggabungkan rekaman B-roll dari latar Chicago dengan kartu judul kinetik. Rekaman tersebut direkam oleh Marc dan DOP Roberto Schaefer. Kami mengerjakan urutan judul bersamaan dengan urutan pembukaan.

**1. Apakah urutan pembukaan dalam tahap gambar terkunci saat sampai kepada Anda, atau apakah Anda memiliki masukan penyuntingan?**

Urutan pembukaan sekitar 90% terkunci saat kami mulai mengerjakannya. Beberapa grafik berperan dalam penceritaan, tetapi akhirnya, kami bekerja dalam potongan yang diberikan kepada kami oleh Matt Chesse, sang editor. Masukan utama yang kami miliki secara editorial adalah penerapan perangkat transisi penyuntingan spiral emas seperti Fibonacci, yang kami gunakan beberapa kali dalam urutan tersebut. Ini adalah teknik yang telah kami kembangkan sejak awal, dan kami senang bahwa teknik ini berhasil masuk ke tahap akhir. Secara konseptual, teknik ini berbicara tentang pola pikir matematika Crick, dan ini adalah perangkat penceritaan visual yang sangat bagus.

**2. Dapatkah Anda menguraikan alur kerja grafik gerak dan transfer film?**

Kami diberikan urutan pembukaan, dan sekitar 30 bidikan kami yang lain tersebar di seluruh film sebagai urutan file DPX 2K. Kami melakukan semua pengomposisian sendiri, mengembalikan urutan DPX lengkap ke studio. Kami akan memesan film secara konsisten selama jadwal pascaproduksi, yang akan kami bawa ke teater kecil yang dikelola secara pribadi di kota untuk ditinjau. Kami melihat konsistensi grafis, keterbacaan, dan kompatibilitas ruang warna secara keseluruhan. Untuk judul utama, kami akhirnya harus beralih ke plat 4k karena beberapa garis grafis kami terlalu tipis untuk emulsi. Garis-garis tersebut akan mulai menari pada 2K, dan menaikkan resolusi memperbaiki masalah tersebut.

**3. Dapatkah Anda menguraikan lebih lanjut tentang pekerjaan rotoscoping dan pelacakan gerakan yang Anda lakukan?**

Ya Tuhan, kami melakukan begitu banyak rotoscoping selama proyek tersebut. Gila. Itu menghabiskan begitu banyak waktu tetapi sepadan dengan hasil akhir. Semua pekerjaan roto dilakukan di After Effects. Kami melakukan sedikit pelacakan 3D di Boujou tetapi sebagian besar menggunakan pelacak gerakan bawaan di After Effects.

**4. Berapa lama proyek ini?**

Kami memiliki waktu sekitar enam bulan untuk menyelesaikan urutan pembukaan dan judul utama. Setengahnya adalah konseptualisasi, penelitian, dan pengembangan dan setengah lainnya adalah produksi.

### 5. Seberapa besar tim produksi/pascaproduksi Anda dan apa peran mereka?

Saat itu, studio kami beranggotakan sembilan orang. Kami memiliki tujuh orang kreatif dan dua orang produser di pihak kami. Tim tersebut memiliki peran yang fleksibel, mulai dari pembuatan dan tata letak grafis hingga rotoscoping dan pengomposisian.

### 6. Dapatkah Anda menjelaskan lebih lanjut tentang dinamika klien?

Dinamika klien sangat hebat. Ini adalah pertama kalinya kami bekerja dengan Marc dan timnya. Kami langsung akrab dengan semua orang. Komunikasi berjalan baik dan mereka semua sangat sabar dan sangat membantu, karena ini adalah pengalaman pertama kami di dunia film. Itu cukup mendidik, dan mereka adalah guru yang sangat baik.

### 7. Bagaimana dengan penanganan jenis huruf?

Kami mulai dengan font Carson Thai Trade, yang merupakan sans-serif yang sangat bersih. Kami merasa itu adalah jenis huruf terbaik yang sejajar dengan proses berpikir Crick yang sama-sama terorganisasi. Kami kemudian mengembangkan teknik animasi "Swiss Army" di mana semua jenis huruf muncul dari sekelilingnya saat dibutuhkan. Kami juga memperluas teknik ini ke jenis perlakuan dalam urutan utama-akhir, meskipun karena mereka ditumpangin pada rekaman yang lebih ambien dan dipisahkan dari karakter, kami memberi mereka beberapa hiasan grafis pendukung.

### 8. Bagaimana dengan penggunaan warna dan kamera dalam urutan judul utama-akhir?

Kami menganggap urutan tersebut sebagai tumpukan foto, dengan tangan yang tak terlihat memilah-milahnya. Marc benar-benar menginginkan sesuatu yang energik dan cerah untuk menutup film, jadi kami memilih palet warna primer empat nada dan gerakan mentah yang tidak dapat diprediksi, baik dengan kamera maupun dengan bagaimana "foto-foto" dilemparkan. Alih-alih sumber cahaya yang diterangi dari depan, kami memilih untuk menyalakan foto-foto dari belakang, menciptakan warna sekunder/tersier yang menarik saat mereka tumpang tindih.

## Wawancara: Synderela Peng tentang Mendesain Urutan Judul

### 1. Bisakah Anda bercerita tentang diri Anda dan latar belakang Anda?

Saya lahir di Indonesia dan datang ke AS untuk kuliah pada tahun 1991. Saya kuliah di Art Center untuk meraih gelar sarjana dan memperoleh gelar di bidang ilustrasi pada tahun 1996. Saya kemudian bekerja selama beberapa tahun, sebagian besar di bidang desain karena pekerjaan sebagai ilustrator sulit ditemukan dan gajinya tidak besar. Pada tahun 1999, saya mendaftar ke CalArts, untuk mendapatkan gelar master dalam desain grafis, dengan gagasan bahwa saya dapat berbuat lebih banyak jika saya memiliki lebih banyak pengetahuan. CalArts hebat, membuka pikiran saya terhadap banyak ide baru yang tidak selalu mendukung usaha komersial tetapi tetap sangat berharga. Dan



**Gambar 2.5** Synderela Peng, Direktur Seni, yU+co.

setelah lulus pada tahun 2001, saya mulai bekerja di yU+co dengan bidang motion graphic dan telah bekerja di sana sejak saat itu.

**2. Bagaimana Anda bisa mengkhususkan diri pada motion graphic dan, khususnya, judul film? Bagaimana pengalaman hidup Anda memengaruhi pekerjaan Anda?**

Saya mengenal Garson (yu) sejak saya bekerja sebelum di CalArts. Dan setelah lulus kuliah, saya melamar pekerjaan di yU+co. Sebagian besar karya yang dihasilkan di yU+co saat itu adalah judul film, dan saya selalu menikmati proses pembuatan intro, seperti cerita mini sebelum film dimulai. Jika Anda berkecimpung di bidang kreatif apa pun, pengalaman hidup Anda tidak dapat dipisahkan dari karya Anda. Saya suka membaca, terutama cerita pendek dan nonfiksi, dan sangat sering karya sastra dalam hidup saya membangkitkan nada dan visual. Jika memungkinkan, saya mencoba untuk memasukkannya ke dalam karya komersial saya. Tidak banyak yang berhasil masuk ke produk akhir, tetapi ini merupakan titik awal yang bagus untuk memberi makan imajinasi.

**3. Apa pedoman dan preferensi Anda terkait ukuran font dan keterbacaan untuk rilis teater, siaran, dan layar yang lebih kecil?**

Film umumnya lebih pemaaf daripada siaran, karena alasan yang jelas. Jadi untuk proyek film, ukuran huruf bisa sedikit lebih kecil. Kadang-kadang kita harus berhati-hati dengan jenis huruf yang terlalu tipis karena kualitasnya akan menurun saat gulungan diduplikasi, dan begitu pula dengan jenis huruf yang tipis. Aturan umum yang harus diperhatikan adalah jangan menggunakan serif yang terlalu tipis; serif akan menjadi tidak rapi setelah ditarik ke bawah. Nuansa tersebut akan hilang.

**4. Pedoman seperti apa yang biasanya Anda terima dari klien/studio terkait urutan kartu judul, ukuran huruf, atau perbedaan ukuran antara eksekutif, judul film utama, bakat utama, dan peran pendukung?**

Perusahaan film biasanya mengirimkan kepada kami lembar hukum yang menyatakan hubungan ukuran antara para aktor. Sering kali kami meminta keringanan untuk menyatukan ukuran antara para aktor; hal ini membuat hidup kami sebagai desainer sedikit lebih mudah dan memberikan kesan kesatuan visual.

**5. Bisakah Anda berbicara tentang relevansi penyuntingan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?**

Penyuntingan merupakan bagian integral dari proses tersebut. Dalam hal judul film, kita memerlukan bantuan penyunting untuk menyusun cerita. Memiliki penyunting yang baik akan membuat hidup Anda jauh lebih baik! Dan dalam penyiaran, penyunting akan menentukan ritme visual dan audio, yang sangat penting bagi dunia kita yang dipenuhi media, karena menangkap kegembiraan dan perhatian orang-orang dengan rentang perhatian satu menit sangatlah penting.

**6. Apakah Anda biasanya mengerjakan judul Anda sambil menyiapkan skor? Jika ya, bagaimana hal itu memengaruhi pekerjaan Anda?**

Sangat sering kami bekerja tanpa skor akhir. Sekitar 40% dari waktu kami mendapatkan skor akhir saat proses desain kami dimulai. Namun, klien biasanya memiliki arahan tentang ke mana mereka ingin membawa karya tersebut. Jadi, kami menggunakan

musik temporer yang menirukan ritme dan nada untuk membantu kami. Mungkin sulit untuk tidak menyiapkan musik saat Anda memulai produksi, tetapi itu tidak akan menghentikan prosesnya. Sebagai direktur seni, dapatkah Anda menguraikan dinamika tim desainer, seniman 3D, dan ilustrator Anda? Saya bekerja dengan tim seniman yang bergiliran.

Ada staf inti yang terdiri dari enam atau tujuh orang, dan kami mempekerjakan pekerja lepas sesuai dengan jumlah proyek. Sebagian besar waktu, proses desain sangat terbuka dan demokratis. Garson melibatkan semua orang untuk menyumbangkan ide. Jika papan yang dipilih bukan milik saya, saya tetap dilibatkan untuk mengarahkan seni, terutama sebagai orang yang kreatif untuk berinteraksi dengan klien dan mengatur serta mengelola.

**7. Apakah ada jangka waktu yang biasanya diberikan kepada Anda (atau jumlah waktu minimum yang Anda minta) saat mengerjakan proyek rangkaian judul? Apa proyek terpendek dan terpanjang yang pernah Anda kerjakan?**

Judul film, sekitar dua hingga tiga bulan. Proyek judul film terpendek: tiga minggu. Yang terpanjang, saya tidak begitu ingat. Itu sulit bagi saya untuk dikerjakan, jadi saya mungkin telah melupakannya.

**8. Dapatkah Anda menguraikan penelitian yang Anda lakukan dalam proyek Anda dan itu memengaruhi pekerjaan Anda?**

Saya mulai dengan kata-kata, kalimat. Yang sangat sering mengarah pada eksplorasi visual. Terkadang gambar acak menginformasikan konsepnya. Namun akhir-akhir ini, naluri tampaknya menjadi lebih terasah. Jadi saya menghabiskan lebih sedikit waktu bermain-main dengan hal-hal yang mungkin tidak selalu berkontribusi pada proyek. Mungkin kedengarannya kurang spontan, tetapi sebenarnya tidak. Anda hanya menjadi lebih baik dalam mempersempit ide-ide Anda dan menemukan hal-hal menyenangkan untuk dijelajahi dalam batasan-batasan tersebut.

**9. Apa tujuan/sasaran utama Anda saat mengerjakan rangkaian judul? Apa ukuran keberhasilan Anda sendiri?**

Pertama dan terpenting, seberapa baik kita melengkapi film tersebut dan seberapa baik film tersebut mengarah ke isi utama narasi. Saya tidak menganggap pernyataan itu didorong oleh gagasan modernis Bauhaus tentang pemecahan masalah, tetapi lebih oleh gagasan untuk menciptakan konteks yang tepat. Judul film agak unik dalam desain gerak karena secara gaya judul tersebut dapat menjadi bagian yang berdiri sendiri, tetapi pada akhirnya judul tersebut harus berkontribusi dengan baik pada narasi yang lebih besar agar dapat berfungsi.

**10. Apa aspek yang paling menantang dari pekerjaan Anda?**

Komunikasi selama waktu yang mendesak! Saya merasa bahwa struktur kalimat saya menjadi sangat pendek dan reduktif saat tenggat waktu semakin dekat. Hampir seperti pikiran Anda ingin bekerja lebih cepat daripada yang dapat ditangani oleh keterampilan motorik verbal Anda. Ini adalah pengingat konstan untuk memperlambat dan belajar menjelaskan

berbagai hal dengan baik. Jadi, intinya saya akan mengatakan komponen komunikasi dalam produksi.

**11. Apa bagian atau aspek favorit Anda dari pekerjaan yang Anda lakukan?**

Favorit saya tetap desain untuk memulai. Dan kemudian titik puncak berikutnya adalah ketika Anda menyadari bahwa metodologi yang Anda pikir akan berhasil di kepala Anda sebenarnya menjadi kenyataan di previz.

**12. Bagaimana teknologi memengaruhi pekerjaan Anda?**

Yah, kita harus merangkul sebagiannya agar bisa mengikutinya. Namun pada akhirnya, proses kreatif tetap memegang kuncinya. Setiap dekade orang berbicara tentang betapa kerennya kita "kembali ke proses analog" dengan cara ini atau itu. Sebenarnya, kita tidak pernah kehilangan itu. Elemen manusia itu, cara pemahaman diam-diam merupakan bagian integral dari setiap proses kreatif, dan dalam hal itu kita tidak perlu khawatir kehilangan diri kita sendiri dalam pembaruan teknologi. Namun saya optimis dalam hal itu.

**13. Sepanjang karier Anda, kira-kira berapa banyak judul (atau grafik gerak berorientasi tipe) yang pernah Anda garap?**

Saya sebenarnya tidak ingat ... 30?

**14. Apa judul favorit yang pernah Anda garap?**

Simpati untuk Lady Vengeance, W, Hulk, Enchanted.

**15. Apa judul favorit Anda (jika berbeda dari yang pernah Anda garap)? Desainer grafis, desainer tipe, atau desainer gerak favorit? Font favorit?**

Saya suka pengantar Goddard's Contempt, bidikan panning panjang yang mengikuti sinematografer. Donnie Darko dari Imaginary Forces, urutan judul itu begitu aneh hingga tidak dapat saya jelaskan. Juga judul Funny Games karya Michael Haneke (versi asli Jerman), di mana musik klasik yang menenangkan diselingi oleh death metal yang menjerit. Terakhir, Zombieland, ironis dan gelap, dan secara visual sangat pintar dan enak dilihat. Saya selalu senang membaca tentang Eric Gill, hidupnya penuh warna. Kepribadian yang besar dan cacat sangat menyenangkan. Ada terlalu banyak desainer yang saya hormati dan cintai. Salah satu orang yang ada di daftar teratas saya adalah Karel Martens. Dan juga guru saya Ed Fella; karyanya sangat unik. Saya tidak punya font favorit, saya tidak terlalu suka mengetik.

**16. Siapa yang menginspirasi Anda? Apa pengaruh terbesar Anda?**

Saya terinspirasi dari sumber yang sama dengan sebagian besar teman saya: seniman, pembuat film, dan penulis. Banyak pelukis, bukan karena pengaruh langsung, tetapi paparan visual itu selalu membuat saya dalam kondisi pikiran yang tepat untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Dan bepergian juga melakukan itu, itu membuat saya keluar dari mode jenuh dan memberi sentuhan baru pada persepsi saya tentang dunia—penawar untuk banyak hal.

**17. Apa yang sedang Anda kerjakan sekarang?**

Dua urutan judul: satu di akhir untuk Shrek 4 dan satu lagi untuk Hot Tub Time Machine, film yang sangat keren.

## BAB 3

### DASAR-DASAR TIPOGRAFI DAN WAKTU

#### 3.1 PENDAHULUAN

Tipografi memungkinkan desainer dan komunikator menyampaikan ide mereka melalui bentuk setiap huruf. Setiap fon memiliki kepribadiannya sendiri yang terwujud melalui bobot, proporsi, dan detail. Lebih jauh lagi, cara setiap fon diartikulasikan di layar menciptakan "suara" dan karakter tambahan. Tidak ada aturan pasti tentang fon yang "tepat". Menggunakan fon yang tepat untuk proyek yang tepat adalah keterampilan yang diperoleh seiring waktu dan latihan. Sebelum kita melihat jenis-jenis huruf yang kita gunakan saat ini, mari kita selami sedikit sejarahnya.

#### Sistem Penulisan dan Ibu Kota Romawi

Penulisan adalah sistem simbolik terorganisasi yang dapat berupa:

1. Logografik. Sistem di mana simbol visual mewakili kata-kata. Sistem ini mencakup skrip ideografik (grafem digunakan sebagai simbol grafis untuk mewakili ide atau konsep, seperti karakter Cina) dan skrip piktografik (setiap grafem menyampaikan maknanya melalui kemiripan visualnya dengan objek fisik, seperti hieroglif Mesir).
2. Suku kata. Sistem penulisan yang menggunakan suku kata. Jumlah beberapa suku kata yang berdekatan mewakili sebuah kata.
3. Alfabet. Sistem penulisan yang menggunakan konsonan dan vocal alfabet. Jumlah beberapa huruf yang berdekatan mewakili sebuah kata.

Abjad yang kita gunakan saat ini adalah alfabet Latin tentu saja, berbeda dari bahasa Latin. Alfabet Latin adalah sistem alfabet yang awalnya berasal dari bangsa Fenisia yang telah sampai kepada kita melalui proses panjang transmigrasi geografis dan linguistik. Salah satu pelopor, "induk" dari semua font yang digunakan saat ini, disebut Roman Capital (disebut Capitale Romana dalam bahasa Italia). Font ini secara historis digunakan khususnya dalam epigrafi. Jika Anda kebetulan berjalan-jalan di pusat kota Roma, Anda dapat melihat font ini dalam epigrafi di samping alun-alun, gedung, atau gereja, dan Anda dapat mencoba memahami artinya (kecuali Anda tahu bahasa Latin, ini mungkin tugas yang cukup sulit!).

Lebih baik lagi, Anda harus berjalan-jalan di Forum Romawi dan mengamati Kolom Trajan (dibangun pada tahun 113 M). Huruf-huruf yang terukir pada epigrafi di dasar kolom dianggap sebagai titik acuan dalam tipografi karena keindahan dan karakternya. Kapital Romawi terutama digunakan sebagai bentuk komunikasi publik resmi; diukir di batu, menggunakan pahat berbentuk V. Ordinator (dari bahasa Latin, yang berarti pengatur) adalah desainer grafis yang bertanggung jawab untuk membuat tata letak teks dan menggambar huruf dengan tangan, yang kemudian diukir dengan palu dan pahat oleh Lapidaria. Ordinator akan menggunakan kuas untuk menggambar huruf, yang menjelaskan perbedaan lebar goresan huruf di Kapital Romawi.



### **Bentuk Mengikuti Fungsi: Latihan Romawi**

Mari kita berpura-pura sejenak bahwa Anda adalah seorang desainer yang diberi tugas untuk mendesain huruf yang, ketika diukir di batu, harus:

- a. Tahan lama dan tahan terhadap cuaca
- b. Dapat dicat setelah warnanya memudar, tanpa harus mengukir ulang batu
- c. Memiliki kedalaman

Pikirkan dan temukan solusinya. Selesai? Sekarang mari kita lihat apa yang dilakukan orang Romawi: Dengan menggunakan kuas datar untuk menggambar Kapital Romawi, mereka menciptakan ketebalan goresan tebal dan tipis. Ketika garis-garis ini yang digunakan sebagai panduan diukir menggunakan pahat berbentuk V, mereka menciptakan kedalaman yang cukup sehingga, ketika disinari, mereka menciptakan persepsi kedalaman (karena bayangan), dan ketika permukaan batu dicat ulang, huruf-hurufnya tetap dapat dibaca sehingga tidak perlu diukir ulang. Ini adalah solusi sempurna yang memenuhi fungsi dan bentuk.

### **3.2 JENIS – JENIS HURUF**

Jenis huruf memiliki kualitas emosional yang berbeda, tergantung pada bentuknya. Mari kita mulai dengan mendefinisikan beberapa gaya huruf yang umum:

- a. **Serif.** Jenis huruf ini umumnya memiliki sedikit goresan di tepi setiap huruf. Dalam *The Origin of the Serif: Brush Writing and Roman Letters* (Saint Ambrose University Catic Gallery, 1991), Edward Catich menunjukkan bagaimana penggunaan kuas melahirkan serif. Meskipun asal-usulnya masih dibahas hingga saat ini, sebenarnya serif memudahkan persepsi kesejajaran huruf, dan dengan itu, keterbacaan huruf. Serif klasik meliputi Times New Roman, Garamond, dan Baskerville. Serif juga bisa tipis dan lurus (seperti Bodoni), atau lebih tebal, yang juga disebut slab serif (Rockwell, Clarendon).
- b. **Sans serif.** Jenis huruf ini tidak memiliki serif, dan ketebalan goresannya umumnya seragam. Jenis huruf sans-serif yang umum meliputi Futura, Helvetica, dan Gill Sans.
- c. **Script.** Jenis huruf ini menyerupai kaligrafi yang dibuat dengan kuas atau bulu. Ketebalan goresannya bervariasi dari tipis hingga tebal.
- d. **Display.** Jenis huruf ini, untuk tampilan dan keterbacaan terbaik, lebih baik ditampilkan pada ukuran titik yang lebih besar. Saat ini display digunakan sebagai sinonim untuk font dekoratif atau artikulasi yang sesuai untuk tajuk atau judul.
- e. **Bitmap.** Jenis huruf ini adalah font layar; oleh karena itu, resolusinya 72 dpi dan dirancang untuk digunakan pada ukuran font tertentu. Memperbesar atau memperbesar font ini akan memperlihatkan bahwa font tersebut tersusun dari piksel. Font ini ditampilkan dengan benar saat digunakan di situs web atau desain antarmuka berbasis layar, tetapi tidak sesuai untuk pencetakan atau pekerjaan berbasis gerakan yang memerlukan resolusi keluaran lebih tinggi dari 72 dpi (seperti judul yang akan dicetak pada film) kecuali Anda ingin pikselasinya menjadi pilihan gaya yang disengaja.
- f. **Monospaced atau lebar tetap.** Font ini dirancang serupa dengan cara kerja mesin ketik; setiap huruf menempati jumlah ruang yang sama persis, terlepas dari huruf yang

berdekatan.

Sebuah jenis huruf dapat mengartikulasikan dirinya sendiri dalam berbagai ketebalan. Ketika itu terjadi, itu disebut sebagai keluarga font. Keluarga font dapat mencakup beberapa atau semua font individual berikut, yang ketebalannya berkisar dari yang lebih ringan hingga lebih berat:

- a. Sangat ringan
- b. Ringan
- c. Roman
- d. Miring
- e. Semi-tebal
- f. Tebal
- g. Sangat tebal
- h. Hitam
- i. Huruf kapital kecil

Setiap ketebalan font ini mungkin memiliki variasi tambahan: padat, terkompresi, atau lebar. Terminologi berikut akan membantu Anda memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang properti jenis huruf sehingga Anda dapat mengartikulasikan jenis urutan judul dengan lebih baik:

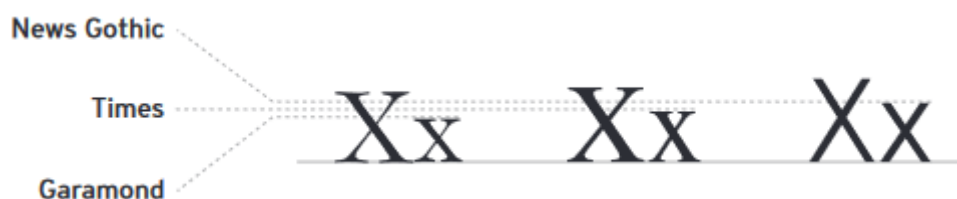
- Tinggi-x. Tinggi badan huruf kecil seperti x atau a. Jenis huruf yang berbeda dirancang dengan tinggi-x yang berbeda, tergantung pada penggunaannya (font surat kabar, misalnya, dirancang dengan tinggi-x yang lebih tinggi agar lebih mudah dibaca). Perlu diingat bahwa font yang berbeda yang ditampilkan pada ukuran yang sama mungkin sebenarnya terlihat lebih kecil atau lebih besar, tergantung pada tinggi-x-nya.

Serif  
 Sans serif  
*Script*  
 DISPLAY  
 BITMAP  
 Monospaced

**Gambar 3.1** Font Styles

Gill Sans  
 Light Aa Bb  
 Light Italic *Aa Bb*  
 Regular Aa Bb  
 Italic *Aa Bb*  
 Bold **Aa Bb**  
 Bold Italic ***Aa Bb***

**Gambar 3.2** Contoh bobot font



**Gambar 3.3** Contoh X-Height. Perhatikan perbedaan x-height dari ketiga font ini yang ditampilkan pada ukuran font yang sama.

Memahami detail kecil ini dapat membantu Anda berdebat dengan klien untuk penggunaan font tertentu. Katakanlah saat mengerjakan judul akhir, Anda memiliki masalah dengan ruang layar, seperti peran kredit atau nama lebih panjang dari biasanya. Dalam situasi ini, Anda dapat memilih font yang memiliki tinggi x yang lebih tinggi sehingga Anda dapat mengurangi ukuran font dan tetap mempertahankan keterbacaan.

- Ketebalan goresan. Varians antara goresan tipis dan tebal pada font.
- Ukuran huruf. Ukuran font diukur dalam poin, tergantung pada keluaran dan tujuannya. Aturan umum dalam mendesain judul adalah memulai dari 24 poin.
- Huruf besar. Huruf kapital, juga disebut majuscule.
- Huruf kecil. Huruf kecil, juga disebut minuscule.
- Huruf campuran. Kata atau kalimat yang menggunakan huruf besar dan kecil secara bergantian.
- Huruf kapital kecil. Huruf kapital kecil, umumnya dirancang setinggi tinggi x.
- Ligatur. Karakter khusus yang digabungkan untuk membuat satu glif ligatur yang paling umum adalah f+i atau f+l.
- Yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Jika ada satu set aturan yang harus Anda ikuti mulai saat ini, aturan itu adalah sebagai berikut:
- Tanda kutip cerdas. Jika Anda ingin menghindari celaan dari komunitas desain, saat Anda menggunakan tanda kutip, jangan gunakan tanda kutip lurus (juga disebut simbol prima), tetapi gunakan tanda kutip cerdas (atau keriting) yang telah dirancang sebagai bagian dari fon yang Anda gunakan. Penggunaan prima yang umum adalah untuk menunjukkan nilai panjang atau waktu; misalnya, jika Anda mengetik 5'10", itu bisa berarti 5 kaki 10 inci atau 5 menit dan 10 detik. Tanda kutip cerdas umumnya terbuka atau tertutup dan harus digunakan pada pembukaan dan penutupan kutipan, masing-masing; tanda kutip cerdas sering kali melengkung ke arah tengah kutipan. Tanda kutip cerdas bisa tunggal atau ganda. Apostrof termasuk dalam kategori tanda kutip cerdas; saat Anda menggunakan apostrof di kartu judul, pastikan bahwa apostrof ditampilkan dengan benar, seolah-olah merupakan satu tanda kutip pintar yang ditutup.
- Huruf miring atau tebal palsu. Beberapa program perangkat lunak memungkinkan pengguna untuk membuat huruf tebal atau miring palsu (atau palsu). Misalnya, jika Anda memilih teks dan mengaktifkan opsi huruf tebal palsu, teks Anda langsung terlihat tebal, tetapi tidak menyenangkan; perangkat lunak tersebut menciptakan versi monster Frankenstein dari seperti apa seharusnya font Anda jika Anda benar-benar menggunakan varian huruf tebal yang dirancang dengan benar. Terkadang varian huruf tebal tidak ada atau Anda tidak memilikinya. Dalam kasus ini, saya sarankan Anda membeli ketebalan font tersebut atau mencari font lain untuk digunakan.
- Font tulisan tangan. Jangan remehkan karakter dan keunikan font tulisan tangan. Meskipun menggambar setiap kartu judul dengan tangan mungkin tampak seperti pekerjaan yang sangat banyak, hasilnya bisa sangat spektakuler. Ambil contoh, judul yang dibuat untuk *Where the Wild Things Are* atau untuk *Juno*.

Apa artinya semua ini? Nah, sekarang Anda memiliki banyak pilihan. Anda tidak boleh membiarkan pilihan ini begitu saja. Jangan pernah mendesain kartu judul dengan pengaturan fon bawaan perangkat lunak Anda. Selalu buat keputusan yang sadar tentang penggunaan font. Untuk memulai, tanyakan kepada diri Anda pertanyaan berikut:

- Apakah kartu judul saya akan menggunakan huruf kapital, huruf kecil, atau campuran?
- Apakah jenis huruf menawarkan pilihan untuk menggunakan ligatur?
- Ketebalan fon mana yang harus saya gunakan, Roman atau tebal?
- Bagaimana saya berencana untuk menampilkan perbedaan antara nama-nama talenta dan peran mereka?

Setiap keputusan tentang bagaimana Anda membentuk dan mengartikulasikan jenis huruf pada kartu judul Anda harus menjadi keputusan yang sadar, yang dimotivasi oleh proyek, audiens, dan strategi Anda.

### 3.3 KERNING, TRACKING, DAN LEADING

Selain jenis font, ada beberapa parameter tambahan yang memungkinkan Anda untuk mempersonalisasi teks yang harus Anda pertimbangkan. Mari kita definisikan beberapa istilah lagi:

- Baseline. Garis horizontal tak terlihat yang menjadi tempat semua huruf berada. Ini adalah garis yang melintasi bagian bawah x-height. Lengkungan beberapa huruf, descender, dan tanda baca sering kali berada di bawah batas baseline.
- Kerning. Kern adalah ukuran spasi antara dua karakter. Kerning adalah proses mengurangi atau menambah spasi antara pasangan karakter tertentu. Meskipun mungkin tampak tepat untuk memeriksa kerning di seluruh judul Anda, hal itu dapat dengan cepat menjadi aktivitas yang memakan waktu, terutama saat Anda memiliki tenggat waktu yang ketat. Meskipun Anda dapat dimaafkan karena tidak memeriksa judul akhir Anda, Anda harus benar-benar memeriksa kartu judul utama dan kartu judul tunggal/ganda Anda untuk penyesuaian kerning yang diperlukan.

Saat melakukannya, perhatikan bagaimana setiap huruf tampak berdekatan dengan huruf sebelumnya atau berikutnya dan cobalah untuk membuat jarak yang konsisten di antara setiap huruf. Bergantung pada hurufnya, jarak harus dikurangi atau ditambah. Karakter umum yang memerlukan beberapa penyesuaian kerning meliputi huruf kapital yang memiliki bentuk diagonal diikuti oleh huruf lengkung atau huruf diagonal lainnya. Untuk lebih terbiasa dengan proses berpikir ini, pertimbangkan untuk melihat ruang negatif (putih) di antara setiap huruf dan coba yang berikut ini:

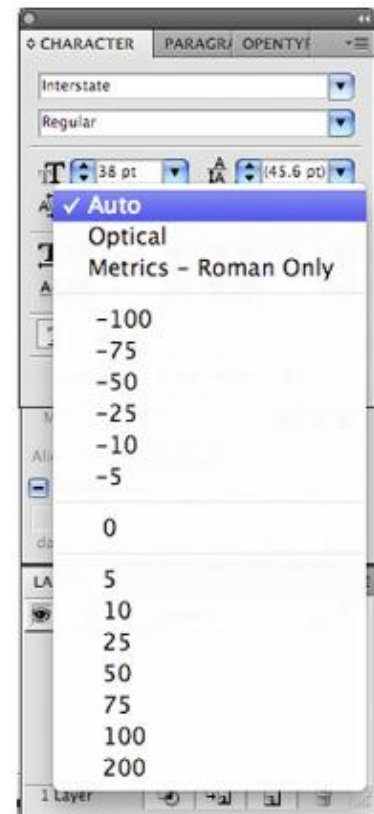
**KERN**  
**KERN**

**Gambar 3.4 Contoh Kerning Yang Buruk (Atas) Dan Baik (Bawah)**

- Memanipulasinya untuk membuatnya memiliki massa yang sama dalam huruf-huruf yang bentuknya serupa (misalnya, huruf lurus/bulat, lurus/lurus, bulat/bulat).
- Setelah Anda menetapkan titik referensi, pertahankan ruang negatif yang konsisten di seluruh kartu judul Anda.
- Hindari membiarkan serif saling bersentuhan.

Beberapa jenis huruf memerlukan perhatian lebih dari yang lain. Umumnya, jenis huruf yang dirancang dengan baik dari pabrik pembuat huruf yang mapan memerlukan penyesuaian kerning yang minimal. Kerning memerlukan latihan, waktu, dan perhatian terhadap detail. Perlu diingat bahwa jenis huruf yang memiliki kern yang baik umumnya tidak diperhatikan, tetapi bagi mata desainer grafis yang terlatih, jenis huruf yang memiliki kern yang buruk akan langsung terlihat mencolok. Bergantung pada perangkat lunak yang Anda gunakan untuk membuat kartu judul Anda seperti Adobe InDesign, Illustrator, atau After Effects Anda mungkin dapat mengontrol kerning Anda melalui opsi berikut:

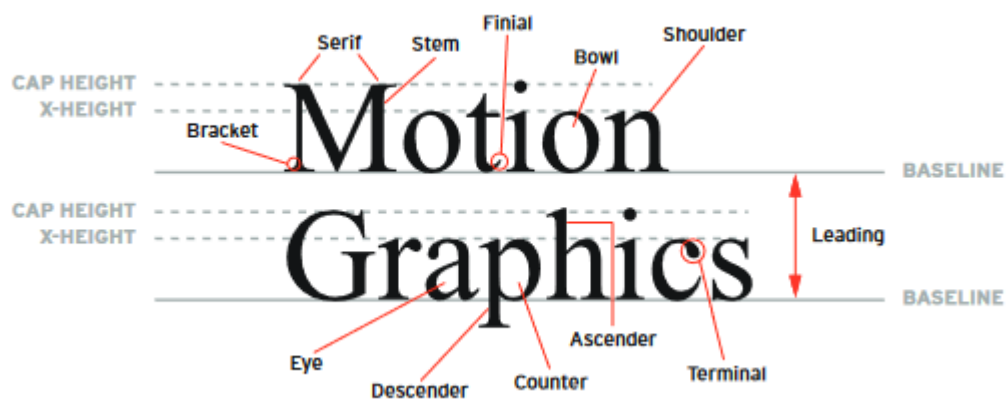
- *Kerning metrik (atau kerning otomatis)*. Ini menyesuaikan kerning berdasarkan pengaturan yang awalnya dirancang oleh pengecoran huruf. Kerning metrik mengacu pada tabel pasangan kern bawaan huruf dan umumnya merupakan pengaturan default.
- *Kerning optik*. Ini melibatkan penyesuaian kerning berdasarkan bentuk sebenarnya dari setiap huruf. Opsi ini membantu Anda menghemat waktu saat awalnya membuat tata letak teks Anda, tetapi ini seharusnya tidak menggantikan penilaian Anda sendiri. Anda tetap harus mempertimbangkan untuk melakukan penyesuaian manual setelah Anda menerapkan kerning optik.
- *Kerning manual*. Ini melibatkan penyesuaian kerning secara manual, yang memungkinkan Anda memilih nilai kern yang telah ditetapkan atau mengetik sesuai keinginan Anda.
- *Pelacakan (spasi)*. Proses mengurangi atau menambah spasi antar huruf dalam kata atau blok teks. Pelacakan bisa ketat atau longgar. Mengencangkan atau melonggarkan pelacakan mengurangi atau menambah spasi keseluruhan di seluruh kata atau blok teks yang dipilih dengan jumlah proporsional yang sama. Bila teks dilacak terlalu rapat, kata-kata akan tampak berdesakan dan saling bersentuhan, dan akibatnya teks akan sulit dibaca. Di sisi lain, bila teks dilacak terlalu longgar, teks akan menampilkan terlalu banyak spasi di antara kata-kata, yang juga akan membuatnya sulit dibaca. Mirip dengan kerning, pelacakan yang tepat memerlukan latihan dan pengalaman. Teks yang dilacak dengan tepat seharusnya tidak diperhatikan oleh pembaca.



**Gambar 3.5** Memilih Opsi Kerning

Dalam pelacakan, ikuti panduan berikut:

- Jenis huruf yang padat atau terkompresi umumnya memerlukan pelacakan yang lebih sedikit daripada jenis huruf yang lebih lebar.
- Ukuran font yang lebih kecil umumnya memerlukan pelacakan yang lebih banyak daripada ukuran font yang lebih besar.
- Ascender. Bagian huruf kecil yang muncul dari badannya, seperti pada huruf l atau b.
- Descender. Bagian huruf kecil yang muncul dari badannya, seperti pada huruf p atau q.
- Leading (diucapkan ledding). Jarak antara garis dasar jenis huruf yang membentang pada dua baris teks atau lebih. Saat Anda mengatur awalan untuk judul, terutama saat mendesain kartu ganda atau judul bergulir, berikan perhatian khusus pada bagian ascender dan descender, dan pastikan keduanya tidak saling bersentuhan.



**Gambar 3.6 Contoh Properti Jenis Huruf**

### **Latihan: Narasi Tipografi**

Tujuan: Menganimasikan satu kutipan dari sebuah lagu, puisi, atau cuplikan film dengan cara yang meningkatkan maknanya.

Proses: Pilih kutipan yang bermakna (jangan lupa sertakan penulis kutipan!), dan fokus pada warna, jenis huruf, dan gerakan kamera untuk merepresentasikan setiap kutipan secara visual dalam animasi.

Pikirkan setiap kata sebagai karakter individual. Apakah ada aktor utama? Siapa aktor pendukung? Bagaimana mereka berhubungan satu sama lain? Apakah mereka berinteraksi satu sama lain atau berdiri sendiri? Pertimbangkan elemen-elemen ini dalam komposisi Anda: kedalaman, skala, pengulangan, hubungan karakter, keterbacaan, dan waktu layar. Atur komposisi Anda sehingga Anda mengarahkan perhatian pemirsa ke kata tertentu saat Anda berencana untuk membacanya, terutama saat beberapa kata muncul di layar Anda pada saat yang bersamaan. Aset yang diizinkan:

- Jenis Huruf
- Warna
- Bentuk
- Ilustrasi

- e. Video
- f. Audio

Persyaratan/spesifikasi teknis:

- a. Komposisi piksel persegi 720 × 540
- b. Animasi minimal 15 detik
- c. Warna yang termotivasi
- d. Jenis huruf yang termotivasi
- e. Gerakan kamera yang termotivasi

Pembatasan: Maksimal dua jenis font

### "Tipe" Manakah Anda?

Tipe 1 (atau PostScript). Awalnya dikembangkan oleh Adobe pada tahun 1980-an, font Tipe 1 mencakup dua komponen: font garis luar dan font metrik, keduanya diperlukan untuk mencetak font. Jenis font ini khususnya disukai oleh pengguna Mac karena banyaknya jenis huruf berkualitas yang tersedia, dan juga karena fasilitas cetaknya karena memungkinkan pencetakan font yang terperinci dan berkualitas tinggi dalam ukuran apa pun dan menciptakan lebih sedikit masalah teknis, karena sebagian besar dari mereka menggunakan bahasa komputer yang sama (PostScript) untuk mengeluarkan berkas mereka.

TrueType. Dikembangkan oleh Apple dan Microsoft yang bekerja sama, font TrueType hanya mencakup satu berkas yang diperlukan untuk menampilkan dan mencetaknya. Jenis font ini khususnya disukai oleh pengguna Windows karena font TrueType standar tertentu, yang disertakan dalam sebagian besar sistem operasi, menawarkan "petunjuk" digital kepada pengguna untuk meningkatkan kejelasan font, terutama saat digunakan dalam ukuran titik kecil.\OpenType. Dikembangkan oleh Adobe dan Microsoft bersama-sama, font OpenType kompatibel lintas platform (file font yang sama berfungsi pada komputer Mac dan Windows) dan mendukung rangkaian karakter yang diperluas—rangkaian karakter Tipe 1 yang umum memuat 256 karakter; OpenType dapat memuat hingga 65.000 karakter, termasuk ligatur, dingbat, dan glif alternatif.

### Di Web

Lihatlah situs-situs Web berikut untuk melihat apa saja yang tersedia. Situs Web jenis huruf yang bermanfaat:

- a. [www.dafont.com/](http://www.dafont.com/)
- b. [www.typographica.org](http://www.typographica.org)

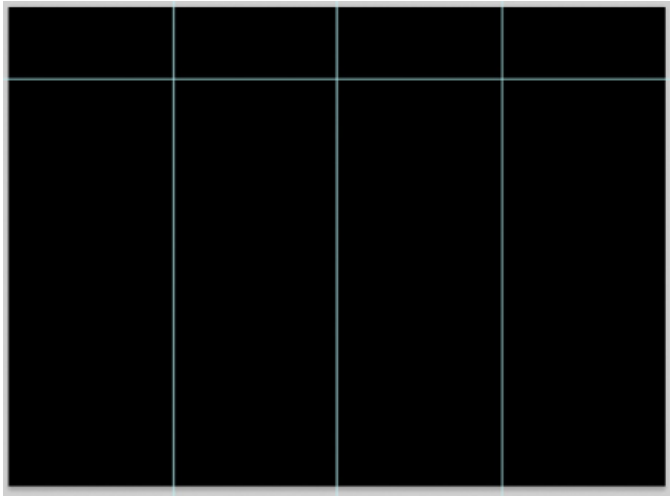
Forum ID jenis huruf:

- a. [www.typophile.com/forum/](http://www.typophile.com/forum/)

Situs Web pengecoran jenis huruf yang bermanfaat:

- a. [www.fontshop.com/fonts/](http://www.fontshop.com/fonts/)
- b. <http://typography.com/>
- c. [www.typophile.com/](http://www.typophile.com/)
- d. [www.fonthaus.com/](http://www.fonthaus.com/)
- e. [www.houseind.com/](http://www.houseind.com/)
- f. [www.emigre.com/](http://www.emigre.com/)

## Blok Desain: Memilih Tata Letak Menggunakan Sistem Grid



Gambar 3.7



Gambar 3.8

Penggunaan sistem grid dalam desain grafis cukup populer. Sistem grid paling sering digunakan pada halaman web, surat kabar, dan majalah, tetapi kita sebagai desainer judul film masih dapat memanfaatkan penerapan sistem grid. Semuanya bermuara pada bagaimana Anda membagi halaman sebelum mulai menempatkan elemen di dalamnya. Sistem grid dimulai dengan mengukir blok. Ini dapat dilakukan dengan menggunakan sejumlah pendekatan. Dalam program Adobe, Anda dapat memulai dengan membuat panduan, seperti yang telah kami tunjukkan. Panduan ini sering kali dibagi menjadi sekelompok kolom atau baris. Ruang biasanya dibagi menjadi beberapa bagian dengan ukuran yang sama.



Gambar 3.9

### Membangun dan Menempati Jaringan Anda

Sekarang setelah kita mengetahui apa itu sistem grid, mari kita bahas cara menerapkannya. Dalam bingkai pada gambar di atas, kita memiliki bidikan yang dibuat untuk tujuan penambahan judul. Ingatlah bahwa saat bidikan dibuat untuk tujuan menjadi pelat judul, sutradara fotografi harus mendesain bidikan tersebut dengan gagasan bahwa judul akan



menempati ruang dalam bingkai. Sekarang, saat membahas tentang desain yang menarik, biasanya berupa konfigurasi sepertiga. Anda akan melihat pada gambar bahwa ada tiga baris horizontal, dan meskipun ada dua kolom, garis ditempatkan kira-kira dua pertiga dari bingkai. Mengapa sepertiga? Pembagian desain sepertiga telah populer sejak zaman Yunani kuno, tetapi mari kita hindari matematika filosofis selama teks ini.

Sekarang setelah judul ditambahkan, Anda dapat melihat bagaimana pembagian ruang telah membawa kita ke tempat yang estetis dengan cukup cepat. Sekarang, lokasi yang saya pilih bukan satu-satunya tempat di bingkai tempat judul akan berfungsi, tetapi kisi membantu Anda mempersempit dan mendiskualifikasi lokasi dalam bingkai yang tidak akan berfungsi.

#### Mematahkan Jaringan

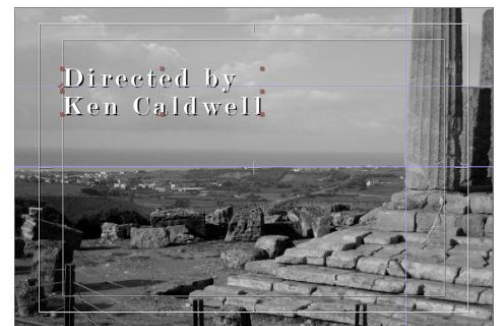
Sekarang grid telah terbentuk dan terisi, kita dapat dengan mudah meninggalkannya di situ. Namun, grid akan membawa Anda ke desain yang sangat kaku. Untuk memaksimalkan efektivitas dan daya tarik desain Anda, inilah saatnya untuk keluar dari grid. Anda dapat memindahkan dan mengatur ulang item agar berada di atas dan di bawah garis grid untuk memanfaatkan bentuknya dan memperoleh desain yang lebih baik. Tekan Control-; (atau Command-;) untuk menyembunyikan dan menampilkan panduan Anda, dan bereksperimen dengan mendorong elemen desain ke dalam dan ke luar bentuk.

### 3.4 KETERBACAAN JUDUL DI BIOSKOP, DARING, DAN DI PONSEL ANDA

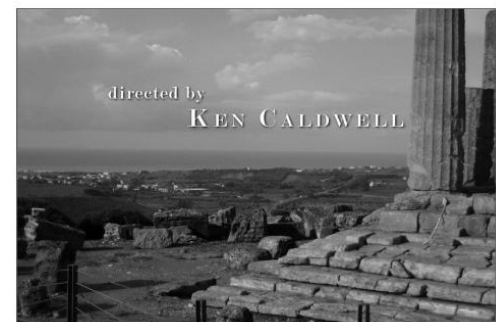
Sekarang setelah kita menjelajahi beberapa jenis huruf, kita perlu membahas komponen utama penggunaan tipografi yang sukses: keterbacaan. Sering kali diabaikan dan dipandang sebagai nilai sekunder dan kurang relevan dibandingkan dengan kerennya huruf atau tata letak tertentu, keterbacaan adalah aspek desain yang sama sekali tidak boleh diabaikan. Jika judul tidak dapat dibaca, informasi dan pesan tidak tersampaikan, dan itu jelas dapat menyebabkan frustrasi bagi penonton—atau bahkan menyebabkan Anda kehilangan klien. Keterbacaan bergantung pada berbagai faktor. Penonton duduk diam, tetapi gerakan kepala dan mata mereka, animasi huruf, dan waktu layar sering memengaruhi cara penonton mengidentifikasi kata dan memprosesnya.



**Gambar 3.10**



**Gambar 3.11**



**Gambar 3.12**

Misalnya, judul yang menghadap penonton, ditampilkan dalam karakter 2D (bukan 3D), memungkinkan keterbacaan yang cepat. Dalam penggunaan jenis huruf 3D, terutama jika tertanam dalam lingkungan 3D, berikan waktu layar yang sedikit lebih lama daripada jenis huruf 2D. Yang penting untuk dipahami adalah tidak ada aturan baku tentang keterbacaan. Anda harus menguji setiap ukuran huruf dan waktu layar proyek Anda; gunakan akal sehat, pengalaman, penilaian, dan persyaratan klien Anda; dan ketahui bagaimana proyek Anda akan didistribusikan (hanya daring, di bioskop, atau melalui metode lain).

### **Kerucut Penglihatan dan Dimensi Layar**

Saat mendesain kartu judul, desainer harus mengingat kerucut penglihatan penonton. Dimensi layar dan jarak dari penonton ke layar juga merupakan faktor yang relevan. Kerucut penglihatan yang umum bagi penonton di bioskop atau ruang pemutaran adalah antara sudut pandang total 30 dan 60 derajat. Dalam kerucut penglihatan 30 derajat, penonton melihat 15 derajat dari mata kanan dan 15 derajat dari mata kiri, dengan total sudut pandang 30 derajat.

Penonton yang duduk di baris depan harus menggunakan kerucut penglihatan yang lebih lebar untuk mendeteksi seluruh permukaan layar; gerakan mata dan kepala diperlukan untuk mengikuti tindakan dan mengetik di layar, dan jarak yang dekat dengan layar akan mengakibatkan distorsi gambar. Penonton yang duduk di baris terakhir harus menggunakan kerucut penglihatan yang lebih sempit; gerakan kepala minimal, sehingga mata harus mengerjakan seluruh tugas untuk menguraikan informasi di layar.

### **Ukuran dan Jarak Font**

Keterbacaan di layar ditentukan oleh ukuran font, warna, kontras antara warna font dan warna latar belakangnya, serta jenis hurufnya. United States Sign Council (USSC), melalui penelitian ekstensif, telah mengembangkan Indeks Keterbacaan (LI). Pada Tabel 3.2, Anda dapat menemukan referensi untuk font sans-serif (Helvetica) dan font slab-serif (Clarendon). Kartu judul dengan LI 29 berarti font tersebut—ketika huruf kapitalnya setinggi 1 inci—harus terbaca pada jarak 29 kaki. Misalnya, menurut bagan ini, ketika kita menggunakan Helvetica hitam pada latar belakang putih, huruf kapitalnya diatur pada 1 inci, maka seharusnya dapat terbaca dari jarak 29 kaki (jika huruf kapital dan huruf kecil) atau 25 kaki (jika semua huruf kapital). Jika font ditampilkan pada 10 inci, maka akan terlihat dari jarak 290 kaki dan 250 kaki, jika masing-masing menggunakan huruf besar dan kecil atau semua huruf kapital.

**Tabel 3.2 Bagan Indeks Keterbacaan**

Gaya Huruf	Warna Huruf	Warna Latar Belakang	Indeks Keterbacaan (Huruf Besar dan Kecil)	Indeks Keterbacaan (Huruf Kapital)
Helvetica	Hitam	Putih	29	25
Helvetica	Kuning	Hijau	26	22
Helvetica	Putih	Hitam	26	22
Clarendon	Hitam	Putih	28	24
Clarendon	Kuning	Hijau	31	26
Clarendon	Putih	Hitam	24	20

Anda mungkin bertanya-tanya mengapa ada perbedaan antara penggunaan huruf kapital dan huruf kecil serta penggunaan huruf kapital semua dalam hal keterbacaan. Saat menggunakan huruf kapital dan huruf kecil, yang menggunakan ascender dan descender, bentuk kata-kata lebih khas dan mudah dikenali; oleh karena itu, ini dianggap lebih mudah dibaca daripada hanya menggunakan huruf kapital. Namun, beberapa penelitian bertentangan dengan pandangan ini. Penelitian yang dilakukan oleh Tinker pada tahun 1963 menemukan bahwa bahkan ketika font dengan tinggi x yang besar digunakan, font huruf kapital lebih mudah dibaca pada jarak yang lebih jauh daripada campuran huruf kapital dan huruf kecil.

Temuan lebih lanjut oleh Arditi dan Cho pada tahun 2007 menemukan bahwa ketika teks sangat kecil, font huruf kapital lebih mudah dibaca dalam hal kecepatan membaca, baik untuk pembaca dengan penglihatan normal maupun untuk pembaca dengan penglihatan terbatas karena gangguan penglihatan. Apa arti semua ini bagi judul Anda? Anda tidak perlu menggunakan aturan LI 30 kaki dalam urutan judul Anda, tetapi ini adalah tempat yang baik untuk memulai. Dalam menerapkan informasi ini pada desain judul, pertimbangkan bahwa tanda tangan berbeda dari desain judul. Desain cetak bekerja dengan inci atau sistem metrik; jenis huruf masih diukur dalam poin, baik dalam format cetak maupun digital.

Variabel utama kita dalam bekerja dengan urutan judul digital adalah ukuran bingkai. Misalnya, mari kita ambil urutan judul digital untuk sebuah film, yang akan dikeluarkan menjadi film pada resolusi 2K (lebar 2048 piksel dan tinggi 1556 piksel pada 72 piksel/inci). Dimensi yang sesuai dalam inci adalah lebar 28,44 inci dan tinggi 21,61 inci. Untuk membuat ukuran font yang tingginya 1 inci, Anda harus mengatur font Anda menjadi sekitar 100–104 poin. Font ini akan terbaca dari jarak 30 kaki.

**Tabel 3.3 Indeks Keterbacaan USSC Diterjemahkan Ke Dalam Dunia Ukuran Layar Kita**

<b>Format</b>	<b>Ukuran Frame</b>	<b>Ukuran Huruf (Setara Tinggi 1 Inchi dan Terbaca dari 30 Kaki Jaraknya)</b>
<b>Film 4K</b>	2048 x 1556	208 pts
<b>Film 2K</b>	4096 x 3112	104 pts
<b>HD/HDTV 720p</b>	1280 x 720	65 pts
<b>DV NTSC</b>	720 x 480	35 pts

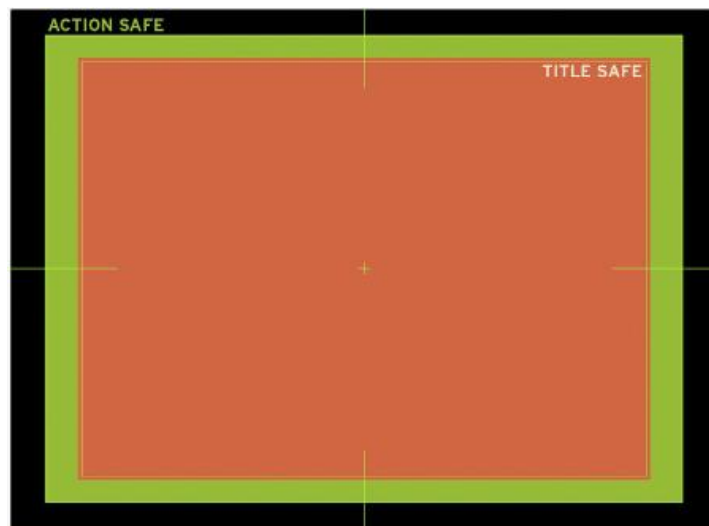
Departemen Ilmu Komputer dan Komunikasi Universitas Milan, Italia, telah mengembangkan FontReader, sebuah program yang memungkinkan pengguna menghitung dimensi jenis huruf berdasarkan jarak minimum dari mana seseorang dapat melihatnya, untuk menjamin keterbacaannya. Aplikasi ini dibuat terutama untuk iklan luar ruang (papan reklame, iklan bus), tetapi tentu saja dapat digunakan untuk mendesain kartu judul yang dapat dibaca bahkan oleh penonton yang duduk di barisan depan bioskop.

#### **Apakah Judul Anda Aman?**

Untuk menjamin keterbacaan judul Anda—terutama saat Anda mengerjakan desain judul siaran—judul harus ditempatkan dalam kotak batas judul yang aman. Kecuali layar plasma dan LCD, sebagian besar perangkat televisi memperbesar sinyal video yang diterima

dan memotong sebagian kontennya di tepi layar. Karena pemotongan ini, yang juga disebut overscan, tidak konsisten di antara berbagai merek dan model TV, judul harus ditempatkan dalam kotak batas judul yang aman, dan konten live-action atau animasi yang relevan harus ditempatkan dalam kotak batas Action Safe.

Kotak judul yang aman biasanya berukuran 80% dari ukuran bingkainya. Kotak Action Safe biasanya berukuran 90% dari ukuran bingkainya. Sebagian besar program perangkat lunak menyediakan opsi untuk menampilkan kotak batas Title Safe. Di After Effects, Anda dapat menampilkan kotak Action dan Title Safe dengan mengeklik ikon opsi Choose grid and guide (Gambar 3.14) di kiri bawah jendela Composition. Di Photoshop dan Illustrator, Anda dapat melihat kotak Action dan Title Safe atau overlay saat membuat file baru dari salah satu preset Video & Film.



**Gambar 3.13**



**Gambar 3.14**

### **Judul Film Online dan di Ponsel Anda**

Bagaimana layar kecil dibandingkan dengan layar besar di bioskop? Pertama-tama, di bioskop Anda tenggelam dalam kegelapan, tanpa ada hal lain yang mengganggu Anda. Anda berempati dengan karakter-karakter dalam film Anda; judul-judulnya mudah dibaca, menarik, dan menghibur. Ukuran layar membungkus persepsi Anda, dan suara (baik stereo maupun Dolby 5.1 Surround Sound) membungkus Anda, membenamkan Anda dalam realitas film tersebut. Anda bernapas, berjuang, menderita, dan mencintai karakter-karakter Anda. Bandingkan pengalaman itu dengan menonton film yang sama di pesawat terbang, ketika Anda diganggu oleh penumpang yang duduk di kursi dekat jendela yang harus bangun, atau

pramugari yang menyajikan kopi, atau bahkan dengan menonton film yang sama saat mengantre atau menunggu bus atau kereta berikutnya.

Terlepas dari perbedaan drastis dalam menikmati film di berbagai lingkungan, tantangan bagi para pembuat film dan desainer adalah menciptakan produk yang dapat bertahan terhadap batasan teknologi dan tantangan yang ditimbulkan oleh saluran distribusi baru. Ada sedikit sekali perhatian saat mendesain rangkaian judul untuk Web. Mengenai ukuran layar, sebagian besar situs Web kini didesain untuk ukuran layar 1280 × 1024 piksel, yang memungkinkan film disematkan di halaman Web setidaknya pada resolusi SD. Satu variabel yang perlu diperhatikan adalah codec video.

Bergantung pada kompresi film, elemen tipografi rangkaian judul mungkin menjadi tidak enak dibaca; antialiasing font dapat memburuk, dan serif mungkin menjadi terlalu tipis atau bahkan hilang sama sekali. Beberapa situs Web bahkan mungkin memerlukan berat file maksimum untuk unggahan video, dan saat itulah pengujian dimulai untuk mencoba menemukan kompresi yang sesuai yang memungkinkan streaming video cepat sambil mempertahankan kualitas rangkaian judul. Tidak ada aturan yang ditetapkan; kompresi bergantung pada sifat dan kualitas sumber rangkaian judul—apakah menyertakan elemen 3D, warna dan tekstur, aksi langsung, elemen tipografi berat atau ringan, atau semacamnya. Untuk menentukan codec video terbaik untuk rangkaian judul Anda, Anda harus mengeksplor segmen pendek menggunakan berbagai codec video, lalu menelusuri berkas video untuk memverifikasi hasilnya. Untuk memulai, Anda harus mencoba mengompresi rangkaian judul Anda sebagai H.264, Motion JPEG, atau Apple ProRes.

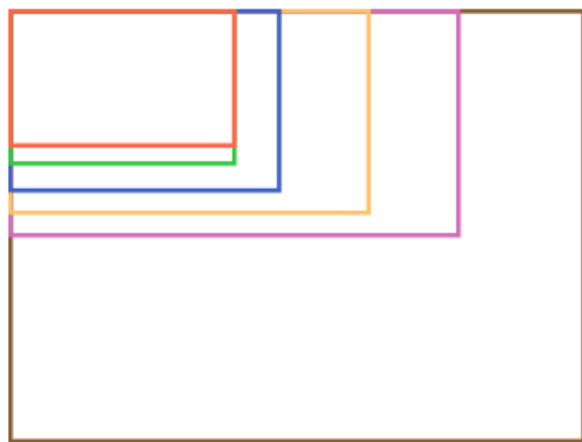
Jika Anda ingin menjelajahi lebih banyak jenis kompresi, Anda harus mengimpor rangkaian judul Anda ke Apple Compressor dan mencoba beberapa prasetelnya. Saat mendesain rangkaian judul untuk layar yang lebih kecil seperti perangkat seluler, penting untuk dipahami bahwa ada berbagai ukuran dan resolusi layar, tergantung pada merek dan modelnya. Meskipun Anda tidak diharapkan untuk mendesain untuk setiap perangkat ini, setidaknya satu versi rangkaian judul, yang didesain ulang agar dapat dibaca di layar yang lebih kecil, mungkin diperlukan oleh klien Anda. Saat mendesain rangkaian judul untuk layar yang lebih kecil, Anda tetap dapat menggunakan Indeks Keterbacaan USSC sebagai pedoman. Helvetica hitam yang ditampilkan pada latar belakang putih setinggi 0,1 inci—setara dengan jenis huruf 10 poin—dapat dibaca dari jarak 2,9 kaki (huruf besar dan kecil) dan 2,5 kaki (semua huruf kapital).

**Tabel 3.4** Rasio Aspek Layar Perangkat Seluler Umum

Merek/Model	Rasio Aspek	Ukuran Piksel	Ukura Inchi (Diagonal)
LG, Samsung	1.67:1	400 x 240	3"
PSP Go	1.47:1	400 x 272	3.8"
Apple Iphone	3:2	480 x 320	3.5"
Nokia Tube	16:9	640 x 360	3.2"
Sony Ericsson Xperia	2:1	800 x 400	3"
iPad	4:3	1024 x 768	9.7"

### Tutorial: Memodifikasi Teks dengan Adobe Illustrator

Salah satu kekuatan utama perangkat lunak Illustrator Adobe adalah kemampuannya untuk menerapkan sentuhan artistik pada font yang sudah ada. Illustrator memungkinkan pengguna untuk "memecah" font dari tampilan yang dimilikinya dan memungkinkan pengguna untuk menerapkan alat penyunting gambar vektor untuk menyesuaikan tampilannya. Fitur hebat ini sendiri sering kali membenarkan penggunaan Illustrator. Adobe Illustrator adalah standar industri untuk penyuntingan gambar vektor. Perangkat lunak ini memungkinkan Anda menggunakan alat Bezier untuk mengubah bentuk objek yang sedang Anda sunting dengan menyesuaikan titik-titiknya. Dalam tutorial berikut, kita akan menggunakan Illustrator untuk menghidupkan judul yang membosankan.



- LG, SAMSUNG 400x240 pixels
- PSP GO 400x272 pixels
- APPLE IPHONE 480x320 pixels
- NOKIA TUBE 640x360 pixels
- SONY ERICCCSON EXPERIA 800x400 pixels
- APPLE IPAD 1024x768 pixels

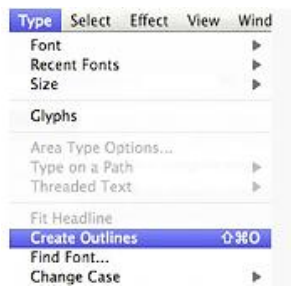
Gambar 3.15



Gambar 3.16 Huruf Yang Sama Dalam Presentasi Normal Dan Setelah Create Outlines Diterapkan

the  
evening

1. Sebelum kita mulai mengubah bentuk huruf yang terlibat, kita harus menyelesaikan masalah apa pun yang perlu kita atasi saat materi masih diperlakukan sebagai lapisan teks oleh



- perangkat lunak. Pastikan Anda puas dengan fon yang telah Anda pilih serta leading dan kerning. Kita dapat mengubah leading dan kerning nanti, tetapi lebih sulit.
2. Saat Anda siap untuk melanjutkan, dengan lapisan teks yang dipilih, pilih Type | Create Outlines. Sekarang kita dapat mulai mengedit bentuk huruf.

g

3. Saya akan menggunakan descender dari g sebagai garis bawah untuk sisa kata. Gunakan alat Eraser dan buat garis pemisah pada g tempat kita dapat memperpanjang garis.

ing

4. Gunakan alat Lasso dan gambarlah sebuah lingkaran di sekitar sisi kiri descender g dan seret ke kiri. Kita akan menghubungkannya ke v, yang akan menciptakan efek tanaman merambat yang indah ini.

the evening

5. Selesai-Sekarang luangkan waktu untuk bereksperimen dengan mengubah bentuk huruf dan lihat bagaimana tampilannya. Akan menjadi sangat menarik dan memikat ketika dua bentuk huruf digabungkan. Berhati-hatilah untuk tidak membuat jenis huruf Anda terlalu sulit dibaca, tetapi pikirkan juga tentang bagaimana Anda dapat membuat tampilan dan rupa yang berbeda untuk grafik judul yang sedang Anda kerjakan.

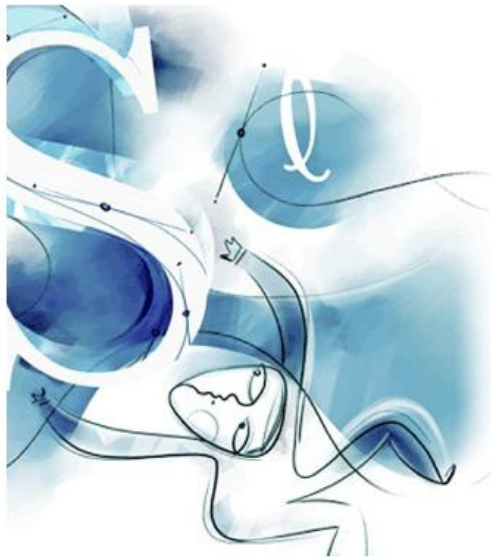
APAKAH FONT INI  
TERLIHAT  
FAMILIAR?

Gambar 3.17 Trajan Pro telah ada di mana-mana

### Membuat Font Anda Sendiri

Misalnya Anda akan mulai mengerjakan urutan judul untuk film thriller baru dengan beberapa bintang besar dan gaji yang sangat besar. Tarik napas dan ingat beberapa kampanye desain grafis hebat yang terkait dengan genre ini. *Se7en*, *Psycho*, dan *Jaws* (1975) langsung terlintas di benak saya. Apa kesamaan dari ketiga film ini? Jenis huruf yang unik dan mudah diingat yang dirancang khusus untuk film-film tersebut. Jadi, mari kita beralih ke folder font kita, trash Trajan Pro, dan bahas tentang membuat jenis huruf kita sendiri.

Untuk mulai membuat jenis huruf, Anda memerlukan beberapa perangkat lunak khusus untuk membuat font baru. Anda memiliki sejumlah opsi dalam hal perangkat lunak pembuatan font. Pertama, ada aplikasi profesional Fontlab Studio, yang telah menjadi perangkat lunak dominan di bidang industri ini selama beberapa waktu. Ada juga paket perangkat lunak gratis yang disebut FontForge, yang tidak sekuat Fontlab Studio, tetapi juga gratis.



**Gambar 3.18 Fontlab Studio Dari Fontlab Adalah Aplikasi Pengembangan Font Paling Populer Yang Tersedia Saat Ini**

### Tutorial: Membuat Jenis Huruf Kustom dengan Fontlab

1. Saya memulai jenis huruf saya dengan memindai gambar huruf yang saya buat. Bersenang-senanglah dan berkreasilah dengan materi sumber asli Anda; materi tersebut dapat dibuat sesantai atau sesantai yang Anda inginkan.



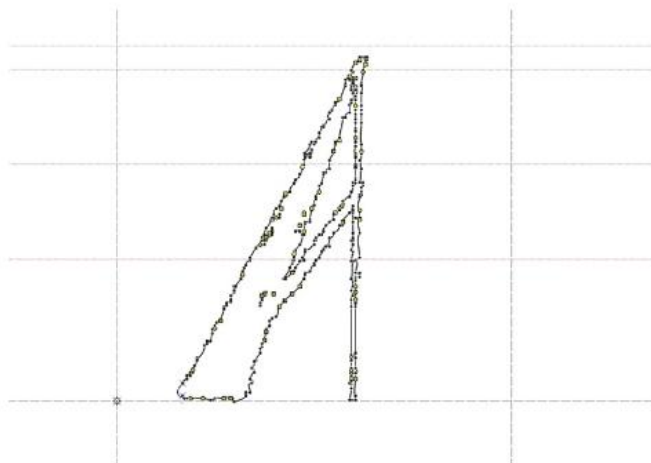
2. Untuk mendapatkan tampilan huruf yang sebersih mungkin, kita akan membuat gambar vektor dari hasil pindaian. Buka gambar di Adobe Illustrator dan terapkan Live Trace ke



gambar raster. Karena warna tidak akan menjadi masalah, saya menggunakan prasetel Logo Hitam dan Putih. Klik Perluas. Sementara kita memilikinya di Illustrator, luangkan beberapa menit untuk membuat perubahan pada jalur yang membentuk huruf di sini. Biarkan Illustrator terbuka; kita akan membahasnya lagi dalam beberapa menit.



3. Luncurkan Fontlab Studio dan klik File | New. Ini akan membuka jendela font baru, yang akan memperlihatkan kotak dengan semua glif dalam font. Sorot huruf kapital A. Buka menu Glyphs dan klik Create Glyphs If Empty. Sekarang klik dua kali huruf kapital A dan jendela glifnya akan terbuka.



4. Kembali ke Illustrator dan pilih jalur dan Edit | Salin. Kembali ke Fontlab dan Edit | Tempel ke jendela glif untuk huruf kapital A. Sekarang ulangi tindakan ini untuk setiap huruf. Anda tidak perlu memindai setiap huruf satu per satu; Anda dapat menggambarnya di satu halaman dan Live Trace sebagai satu kelompok. Saya hanya menunjukkan satu huruf untuk tujuan kejelasan. Bahkan, Anda dapat membuat huruf lainnya menggunakan Illustrator jika Anda mau, meskipun itu bisa memakan waktu cukup lama.



5. Selesai - Setelah Anda selesai menyediakan glif untuk semua karakter, buka File | Buat Font. Ini pada dasarnya akan mengekspor apa yang telah Anda lakukan di Fontlab sebagai font yang kemudian dapat Anda instal di komputer Anda, seperti font lainnya.

### **Memindahkan Jenis Huruf untuk Web dengan Adobe Flash**

Dulu hanya sedikit orang yang menonton konten video di Web, tetapi masa itu sudah berakhir. Desain judul telah menjadi bagian penting dari konten media baru, dan masalah serta batasan ukuran baru merupakan masalah penting yang harus diatasi. Kemampuan Flash juga telah meningkat secara signifikan sekarang karena menjadi aplikasi Adobe; Flash memiliki beberapa fitur hebat yang menjadikan pemasangannya dengan After Effects sebagai rangkaian alat yang hebat.

### **Pertimbangan untuk Menonton Web dan Perangkat Seluler**

Menonton sesuatu di Web, atau ponsel, merupakan pengalaman yang jauh berbeda dengan menonton di TV atau layar lebar. Ini bukanlah pengalaman menonton di rumah atau di bioskop yang nyaman dan khusus. Desainer judul juga harus mempertimbangkan pertimbangan desain. Pertama, ukuran standar video Web berbeda dengan TV atau film. Jelas kita berbicara tentang gambar yang lebih kecil. Masalahnya adalah ukuran huruf tidak dapat diperkecil secara relatif dan tetap mencapai keterbacaan maksimum. Kita harus memilih untuk menampilkan huruf pada ukuran relatif yang lebih besar pada gambar Web/perangkat seluler yang lebih kecil.

Selain masalah ukuran, kita juga harus ingat bahwa video Web menampilkan seluruh gambar. Sebaiknya judul tetap berada dalam batas aman judul sehingga jaraknya dari tepi masih nyaman dibaca pemirsa. Jika Anda memiliki kebiasaan buruk membiarkan elemen di area gambar melewati batas tepi yang ditentukan, Anda tidak dapat melakukannya saat mengerjakan video untuk Web. Selain itu, kita harus mempertimbangkan untuk menggunakan alat yang dioptimalkan untuk Web untuk pekerjaan desain kita di sini. After Effects memiliki beberapa pengaturan untuk bekerja dengan konten berbasis Web, tetapi Flash dioptimalkan untuk pekerjaan Web.

## Perbedaan Antara After Effects dan Flash



**Gambar 3.19**



**Gambar 3.20 Meskipun Keduanya Tampak Melakukan Hal Yang Sama, Flash (Di Atas) Dan After Effects (Gambar 3.19) Adalah Dua Program Yang Sangat Berbeda Dan Idealnya Cocok Untuk Tujuan Yang Berbeda.**

Jika Anda masih sangat awam dengan semua ini, perbedaan utama antara Flash dan After Effects mungkin tidak langsung terlihat. Keduanya adalah animator keyframe, dengan alat yang agak mirip satu sama lain. Akan tetapi, keduanya adalah paket perangkat lunak yang sangat berbeda, dan masing-masing dimaksudkan sebagai solusi profesional untuk tugas spesifiknya. Meskipun kedua paket perangkat lunak memiliki kemampuan hebat dalam hal animasi, keduanya ditujukan untuk format media yang berbeda. Flash dimulai sebagai alat untuk mengembangkan situs Web dinamis tingkat tinggi, dan seiring berjalannya waktu, Flash telah menjadi platform pengembangan dengan bahasa pemrogramannya sendiri.

Flash telah menjadi populer di kalangan animator karena kemiripannya yang dekat dengan proses "cel" klasik, menjadikannya alat pilihan bagi banyak kartunis Web dan animator 2D. Namun, Flash bukanlah alat grafik gerak yang sekuat After Effects. Flash tidak memiliki alat animasi tipe canggih yang dimiliki After Effects, dan pengaturan output-nya dirancang paling baik untuk output Web dan minimal untuk format lainnya. Jenis file output yang paling

umum dari Flash adalah .swf (kadang-kadang disebut swish atau swift), yang sedikit mirip dengan film QuickTime kecuali berbasis vektor, sehingga mudah diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitas.

Untungnya, seiring dengan dirilisnya versi baru, ada lebih banyak cara untuk beralih cepat antara AE dan Flash. After Effects dirancang untuk membuat grafik gerak 2D, tetapi seiring waktu ia telah menjadi alat animasi tipe yang sangat baik, kompositor yang solid, dan paket perangkat lunak VFX yang banyak digunakan. Ia dirancang untuk bekerja dengan perangkat lunak video lainnya dan diarahkan untuk menghasilkan video berformat raster. Karena dirancang untuk output video, ekspor dan mesin AE berbasis raster, membatasinya pada skala yang ditetapkan tetapi kualitasnya fotografis.

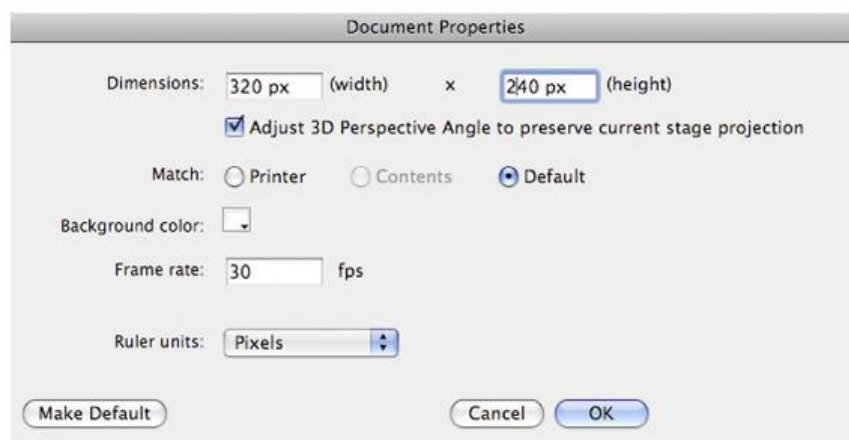
### Memilih di Antara Keduanya: Kapan Menggunakan Flash

Jika jenis yang Anda animasikan akan menjadi bagian dari situs Web dalam presentasi akhirnya, keluaran vektor Flash lebih unggul. Namun, perlu diingat bahwa Anda akan sangat dibatasi oleh alat animasi yang tersedia untuk jenis di Flash. Sering kali, jika Anda bekerja dengan Flash Video, Anda dapat menempatkan jenis animasi vektor sebelum konten video yang sebenarnya. Ini akan membantu Anda menghindari kompresi judul yang berlebihan jika judul tersebut dipadukan dengan video. Jadi, dalam file Flash .swf, Anda dapat menempatkan jenis animasi vektor sebelum konten video berformat Flash Video.

### Kapan Menggunakan After Effects

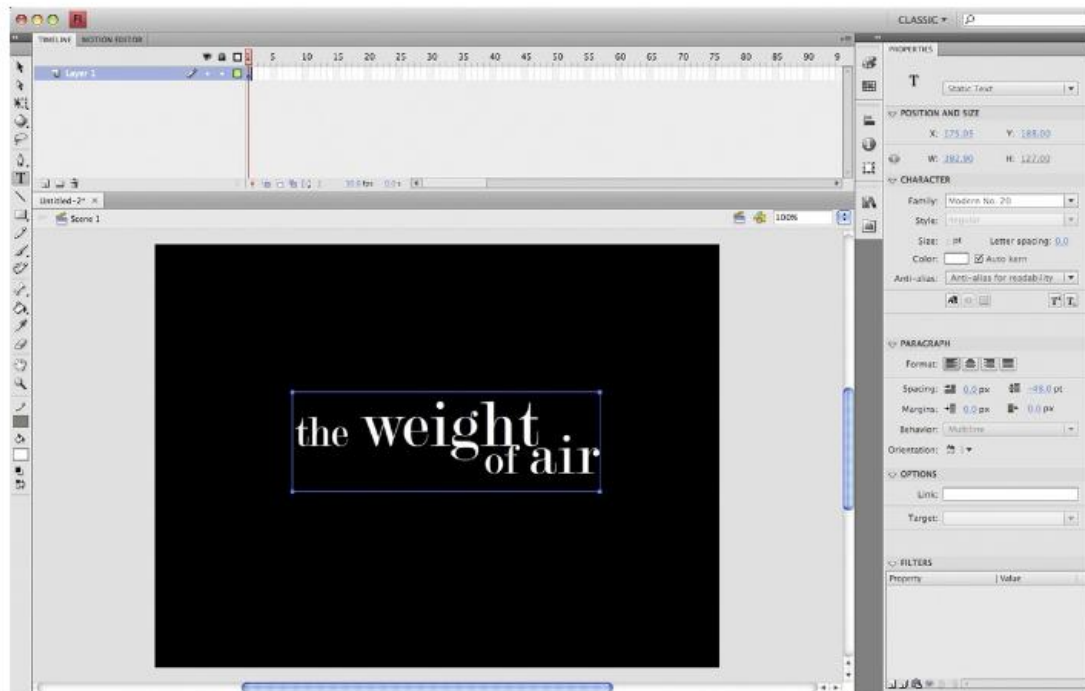
Dalam kebanyakan kasus, untuk semua bentuk video, Anda memerlukan berbagai pengaturan keluaran video yang disediakan oleh perangkat lunak khusus seperti After Effects. Lebih jauh lagi, After Effects menawarkan alat yang tangguh untuk animasi jenis yang hanya dapat disaingi oleh beberapa paket perangkat lunak. Sekarang kita akan melihat bagaimana Anda dapat memanfaatkan alat jenis After Effects yang luar biasa dan mengekspor ke Flash menggunakan format XFL.

### Tutorial: Animasi Tipe Dasar di Adobe Flash

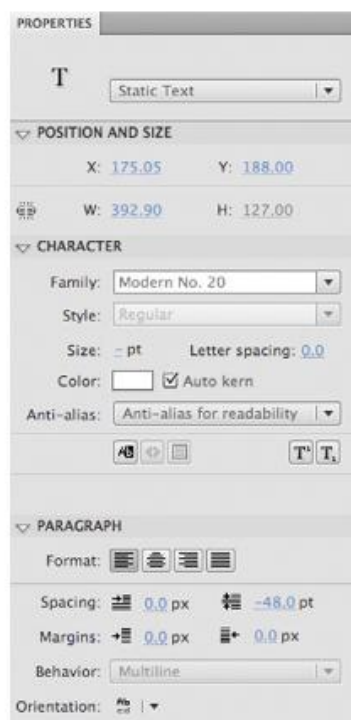


Di awal setiap proyek Flash, ada baiknya melihat jendela Modify | Document dan mengatur dokumen Anda sesuai dengan itu. Jika Anda berencana untuk menambahkan jenis huruf animasi ke situs Web, penting untuk mencocokkan dimensi situs akhir atau, jika akan menjadi

bagian tertentu dari suatu halaman, untuk mencocokkan dimensi area yang sudah diblokir. Jika akan ditambahkan ke presentasi Flash Video, pengaturannya harus sesuai dengan bagian Flash Video.



Biasanya saat saya menggunakan Flash, saya akan memindahkan panel Alat ke sisi kiri (sebut saja saya penganut paham tradisionalisme, tetapi meletakkan bilah alat di sisi kanan terasa kurang tepat bagi saya). Pilih alat Ketik yang sudah dikenal dan tata letak teks Anda.



Lanjutan Di Flash, Anda menyesuaikan parameter dengan elemen yang Anda buat dengan panel Properti. Kontrol jenis huruf ada di bagian Karakter. Kern otomatis memiliki sakelar.

Pelacakan akan dikontrol oleh nilai angka spasi huruf yang diberi label ganjil. Anda juga akan menemukan awalan di bawah judul Paragraf di bawah Spasi.



Langkah selanjutnya adalah masuk ke menu Modify dan pilih Convert to Symbol (atau tekan F8 pada keyboard). Pilih Movie Clip dari Type. Beri nama title. Dalam kebanyakan kasus, Anda perlu menggunakan Convert to Symbol untuk membuat animasi apa pun.



Sekarang, tidak seperti After Effects, setiap frame di Flash diwakili oleh kotak tersendiri. Sorot kotak di bawah tanda 10 frame. Sekarang masuk ke Insert | Timeline | Keyframe (atau tekan F6).



Pada tanda bingkai ke-10, gunakan Alat Transformasi Bebas (atau tekan Q) dan perbesar teks kita.

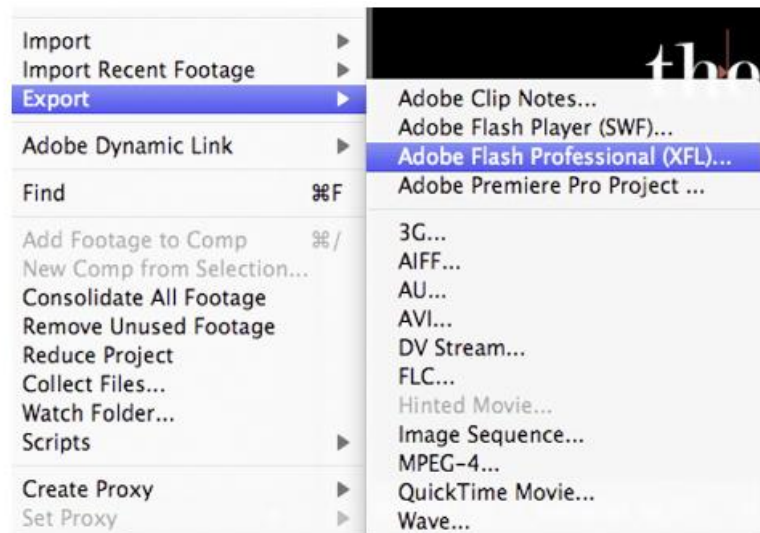


Selesai-Untuk menjalankan semua jenis animasi di Flash, Anda harus memberi tahu Flash kepada Tween. Sorot bingkai, dan buka Sisipkan | Tween Klasik. Sekarang akan muncul tanda panah yang menghubungkan bingkai utama pertama dan terakhir Anda. Tekan Enter untuk melihat animasi Anda.

## Tutorial: Memindahkan Animasi Jenis dari After Effects ke Flash dengan Format XFL

Sekarang Flash dan After Effects sama-sama diterbitkan oleh Adobe, kita dapat memanfaatkan kekuatan kedua program tersebut. Dalam tutorial ini, kita akan melihat cara memulai proyek dengan After Effects lalu mengekspornya ke Flash.

Di After Effects saya membuat animasi cepat dari sebuah judul, dan saya telah menerapkan preset Whirl In ke lapisan jenis (Efek dan Preset | Preset Animasi | Animasi Jenis | Kurva dan Putaran | Whirl In).



Pilih File | Ekspor | Adobe Flash Professional (XFL). Format XFL bekerja mirip dengan file FLA Flash, jadi setelah mengekspor, Anda dapat membuka file XFL seolah-olah itu adalah FLA.

Mesin Flash berbasis vektor dan AE berbasis raster, jadi karena keduanya "berbicara dalam bahasa yang berbeda," kita harus menyesuaikan pengaturan ekspor kita sehingga kita mempertahankan tampilan garis waktu kita. Setelah Anda memilih File | Ekspor



| Adobe Flash Professional (XFL), Anda harus memilih beberapa pengaturan ekspor. Karena jenis animasi yang kita lakukan di After Effects akan menjadi fitur yang tidak didukung di Flash, di bawah tajuk Lapisan dengan Fitur yang Tidak Didukung, aktifkan Rasterisasi ke: dan, dari menu tarik-turun, pilih Format. Format FLV akan memberi Anda lapisan video terkompresi di Flash, dan PNG Sequence akan memberi Anda serangkaian gambar. Keduanya akan

mendukung transparansi. Kemudian ambil file XFL dan buka dengan Flash. Sekarang Anda dapat menggunakannya sebagai bagian dari proyek Flash Anda.

### Studi Kasus: Konspirasi Alfabet

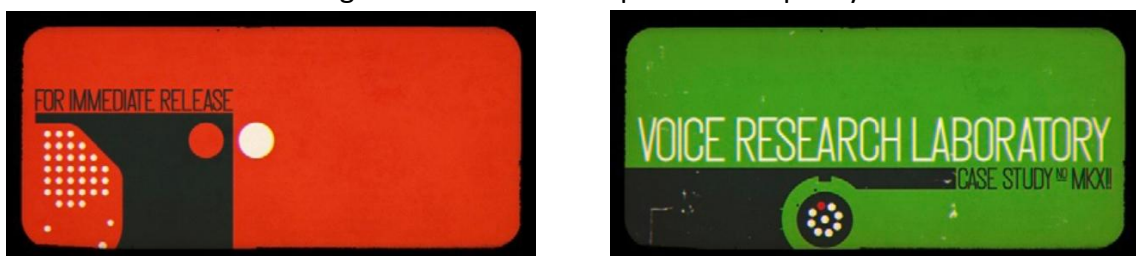
#### Untuk Rilis Segera

Selama ribuan tahun, alfabet telah menjadi fondasi komunikasi manusia dan pemahaman budaya. Bangsa Yunani, Romawi, Turki, Celtic—semuanya adalah pelopor tulisan modern kita, yang mewariskan obor linguistik dari peradaban mereka ke peradaban kita. Dapat dikatakan bahwa alfabet—dan fonem—begitu meresap dalam kehidupan kita sehari-hari sehingga kita hampir tidak pernah memikirkannya. Dan itulah yang mereka harapkan. Pada tahun 1962, saat melakukan eksperimen rutin di Laboratorium Penelitian Suara (VRL), para ilmuwan menemukan mutasi aneh pada fonem umum: frekuensi samar bermuatan positif yang mengubah makna tersirat dari bunyi yang dihasilkan. Dalam pengujian berikutnya yang dilakukan pada subjek primata, diamati bahwa fonem r yang dimodifikasi, ketika diperkuat melalui perangkat headset telepon umum, menimbulkan perasaan kebingungan dan kecemasan yang kuat pada primata.

Eksperimen lebih lanjut dilakukan pada subjek manusia menggunakan fonem tambahan—a , , dan r adalah yang paling umum. Subjek-subjek ini juga menunjukkan peningkatan kebingungan dan disorientasi dan segera menjadi tidak peduli dan umumnya lesu—terutama ketika fonem-fonem tersebut disusun menjadi kata-kata dan kalimat yang berbeda, seperti pada ði d g et ma sændw tÚ. Ada laporan yang saling bertentangan tentang apa yang terjadi selanjutnya, tetapi segera menjadi jelas bahwa kuda Troya subsonik ini bukanlah putri alam; memang, para ilmuwan di VRL telah menemukan konspirasi linguistik besar-besaran, yang kedalamannya baru sekarang digali.

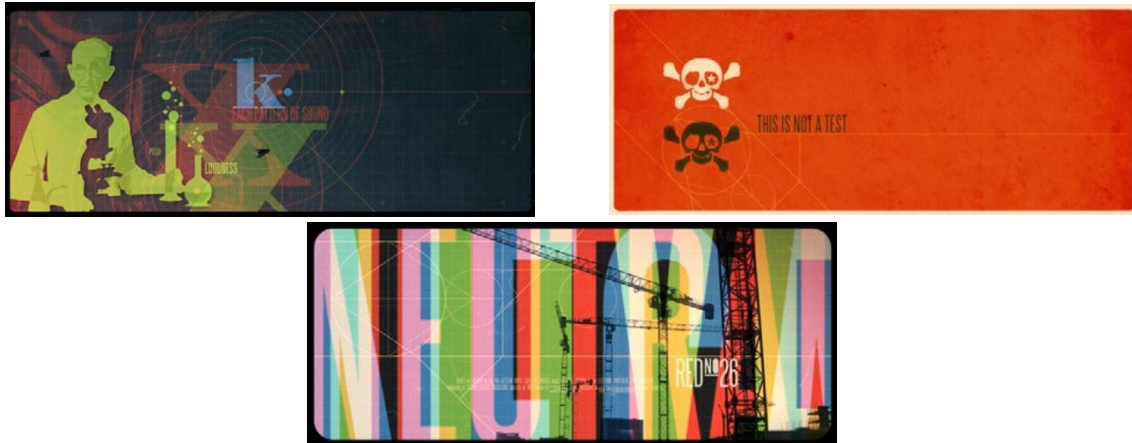
Itu adalah pembajakan langsung bahasa kita dari dalam ke luar. Tetapi untuk tujuan apa? Dan oleh siapa? Televideo geometris penuh warna ini merupakan laporan akurat tentang fakta-fakta yang diketahui, termasuk beberapa menit rekaman yang belum pernah dilihat sebelumnya disertai diagram dan bagan yang bermanfaat. Film ini mengusulkan teori-teori baru dan menawarkan konteks historis dan ilmiah yang mendukung, serta berdurasi dua menit empat puluh sembilan detik. Film ini kemungkinan besar menghibur dan informatif. Harap diskusikan film ini setelah selesai.

**Gambar 3.21** Bingkai Foto Dari "The Alphabet Conspiracy" Oleh MK12









The Alphabet Conspiracy adalah gabungan antara live-action/animasi tentang bahasa yang bekerja sebagai agen ganda, yang membawa makna tersembunyi untuk alasan yang belum diketahui. Film pendek ini muncul setelah menemukan film edukasi dari tahun 1960-an, yang juga berjudul The Alphabet Conspiracy (kami suka menganggapnya sebagai semacam sekuel). Dalam versi aslinya, seorang gadis muda bernama Alice memboikot pekerjaannya di rumah dan tertidur, lalu pergi ke dunia ajaib tempat ia bersekongkol dengan orang-orang seperti Mad Hatter untuk menghilangkan buku dan kata-kata (sehingga tidak ada pekerjaannya di rumah). Mereka dicegat oleh seorang ahli bahasa yang baik hati yang akhirnya meyakinkan Alice bahwa alfabet benar-benar penting. Ia kemudian terbangun.

Kami telah menulis naskah film pendek berbasis tipe yang sangat mirip dengan film ini, jadi kami memutuskan bahwa alih-alih menciptakan kembali roda, kami cukup menambahkan sentuhan kami sendiri pada film aslinya. Kami memotong soundtrack dan mencampurnya kembali menjadi versi yang sedikit lebih gelap, dan itu menjadi dasar untuk karya tersebut. Dari sana, kami mengembangkan animatik dan mulai mengerjakan elemen-elemen kunci (meskipun dengan karya nonnaratif, kami selalu memperlakukan animatik sebagai panduan umum, karena garis singgung yang kami ikuti saat menganimasikan dan mendesain biasanya berakhir menjadi karya tersebut).

Film pendek tersebut mengambil isyarat lain dari film tersebut serta film-film edukasi lainnya dari masa lalu, yang terinspirasi oleh penyuntingan yang canggung dan premis-premis absurd yang sering kali mendefinisikan genre tersebut. Palet warnanya sederhana dan disengaja, dan kami bekerja dengan teknik di mana semua elemen dibagi menjadi saluran merah, hijau, dan biru masing-masing, yang biasanya tetap ditumpangkan untuk membentuk gambar yang lengkap tetapi terkadang bergerak secara independen satu sama lain untuk menciptakan efek transisi dan grafis yang menarik.

Kami suka mendesain jenis huruf khusus untuk proyek film kami, dan karena bagian ini membahas alfabet dari sudut pandang ilmiah, kami menghabiskan banyak waktu untuk mengembangkan jenis huruf yang secara teoritis sempurna dan seimbang. Kami tidak terlalu peduli dengan membuat font yang menarik secara estetika karena kami memastikan bahwa setiap pengukuran adalah kebalikan dari yang lain. Kami juga mengembangkan seperangkat aturan yang cukup kaku tentang bagaimana jenis huruf harus ditata dan disajikan di layar,

memastikan bahwa eksponen dan bobot selalu dipertimbangkan. Ini bukan sesuatu yang harus dipelajari; ini lebih merupakan titik awal untuk komposisi kami, dan terasa sesuai dengan pokok bahasan.



**Gambar 3.22**

#### **Wawancara: Stacy Nimmo tentang Desain Judul**

Salah satu hal yang luar biasa tentang desain siaran dan tipografi kinetik adalah banyaknya hal yang dapat Anda masukkan ke dalam karya apa pun yang Anda buat. Anda memiliki musik, sinematografi, grafik 2D atau 3D, dan tipografi, yang berdiri sendiri sebagai alat komunikasi. Menemukan campuran yang tepat dari apa yang akan digunakan untuk pesan yang Anda kirim adalah tantangan yang sebenarnya. Anda harus mencari tahu apa yang dibutuhkan klien Anda, apa yang perlu mereka komunikasikan, dan bagaimana seharusnya hal itu disampaikan. Umumnya, pada sisi emosional Anda cenderung memiliki hal-hal yang jauh lebih singkat, dan kemudian pada sisi yang sangat jelas dan ringkas, Anda memiliki tanda "diskon 50%" dan tanda "Dijual" yang besar.

Jadi, di antara kedua ekstrem tersebut Anda perlu mencari tahu apa yang perlu dikomunikasikan klien Anda dan apa yang ingin didengar konsumen. Dapatkah Anda berbicara sedikit tentang diri Anda dan latar belakang Anda dalam desain grafis? Saya belajar desain di University of Florida dalam program yang sangat, sangat tradisional, pada masa sebelum komputer menjadi lebih populer. Jadi, tidak bermaksud terdengar seperti Luddite, tetapi saya pikir ada beberapa hal yang sangat positif yang dapat dipelajari dalam desain sebelum Anda menggunakan komputer. Dan saya pikir pada suatu titik, terutama pada masa dasar, sebenarnya akan membantu untuk menjauhi komputer sehingga Anda dapat mempelajari komposisi yang sangat mendasar. Anda tahu, jika Anda memiliki After Effects atau Photoshop, Anda dapat langsung melapisi 100 lapisan di sana, dan itu tidak terjadi ketika Anda memiliki mesin fotokopi dan Anda meledakkan tipografi; Anda secara fisik dibatasi oleh jumlah hal yang dapat Anda lakukan di sana.

Saya pikir itu sangat bagus karena membantu Anda fokus untuk mengatakan sebanyak mungkin dengan jumlah bagian yang paling sedikit. Dan saya pikir itulah esensi tipografi: katakan sebanyak mungkin dengan jumlah bagian yang paling sedikit. Saya tetap mendesak

sekolah dan siswa yang baru pertama kali belajar desain siaran untuk tidak mengerjakan semuanya dengan komputer, untuk mencoba mengerjakan semuanya secara luring dan di kepala serta di buku sketsa sebanyak mungkin. Dan salah satu bagian penting dari itu adalah belajar memahami dan bekerja dengan tipografi, mengenal pemotongan, skala, kerning, dan hal-hal halus yang sangat membantu. Untuk melihatnya secara luring, seperti dalam seni cetak dan penggunaan stensil, misalnya, di mana Anda memiliki proses yang melibatkan fisik dan Anda memiliki rasa akan bobot fisik dan posisi huruf. Itu hampir seperti perbedaan antara membaca buku di komputer dan membaca buku yang sebenarnya. Ada nuansa dan bobot yang berbeda, dan saya pikir Anda menjadi jauh lebih akrab dengan tipografi saat itu reflektif dibandingkan saat itu di layar komputer.

**Gambar 3.23** Klien: Symantec; Judul Proyek: Level Lebih Tinggi; Durasi: 00:30





Dari studi desain grafis, bagaimana Anda akhirnya mengkhususkan diri dalam grafik gerak? Saya beralih dari studi desain, yang utamanya adalah desain cetak di perguruan tinggi, ke pengerjaan poster film untuk Miramax di New York City pada awal 1990-an, saat mereka baru mulai. Saat Anda melihat poster film, Anda akan melihat para aktornya, dan Anda akan melihat mereka tergabung dalam dunia yang samar, lalu Anda akan melihat judulnya. Dan judul benar-benar berbicara banyak tentang apa yang akan Anda lihat; judul khususnya memiliki kemampuan untuk melakukan itu, untuk menetapkan nada film di luar citra orang-orang tertentu. Ini tentang orang-orang dan tentang desain judul.

Faktanya, judul sangat relevan dengan poster-poster ini sehingga sebenarnya tertulis dalam kontrak bahwa nama-nama orang tertentu harus memiliki ukuran relatif tertentu dibandingkan dengan judul: "Jika judul berukuran X, nama saya harus berukuran 20% dari ukuran X." Dan begitulah poster film berakhir dengan tipografi yang sangat tipis dan sangat tinggi, karena merupakan persyaratan hukum bahwa nama-nama orang harus berukuran sama dengan judul. Saya kembali ke sekolah film untuk mempelajari produksi film tradisional, dan masih banyak hal yang saya pelajari dari pengalaman itu yang tidak ada hubungannya dengan berada di lokasi syuting langsung, tetapi berkaitan dengan cara kamera bergerak melalui adegan 3D atau cara drama atau gerakan ditampilkan melalui gerakan kamera. Saya pikir itu adalah langkah yang sangat penting dalam kemajuan perkembangan desain siaran siapa pun.

### **1. Kapan dan bagaimana Anda memulai Gunshop?**

Kami memulai Gunshop pada tahun 2000. Kami sekarang berusia 10 tahun, yang cukup menarik, dan juga cukup tua dalam bisnis ini, tetapi kami memiliki banyak manfaat dari pengalaman itu. Alasan utama kami memulai Gunshop adalah karena pada akhir tahun 90-an tempat-tempat utama yang melakukan desain siaran canggih memiliki peralatan yang sangat, sangat mahal. Kami mulai mengerjakan lebih banyak pekerjaan di desktop dengan After Effects dan menyadari bahwa kami tidak memerlukan semua tape deck yang mahal ini, kami tidak memerlukan Inferno, dan benar-benar mulai menghasilkan pekerjaan yang sangat rumit di desktop.

Kami membuka toko kami sebagai semacam solusi desktop untuk desain siaran. Itu adalah salah satu yang pertama di kota ini, dan sangat populer, dan kami akhirnya mengerjakan banyak pekerjaan dengan HBO dan semua saluran keluarga mereka, seperti Cinemax, serta Viacom dan keluarga mereka, seperti MTV dan VH1.

### **2. Bagaimana pengalaman hidup, minat, dan gairah Anda memengaruhi pekerjaan Anda? Dan apa minat dan gairah Anda?**

Jika seseorang bertanya kepada saya, saya biasanya tidak menyebut diri saya sebagai seniman komersial, meskipun pada dasarnya itulah saya. Saya seorang seniman yang bekerja dalam suasana komersial, dengan cara yang komersial, pada dasarnya menciptakan karya seni yang dipesan untuk klien. Jadi, bagi saya, ada banyak kreativitas yang dituangkan ke dalam semua karya ini. Sangat memuaskan untuk menciptakan, seperti yang saya sebut, dunia kecil. Kami menciptakan dunia kecil, sangat istimewa, sangat spesifik, dan sangat bermerek untuk klien kami sehingga mereka dapat mengomunikasikan apa pun yang mereka butuhkan tentang produk mereka.

Dan menurut saya sebagai seorang seniman, hal itu sangat memuaskan, saya rasa itu juga sangat menantang dan juga sangat komersial, dan Anda memiliki klien yang membayarnya, jadi ada banyak negosiasi, pengorbanan, dan perubahan yang terlibat dalam proses tersebut. Dan jika Anda memiliki tim yang tepat bersama-sama baik secara internal di perusahaan desain Anda maupun dengan mitra periklanan atau teater Anda, Anda dapat menghasilkan beberapa hal hebat darinya. Saya rasa pada dasarnya Anda memperluas tim Anda untuk bekerja dengan tim klien. Dan saat itulah proyek benar-benar berjalan sendiri yang tidak dapat dilakukan oleh satu orang saja.

### **3. Apakah Anda memiliki pedoman atau preferensi terkait ukuran dan keterbacaan font, baik untuk rilis teater, siaran, atau layar yang lebih kecil?**

Anda tahu, ini agak lucu, tetapi secara umum kami memiliki TV yang sangat jelek di kantor ini, dan setelah kami melakukan beberapa desain huruf, kami ingin memastikannya terlihat bagus di TV jelek itu. Maksud saya, Anda dapat membuat konten dalam HD yang akan terlihat fantastis di monitor HD, tetapi Anda juga memiliki banyak orang yang memiliki TV yang berbeda, lebih lama, dan lebih kecil, dan Anda selalu ingin memastikannya berfungsi pada penyebut umum terendah, terutama saat setengah dari konten yang kami buat masih dalam SD.

Jadi sejauh spesifikasi spesifik tentang berapa banyak ukuran titik, kami tidak memiliki apa pun yang spesifik karena terkadang Anda memiliki judul yang berukuran tertentu dan hanya satu kata, tetapi jika tiga kata maka itu akan mengubah aturan itu secara keseluruhan. Jadi, ini sedikit lebih tentang apa yang berfungsi daripada aturan kami.

**Gambar 3.24** Klien: Arts and Entertainment Networks; Judul Proyek: Jacked Auto Theft Task Force; Durasi: 00:16



#### 4. Bagaimana dengan waktu layar?

Aturannya hampir sama dengan aturan ukuran tipografi, yaitu Anda harus memastikannya terasa pas dan terlihat pas. Sama seperti ukuran huruf, kami menggunakan monitor yang buruk, pengaturan waktu huruf, dan terkadang skala, kami akan melakukan banyak hal tersebut di ruang edit, yang menurut saya merupakan tempat yang sangat penting untuk bertanya, "Apakah ini cukup lama?" Jadi, kami dapat mengerjakan file dalam 3D atau After Effects, tetapi pada titik tertentu, atau sering kali selama proses berlangsung, kami akan membawanya ke ruang edit dan melakukan penyesuaian kecil pada skala atau pengaturan waktu di sana, karena Anda dapat mencapai tingkat kehalusan yang benar-benar Anda inginkan. Anda dapat menyesuaikannya sehingga sedikit lebih cepat dan bagian lainnya sedikit lebih lambat dan sedikit lebih besar.

Dan Anda mengecilkannya dan membuat penyesuaian mikro ini dengan sangat cepat, dan menurut saya di situlah keajaiban dan puisi yang sebenarnya, saat Anda dapat membuat perubahan kehalusan kecil dengan sangat cepat. Lalu kami mengambil informasi itu kembali ke 3D atau After Effects dan menerapkan informasi itu sehingga kualitasnya lebih baik. Ini hampir seperti mengarahkan sepotong musik. Anda ingin meletakkan semuanya di tempat yang tepat, dan satu-satunya cara untuk mencapai tingkat kehalusan itu adalah jika Anda berinteraksi secara langsung dengannya.

### **5. Apakah Anda mendesain sambil mengingat batasan aman judul?**

Kami masih mematuhi aman judul. Maksud saya, memang, monitor sekarang tidak memerlukan ruang judul yang ketat atau besar, tetapi saya pikir jauh lebih mudah untuk membaca tipografi jika tidak mengarah ke tepi karya. Selama Anda tidak meletakkan jenis huruf di sana, Anda tidak ingin menyembunyikannya. Jadi, akan sangat membantu jika tetap meletakkannya di area umum. Jadi, saya pikir kami mengikuti aman judul. Karena kami bekerja di berbagai macam media, kami tidak pernah tahu di mana karya itu akan berakhir, jadi jika kami mengerjakan karya yang awalnya akan ditayangkan di monitor digital di sebuah konferensi dan kemudian juga akan disiarkan dalam SD, kami ingin memastikan bahwa kami tidak membuat terlalu banyak pekerjaan untuk diri kami sendiri dengan mengerjakan sesuatu yang khusus untuk salah satu media tersebut.

Kami mencoba untuk menjadi sedikit lebih terbuka sehingga klien kami dapat menggunakannya di berbagai media sebanyak mungkin. Ketika sampai ke Web dan online dalam 320 x 240, itu menjadi sangat menantang karena umumnya tipografi, bahkan dalam tipografi SD, tidak berfungsi secara online dan umumnya harus dikerjakan ulang untuk aplikasi Web ukuran kecil. Tetapi semakin banyak klien yang menggunakan aplikasi Web ukuran besar, jadi itu bukan masalah besar.

### **6. Bisakah Anda menjelaskan motivasi di balik gerakan kamera atau bahkan transisi antara satu bidikan dan bidikan lainnya, baik itu hard cut atau dissolve atau sekadar relevansi umum penggunaan kamera dalam karya yang Anda buat?**

Saat kami membangun dunia kecil untuk klien kami yang sangat spesifik, kami mungkin memiliki beberapa yang sangat sederhana, sangat bersih, sangat sederhana, solusi yang sangat elegan, dan umumnya merupakan hard cut. Lalu, kami memiliki hal-hal yang dimaksudkan untuk memberikan kesan futuristik yang mengasyikkan, dan cenderung jauh lebih rumit, jadi itu benar-benar tergantung pada apa yang lebih sesuai untuk proyek yang sedang kami garap.

Menurut saya, gerakan kamera secara umum cukup mengganggu kecuali jika dikaitkan dengan tindakan yang memotivasi.

Atau palet Anda sangat disederhanakan sehingga tidak banyak yang lain. Jika Anda melihat beberapa desain judul yang sangat bagus di luar sana, hanya ada sedikit atmosfer dan tipografi serta kamera, dan hanya itu yang benar-benar ada dalam animasi rangkaian judul utama.

### **6. Bisakah Anda menguraikan relevansi penyuntingan dalam karya yang Anda buat? Bagaimana Anda dapat menceritakan sebuah cerita melalui penyuntingan?**

Bagi kami, penyuntingan memiliki dua kegunaan utama. Pertama, yaitu penyempurnaan. Hal itu sangat sulit, bahkan jika Anda memiliki cerita dan Anda tahu bahwa itu adalah sudut kamera dan bidikan yang ingin Anda gunakan. Pengaturan waktu dan hal-hal halus tertentu seperti skala dan koreksi warna yang dapat Anda atasi dengan sangat cepat di Final Cut sangat penting. Saya telah melihat seniman mengerjakan bidikan selama berjam-jam yang akhirnya durasinya dipotong setengah karena ketika Anda menyatukan bagian akhir, durasi bidikan tersebut tidak diperlukan atau tidak sesuai. Kami membuat animasi yang sangat



ketat dan durasi yang sangat spesifik dalam hal-hal ini, dan kami memangkasnya dengan bingkai di sana-sini, tetapi saya pikir Anda benar-benar ingin memiliki kemampuan untuk masuk dan bekerja secara interaktif dengan karya Anda, yang tidak mudah dilakukan di After Effects.

Ada begitu banyak lapisan di sana, sehingga sangat sulit untuk melakukan penyesuaian penyempurnaan tersebut, jadi orang-orang tidak melakukannya. Jadi, hampir seperti Anda harus mengeluarkan bidikan, Anda harus membuatnya, Anda harus memasukkannya ke Final Cut dan Anda harus menyempurnakannya, jika tidak, hasilnya akan kikuk. Jika Anda memotong beberapa bingkai dari reaksi seseorang, reaksinya bisa berubah dari senang menjadi sedih, tergantung di mana Anda mengakhiri pemotongan. Di tempat yang lebih berorientasi pascaproduksi, sepertinya ini lebih tentang pengaturan waktu dan membuat karya tersebut terasa seperti komposisi musik yang hebat dan mengalir dari satu adegan ke adegan lainnya. Saya rasa tidak banyak peluang untuk mengubah cara cerita diceritakan di ruang edit; ini lebih merupakan masalah penyempurnaan.

Karena semua orang tahu bahwa adegan itu harus terlihat seperti ini dan kecil kemungkinan Anda akan menemukannya di ruang edit, yah, Anda bisa saja menghilangkan seluruh bidikan, tetapi kecil kemungkinan Anda akan membuat seluruh bidikan untuk mengisi celah di ruang edit.



**7. Apakah Anda biasanya bekerja saat Anda sudah memiliki skor atau soundtrack dan efek suara? Jika ya, bagaimana pengaruhnya terhadap pekerjaan Anda?**

Secara umum, sayangnya, soundtrack tidak selesai hingga nanti dalam proyek, dan kami biasanya bekerja dengan trek temporer. Begitu kami menemukan sebuah karya, kami akan mulai mengerjakan bingkai gaya dan segera mulai mengerjakan apa yang kami rasa sebagai karya musik yang bagus untuk dipotong dan untuk memberi kepribadian pada karya tersebut. Sering kali animasi akan menjadi terlalu rumit hanya karena tidak ada musik yang terkait dengannya. Itulah kecenderungan alami; orang berpikir, "Hei, ini perlu terus melakukan sesuatu," jika Anda tidak meletakkan soundtrack di sebelahnya. Jika Anda meletakkan soundtrack di sebelahnya, Anda menyadari desain atau gaya bingkai berjalan sendiri dengan musik itu.

Ini seperti mengatakan, "Hei, saya akan melukis lukisan ini tanpa warna merah dan menambahkan warna merah nanti." Agak mustahil untuk melakukannya karena ini adalah elemen yang sangat penting. Sejak awal kami bekerja dengan trek-трек tersebut, dan sungguh menakutkan seberapa sering trek-трек tersebut, setelah Anda menukarnya dengan trek yang sebenarnya, potongan-potongan dan ketukan-ketukan dan pengaturan waktunya masih berfungsi, karena pada dasarnya banyak potongan dan gerakan cenderung lebih terbuka, lebih lesu, saat bekerja dengan soundtrack. Dan selama dalam tempo 4/4, sebagian besar materi langsung dipotong ke berbagai trek yang berbeda jika Anda mendekati ketukan yang sama. Saya sangat menyarankan untuk bekerja dengan trek temporer sesegera mungkin dan kemudian menukarnya saat Anda mendapatkan trek akhir. Pengisi suara adalah cerita yang berbeda.

Saat kami mendapatkan naskah dan kami memiliki bagian yang sedang ditulis atau dibuat di sekitar pengisi suara, kami biasanya akan membuat trek pengisi suara awal di sini dan mengatur waktunya untuk itu, kemudian mendapatkan pengisi suara yang sebenarnya dan melakukan penyempurnaan di sana. Saya kira tidak jauh berbeda, Anda masih bekerja dengan trek awal, tetapi Anda tidak ingin ada apa-apa di bawahnya. Anda tentu tidak ingin menyajikan sesuatu kepada klien Anda tanpa apa pun atau tanpa soundtrack, karena mereka akan mengacaukannya.

**8. Bisakah Anda berbicara tentang penggunaan warna dan pencahayaan dalam karya Anda? Bagaimana hal itu berguna dalam kaitannya dengan emosi yang ingin Anda sampaikan untuk klien tertentu atau karya tertentu?**

Menurut saya, memiliki palet warna yang terkontrol selalu sangat membantu, dan biasanya palet warna yang terkontrol mengarah kembali ke tampilan merek yang sangat spesifik. Katakanlah Anda bekerja dengan perusahaan yang logonya berwarna merah atau judul utama filmnya berwarna merah. Kemungkinannya Anda akan bekerja dalam palet merah dan beberapa warna lain agar tidak terlalu datar. Menurut saya, mengendalikan palet warna merupakan tantangan bagi banyak orang. Mendapatkan palet warna yang relatif terkontrol dan sangat spesifik untuk merek merupakan aset yang bagus untuk karya tersebut dan memastikan bahwa palet tersebut sesuai dengan format yang lebih besar dari kebutuhan klien.

Itu tidak berbicara tentang judul film, tetapi berbicara tentang, "Hei, jika saya akan mengerjakan karya ini untuk orang ini dan saya mengerjakannya dalam CG dan semua yang mereka lakukan dalam Flash atau semacamnya, dan saya mengerjakannya dalam 3D, saya dapat membuatnya sesuai dengan keseluruhan karya dan citra merek mereka, hanya dengan tetap menggunakan palet warna." Alat seperti Kuler dari Adobe sangat bagus untuk membuat harmoni warna yang bagus dalam palet yang sempit, tetapi untuk beberapa alasan aneh banyak orang tidak menggunakannya. Saya pikir itu adalah alat yang hebat.

Hal lain yang dapat Anda lakukan adalah mengambil foto yang mungkin dominan dalam warna merah atau semacamnya, lalu mengambil warna dari foto tersebut, karena salah satu hal yang membuat palet warna begitu menyenangkan adalah pantulannya terhadap alam. Saya pikir jika Anda menggunakan komputer dan hanya memilih warna secara acak, Anda tidak akan pernah menemukannya di lingkungan nyata. Sedangkan jika Anda mengambil warna dari sebuah foto, semuanya tampak serasi, karena semuanya berasal dari suhu warna, pencahayaan, dan tingkat saturasi yang sama.

### **9. Bisakah Anda ceritakan tentang proses kreatifnya?**

Kembali ke latar belakang saya dalam mempelajari desain, langkah pertama yang akan saya lakukan untuk membuat desain baru adalah membuat sketsa—Anda tahu, memunculkan ide dasar. Terkadang sebelum membuat sketsa komposisi bingkai, saya hanya menulis beberapa kata, seperti, "Hei, bagaimana jika kita melakukan ini, bagaimana jika kita melakukan ini, bagaimana jika kita melakukan ini?" Anda dapat melontarkan banyak sekali ide, Anda tidak sedang menggunakan komputer, Anda hanya menulis baris demi baris ide yang berbeda, lalu Anda mulai mencoret-coret komposisi kecil dan cerita kecil.

Banyak orang, ketika mereka mulai melompat maju dan menyelami Photoshop atau After Effects, pada dasarnya mereka akan memulai dari suatu jalur dan terus melanjutkan jalur itu. Mereka akan terus mencoba dan membuatnya berhasil meskipun mungkin idenya tidak begitu bagus. Sebaliknya, dengan membuat sketsa semua ide ini, Anda dapat segera menyingkirkan semua ide buruk ini dan kemudian mulai mengejar sesuatu yang cukup terdefinisi dengan baik. Anda tidak ingin mendefinisikan sesuatu di Photoshop; jika Anda memiliki ide yang buruk di sana, Anda dapat mencoba membuatnya lebih baik, tetapi itu adalah perjuangan yang berat.

Dalam menghasilkan ide yang bagus, menghasilkan kerangka dasar tentang seperti apa ide itu nantinya, sangat bagus untuk bekerja secara offline dan kemudian mulai menggunakan Photoshop. Bahkan kemudian, setelah Anda bekerja di Photoshop dan mulai menambahkan warna dan menambahkan nuansa dan menambahkan detail, saya juga merasa baik untuk terus maju dan membuat banyak bingkai dan terkadang bahkan mulai di Illustrator untuk sekadar mencari tahu komposisi dengan 40 bingkai khusus tentang bagaimana sebuah ide dapat disusun, dengan bentuk hitam dan putih dan sangat mendasar yang mewakili orang atau jenis. Setelah selesai, lanjutkan sedikit lagi ke Photoshop; begitu Anda berada di Photoshop, yang benar-benar penting adalah detailnya. Anda tahu persis apa yang akan Anda lakukan dan Anda hanya perlu masuk dan mendapatkan detailnya.

Jika Anda mulai di Photoshop dan mencari semua hal yang berbeda itu, Anda tidak akan pernah sampai di sana, karena begitu Anda berada di Photoshop, Anda mengharapkan bingkai memiliki penyelesaian dan polesan, dan tidak mungkin Anda akan menghasilkan 30 ide atau 300 ide seperti yang Anda lakukan dalam sketsa. Anda akan menghasilkan dua ide, paling banyak. Saya selalu mendorong orang untuk melontarkan ide sebanyak mungkin secepat mungkin dan menjauh dari Photoshop sampai mereka benar-benar yakin dengan beberapa di antaranya, lalu menyempurnakannya di sana.

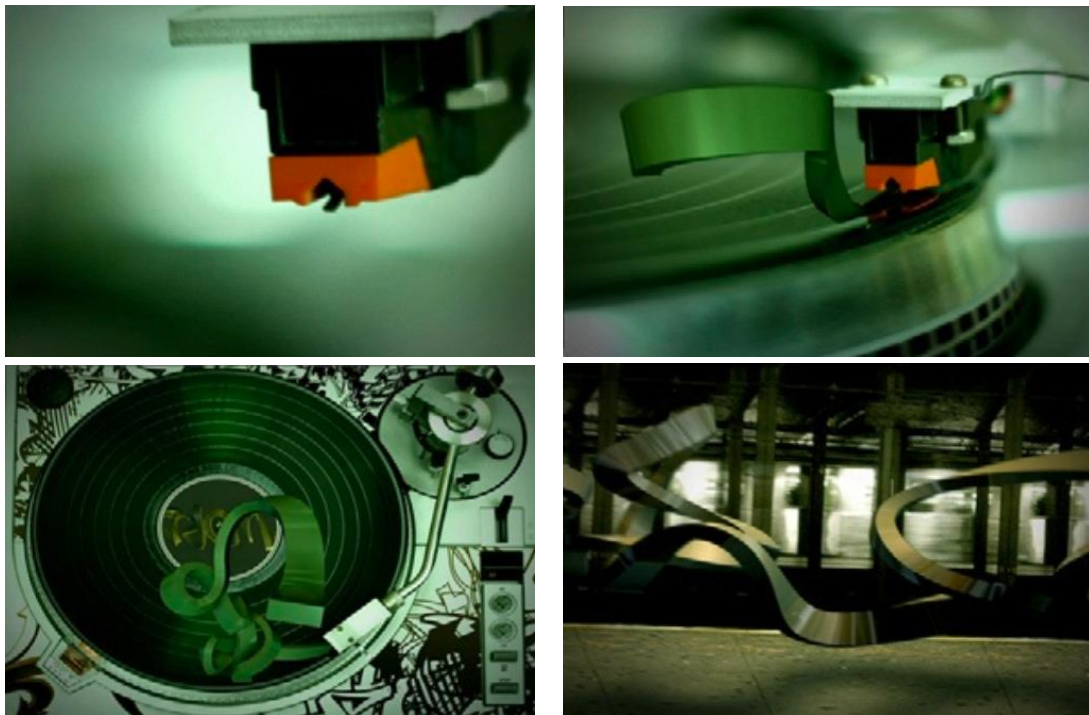
**10. Apa aspek yang paling menantang dari pekerjaan Anda?**

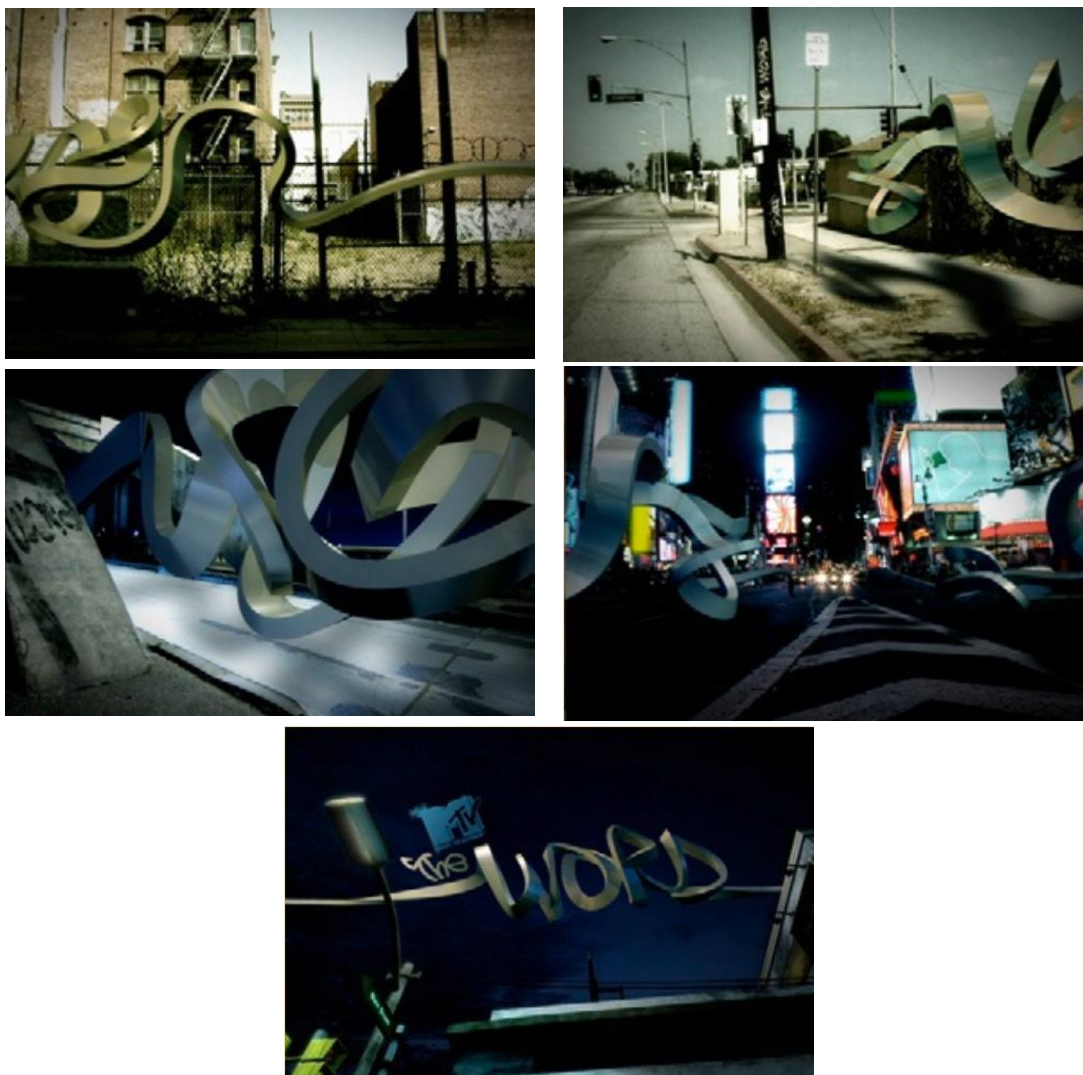
Aspek yang paling menantang adalah mengintegrasikan umpan balik klien. Terkadang menantang karena Anda merasa itu bertentangan dengan ide Anda, dan tantangan sebenarnya adalah menemukan cara untuk menggabungkannya sambil meningkatkan ide Anda.

**11. Bagaimana dengan bagian favorit Anda?**

Bagian favorit adalah kreativitas tak terkendali yang terjadi di awal saat Anda membuat sketsa melalui semua ide dan kemungkinan ini, dan mulai membentuk dunia ini dari ketiadaan. Itu hanyalah bagian yang mengagumkan, hebat, dan idealis dari proses kreatif.

**Gambar 3.26** Client: mTV; project Title: The Word; duration: 00:15.





### 11. Bagaimana teknologi memengaruhi pekerjaan Anda?

Lucunya, saat komputer semakin cepat, perangkat lunaknya juga semakin lambat dengan kecepatan yang sama. Teknologi memungkinkan kita melakukan hal-hal yang lebih baik, tetapi teknologi tidak akan membuat kita meninggalkan kantor lebih cepat. Ada beberapa alat luar biasa yang dapat Anda gunakan saat ini, tetapi semua orang, banyak tim, menggunakannya pada saat yang sama. Pelacakan gerakan sekarang cukup mudah diakses, jadi memasukkan pelacakan gerakan ke dalam proyek Anda hampir diharapkan jika Anda memiliki aksi langsung. Di satu sisi, teknologi menambah kemungkinan, di sisi lain, teknologi menambah kerumitan.

### 12. Siapa desainer grafis, desainer huruf, atau desainer gerak favorit Anda?

Saya penggemar berat seseorang bernama Tibor Kalman, yang punya buku bagus yang saya rekomendasikan kepada semua orang. Buku itu sedikit bercerita tentang dunia periklanan dan desain komersial serta menjaga selera humor Anda.

### 13. Siapa atau apa yang menginspirasi Anda? Apa pengaruh terbesar Anda secara umum?

Ada banyak situs web, portal, buku, dan banyak hal hebat yang memengaruhi saya dalam hal desain, tetapi menurut saya dalam hal proyek tertentu, klienlah yang akan memiliki

banyak inspirasi dalam hal membantu kami memahami kebutuhan mereka. Anda punya banyak hal di luar sana, tetapi apakah itu relevan dengan proyek yang sedang Anda lakukan?

**14. Apa yang sedang Anda kerjakan sekarang?**

Saat ini kami sedang mengerjakan proyek untuk Sprint. Dan bagi saya, itu adalah kombinasi yang sangat hebat dari semua hal yang ada dalam desain. Kami punya live action, ada CG, desain judul, dan penyuntingan, dan semua hal yang membuat proyek menjadi menyenangkan. Yang kami tuju adalah benar-benar dalam bentuk aksi langsung dan memadukannya dengan grafik gerak, karena menurut saya itu menciptakan semacam jembatan. Jika Anda melihat setengah dari iklan lucu di luar sana, setengah dari produknya dapat dipertukarkan. Namun, jika Anda mengambil cerita yang lucu atau sekumpulan aksi langsung dan menciptakan dunia yang sangat, sangat, sangat unik, Anda dapat menceritakan kisah yang sama, atau Anda dapat menceritakan kisah yang lebih baik yang begitu spesifik sehingga tidak dapat ditransfer.

Bagi konsumen yang mencoba mencari tahu, "Oh, saya melihat iklan bank yang lucu, saya suka kepribadian bank tersebut tetapi saya tidak ingat apa produknya," jika Anda menyesuaikan desain dan tampilan dunia itu lebih dekat daripada iklan aksi langsung 30 detik biasa dan menyertakan sesuatu yang sangat spesifik secara kromatis, dan sangat spesifik secara desain, dan sangat spesifik secara tipografi, konsumen akan menghubungkan hal-hal itu dengan merek apa pun yang Anda tangani.

## **BAB 4**

### **CAHAYA, WARNA, DAN KONTRAS**

Warna dan pencahayaan merupakan komponen penting untuk judul Anda. Memilih skema warna dan pengaturan pencahayaan yang tepat akan membantu Anda memperoleh tingkat gaya yang Anda inginkan, menciptakan suasana yang Anda cari, dan memancing respons emosional yang diinginkan dari rangkaian judul Anda. Dalam bab ini, kita akan membahas dasar-dasar teori warna dan pencahayaan serta mulai membahas beberapa gaya teks yang mungkin ingin Anda gunakan untuk meningkatkan kejelasan judul Anda.

#### **4.1 MEMAHAMI WARNA**

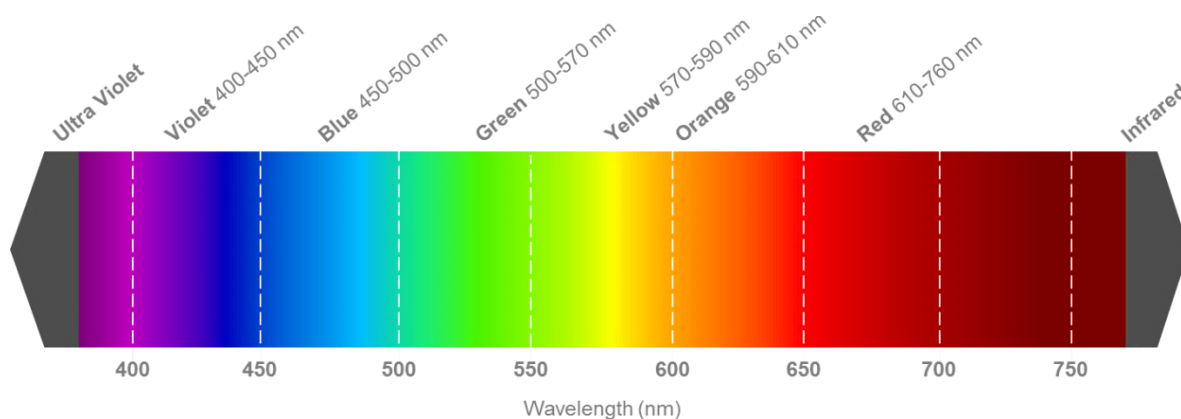
Manusia mengenali spektrum tampak dari tujuh warna: merah, jingga, kuning, hijau, cyan, biru, dan ungu. Spektrum tampak adalah bagian dari spektrum elektromagnetik optik yang terlihat oleh mata manusia. Bagian lainnya, yang tidak terlihat oleh mata, meliputi gelombang radio, gelombang mikro, gelombang terahertz, inframerah, ultraviolet, sinar-X, dan sinar gamma. Setiap gelombang ini membawa rentang panjang gelombang, frekuensi, dan energi yang unik. Panjang gelombang cahaya diukur dalam nanometer (nm) dan memengaruhi warna yang dilihat oleh mata. Di satu sisi spektrum terdapat warna ungu, dengan nilai panjang gelombang yang lebih rendah yang menghadirkan frekuensi yang lebih tinggi; gelombang berputar cepat dengan jarak yang pendek di antara puncak gelombang. Di sisi yang berlawanan terdapat warna merah, dengan nilai panjang gelombang yang lebih tinggi dan frekuensi yang lebih rendah.

Kita melihat warna ketika cahaya mengenai objek yang ada di sekitar lingkungan kita, dan objek-objek ini menyerap atau mengurangi panjang gelombang yang tidak diinginkan dari spektrum yang terlihat dan hanya memantulkan kembali panjang gelombang yang berkaitan dengan permukaan objek itu sendiri. Misalnya, apel merah hanya akan memantulkan panjang gelombang merah. Mata melihat panjang gelombang ini dan mengirimkan pesan ke otak.

Spesies lain mengenali panjang gelombang di luar spektrum yang terlihat yang dilihat manusia. Misalnya, lebah dan serangga dapat mendeteksi pola ultraviolet pada bunga, yang membantu mereka menemukan nektar.

Penting untuk memahami warna apa yang harus digunakan dalam judul dan kredit Anda karena kita mengalami respons psikologis dan emosional terhadap warna. Bila digunakan dengan tepat, warna dapat membangkitkan suasana hati dan emosi yang meningkatkan makna gambar, baik di layar film, TV, atau monitor komputer.

Selama berabad-abad, seniman telah menggunakan psikologi warna untuk menyampaikan respons emosional dan suasana hati yang ingin dibangkitkan. Pikirkan penggunaan warna dalam karya Van Gogh, Chagall, dan Degas serta penggunaan warna dan cahaya dalam karya Caravaggio, Rembrandt, dan Whistler.



**Gambar 4.1** Spektrum warna

Baik Anda menggunakan palet warna karena suka atau tidak suka warna lain atau dengan motivasi warna tertentu, Anda ingin memastikan bahwa pilihan warna yang Anda buat tidak bertentangan dengan pesan yang ingin disampaikan. Atau, jika media dan pesan bertentangan, itu harus menjadi pilihan yang disengaja. Memahami sedikit sejarah warna, dasar-dasar teori warna, dan simbolisme warna akan membantu Anda menemukan cara yang logis dan dapat diandalkan untuk memanfaatkan warna dalam rangkaian judul Anda.

### **Sedikit Sejarah**

#### **Aristoteles (384 SM–322 SM)**

Dalam *De Coloribus* (terjemahan: *Tentang Warna*), yang mungkin dikaitkan dengan murid-murid Aristoteles, Aristoteles ber teori bahwa warna berasal dari fenomena alam berikut: sinar matahari, cahaya api, udara, dan air. Keempat elemen ini, yang dicampur dengan kegelapan (hitam) dan cahaya (putih), menciptakan warna. Selain itu, dalam teks *On Sense and Sensibilia*, yang ditulis sekitar tahun 350 SM, Aristoteles mengidentifikasi rangkaian warna linier yang ia simpulkan dari pengamatan perubahan cahaya selama sehari, dari putih menjadi kuning, jingga, dan merah. Setelah matahari terbenam, cahaya berubah menjadi ungu, terkadang hijau, lalu biru tua dan hitam. Dari pengamatannya, ia ber teori tentang sistem warna linier. Teori warna ini diterima selama sekitar 17 abad.

#### **Leon Battista Alberti (1404–1472)**

Dalam *De Pictura* (*Tentang Seni Lukis*, 1436), sebuah risalah yang dimaksudkan untuk mendefinisikan aturan-aturan seni visual, Alberti menyatakan, “Melalui pencampuran warna-warna, warna-warna lain yang tak terbatas pun lahir, tetapi hanya ada empat warna sejati—seperti halnya empat elemen—yang darinya semakin banyak jenis warna lain dapat diciptakan. Merah adalah warna api, biru adalah udara, hijau adalah air, dan abu-abu dan abu adalah tanah... Oleh karena itu, ada empat jenis warna, dan warna-warna ini membentuk spesiesnya berdasarkan penambahan gelap dan terang, hitam atau putih.” Alberti mengembangkan teori warna Aristoteles dengan pengecualian putih dan hitam, yang diturunkan ke dalam golongan nonwarna.



### **Leonardo da Vinci (1452–1529)**

Sebagai seorang pria Renaisans sejati, da Vinci menyelidiki topik warna. Dalam *Trattato della Pittura* (Risalah tentang Seni Lukis), yang diterbitkan secara anumerta pada tahun 1651, ia mengidentifikasi enam warna primer: putih, kuning, hijau, biru, merah, dan hitam. Setiap warna memiliki manifestasi fisik langsung dari alam: putih untuk cahaya, kuning untuk tanah, hijau untuk air, merah untuk api, biru untuk udara, dan hitam untuk malam. Ia juga menulis tentang apa yang kemudian disebut sebagai kontras simultan: "Dari berbagai warna yang sama-sama sempurna, yang akan tampak paling sempurna adalah yang terlihat di dekat lawan langsungnya biru di dekat kuning, hijau di dekat merah: karena setiap warna terlihat lebih jelas saat berlawanan dengan lawannya daripada dengan warna lain yang mirip dengannya." Isaac Newton (1642–1726) Newton adalah orang pertama yang menganalisis warna dan melihatnya sebagai hasil dari cahaya yang mengenai benda dan memantulkan warna yang dilihat oleh mata kita. Pada tahun 1666, ia melakukan eksperimen prisma yang terkenal di mana ia menunjukkan bagaimana cahaya bertanggung jawab atas warna. Sebuah prisma, ketika diletakkan di samping jendela dan terkena sinar matahari, akan menghasilkan spektrum tujuh warna: merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Pada tahun 1704, Newton menerbitkan *Opticks*, sebuah "risalah tentang refleksi, refraksi, infleksi, dan warna cahaya." Newton menyusun ulang sistem warna linear menjadi sistem melingkar di mana diagram warna melingkar menunjukkan hubungan antara warna primer dan warna sekunder. Putih berada di tengah diagram, untuk menandakan bahwa jumlah semua warna menghasilkan cahaya putih.

### **Johann Wolfgang von Goethe (1749–1832)**

Goethe, selain menjadi penyair dan novelis yang luar biasa, menulis *Zur Farbenlehre* (Teori Warna) pada tahun 1810. Ia tidak setuju dengan Newton dan ber-teori bahwa cara kita melihat warna dipengaruhi tidak hanya oleh cahaya dan objek tetapi juga oleh persepsi kita. Warna memiliki "kualitas sensual dalam isi kesadaran," katanya. Goethe jelas telah melampaui studi Newton tentang warna sebagai materi fisik dan memasuki ranah psikologi. Ia mengembangkan roda enam warna simetris yang di dalamnya ia menyusun warna-warna pada sebuah lingkaran untuk mendukung teori warnanya. Ia membagi warna menjadi dua kategori utama. Warna sisi positif (kuning, jingga, merah) menimbulkan perasaan hangat, menggairahkan, bersemangat, dan nyaman, sedangkan warna sisi negatif (hijau, biru, ungu) menimbulkan perasaan tidak tenang, lemah, dan dingin. Goethe juga mengembangkan studi tentang kontras yang saling melengkapi.

### **Micheal Chevreul (1786–1889)**

Chevreul mengembangkan pengetahuan tentang teori warna dengan mengembangkan konsep kontras simultan, ilusi optik yang tampak menggelapkan atau mencerahkan rona dua warna berani yang ditempatkan berdekatan, dan pencampuran optik, pencampuran dua warna untuk menciptakan warna ketiga.

## 4.2 SIMBOLISME DAN PSIKOLOGI WARNA

Warna memengaruhi suasana hati kita dan bahkan cara kita mencicipi makanan. Warna berakar dalam pada konotasi budaya, politik, dan sosiologis. Asosiasi ini terus berubah sepanjang budaya, tahun, dan generasi. Satu respons emosional umum, yang awalnya diteorikan oleh Goethe, dipicu oleh warna dingin atau hangat. Warna dingin adalah warna yang dekat dengan spektrum hijau/ungu dan membangkitkan jarak dan dingin. Sebaliknya, warna hangat adalah warna yang dekat dengan spektrum kuning/merah dan membangkitkan urgensi, tindakan, dan kedekatan.

Warna dingin cenderung surut di latar belakang layar atau halaman Web, sedangkan warna hangat cenderung muncul di depan.

**Tabel 4.1** Respon Emosional Warna dan Kedalaman Layar

	Warna Dingin(Ungu/Hijau)	Warna Hangat (Kuning/Merah)
Respon Emosional	Dingin, Jarak	Aksi, Urgensi, kedekatan
Kedalaman Layar	Surut	Lompat kedepan

Saat menentukan palet warna untuk rangkaian judul Anda, konotasi budaya merupakan faktor lain. Warna-warna tertentu dapat memperoleh makna tertentu, tergantung pada latar belakang budaya dan kodeks. Merah, misalnya, sering diartikan sebagai bahaya, seperti yang dicontohkan oleh rambu berhenti.

Berikut ini adalah beberapa konotasi ilmiah, simbolis, dan emosional yang perlu diingat saat Anda bekerja dengan warna:

### *Warna memengaruhi suasana hati kita.*

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Shashi Caan Collective, yang disebut Spatial Color—Live Experiment, warna memengaruhi aktivitas fisik. Kolektif tersebut membangun tiga ruangan yang identik tetapi berwarna berbeda dan mengadakan pesta koktail di setiap ruangan. Di ruangan merah dan kuning, orang-orang berinteraksi secara dinamis, memberi isyarat, dan bergerak. Di ruangan biru, hanya ada sedikit interaksi sosial dan orang-orang lebih tenang dan kalem.

Warna memiliki konotasi budaya dan sosiologis.

- Putih dikaitkan dengan duka di Jepang.
- Merah menandakan keberuntungan di Tiongkok tetapi duka di Afrika Selatan.
- Hitam dikaitkan dengan duka di negara-negara Barat tetapi menandakan kehormatan di Jepang.
- Ungu dikaitkan dengan duka di Thailand tetapi menandakan kerajaan di Eropa.

Warna memiliki konotasi politik.

- Merah: Buruh, sayap kiri, komunisme, sosialisme
- Hijau: Partai Hijau
- Putih: Pasifisme, menyerah
- Hitam: Anarkisme

Warna memiliki konotasi religius.

- Biru: Hinduisme
- Hijau: Islam

Warna dapat memengaruhi indra lainnya. Sebuah survei yang dilakukan oleh para peneliti di Institut Psikologi di Universitas Johannes Gutenberg Mainz di Jerman menemukan bahwa pencahayaan berwarna memengaruhi cara kita mencicipi anggur. Anggur yang diminum dalam suasana yang diterangi oleh lampu merah atau biru mendapat peringkat rasa yang lebih tinggi daripada anggur yang sama yang diminum dalam suasana yang diterangi oleh lampu hijau atau putih.

Palet warna dapat membangkitkan tempat, kenangan, dan asosiasi pribadi. Pikirkan warna yang membangkitkan kenangan masa kecil tertentu, musim, atau tempat di mana Anda menghabiskan waktu. Memori dapat memengaruhi persepsi warna; penelitian menunjukkan bahwa kita mengingat warna sebagai lebih jenuh daripada yang sebenarnya, seolah-olah kita mengganti memori asli gambar tersebut dengan sesuatu yang berbeda. Warna-warna memori ini tidak memengaruhi persepsi kita terhadap realitas, tetapi memengaruhi preferensi warna kita. Dalam penelitian yang dipublikasikan oleh *Journal of Experimental Psychology*, Karl Gegenfurtner menyatakan, “Tampaknya sistem memori kita disetel ke struktur warna yang ditemukan di dunia. Jika rangsangan terlalu aneh, sistem tidak akan bereaksi dengan baik, atau menganggapnya tidak penting.” Rekan penulis Felix Wichmann berkata, “Untuk menarik perhatian, warna-warna cerah mungkin paling cocok... Sebaliknya, jika tujuannya lebih untuk membuat gambar melekat dalam ingatan pemirsa, warna yang tidak alami mungkin tidak cocok.” Berdasarkan penelitian ini, saat Anda mengerjakan rangkaian judul, jika Anda ingin membuat elemen tertentu bertahan dalam ingatan pemirsa, Anda dapat mencoba untuk meningkatkannya dengan warna (misalnya, warna merah terang lipstick dalam rangkaian judul *True Blood*).

**Warna sebagai terapi.** Dalam kromoterapi, pengobatan medis alternatif, paparan warna dan cahaya digunakan untuk menyembuhkan dan memulihkan ketidakseimbangan fisik atau emosional.

Preferensi warna dipengaruhi oleh budaya dan lokasi geografis. Dalam buku *Eidetic Imagery*, E. R. Jaensch menjelaskan bahwa manusia yang tinggal di daerah beriklim panas harus beradaptasi dengan gelombang cahaya yang panjang karena meningkatnya jumlah sinar matahari, yang dapat menciptakan pigmentasi yang berbeda di retina. Orang yang terpengaruh dengan cara ini disebut sebagai orang yang berpandangan merah dan preferensi warna mereka adalah rona hangat dan cerah. Di sisi lain, orang yang berpandangan hijau telah beradaptasi dengan jumlah sinar matahari yang lebih sedikit dan telah mengembangkan preferensi untuk warna biru dan hijau. Studi lain, yang dilakukan oleh Marc H. Bornstein, menghasilkan bukti bahwa orang yang tinggal lebih dekat dengan Khatulistiwa tidak membedakan biru dari hijau.

Preferensi warna dipengaruhi oleh usia. Dalam buku *Color Psychology and Color Therapy*, pakar warna dan konsultan industri Faber Birren menyatakan bahwa kuning adalah warna pilihan anak-anak, tetapi kesukaan mereka terhadap warna itu menurun saat mereka

tumbuh dewasa, di mana biru menjadi lebih populer. Ia berkata, "Seiring dengan kedewasaan muncullah kesukaan yang lebih besar terhadap warna dengan panjang gelombang yang lebih pendek (biru, hijau) daripada warna dengan panjang gelombang yang lebih panjang (merah, jingga, dan kuning)." Lihatlah tabel berikut untuk melihat beberapa konotasi emosional, politik, dan budaya yang paling umum yang umumnya dikaitkan dengan warna. Ingatlah bahwa asosiasi ini hanyalah titik awal; sebelum Anda memulai sebuah proyek, Anda harus melakukan penelitian untuk memastikan bahwa Anda memiliki informasi terkini tentang apa yang dilambangkan warna terhadap perubahan sikap, generasi, dan budaya.

Misalnya, meskipun warna putih secara tradisional diasosiasikan dengan berkabung di Tiongkok, para pengantin mulai mengenakan gaun putih di samping gaun merah tradisional, meniru pengantin Barat. Atau pertimbangkan penggunaan warna ungu dalam pencitraan merek Thai Airways. Meskipun warna ungu secara budaya diasosiasikan dengan berkabung di Thailand, keputusan maskapai untuk menggunakan warna ungu dalam pencitraan mereknya kemungkinan besar ditentukan oleh fakta bahwa target audiens Thai Airways adalah orang asing yang sering mengasosiasikan warna ungu dengan kemewahan.

**Tabel 4.2** Konotasi Warna Emosional dan Budaya Umum

	Warna	Kemungkinan Respon Psikologis	Kemungkinan Konotasi Budaya	Kemungkinan Respon Fisiologis
Warna-warna hangat (disukai oleh audiens yang lebih muda)	Merah	Kekerasan, perang, agresi, panas, cinta, kegembiraan, gairah, bahaya (budaya Barat)	Perayaan dan keberuntungan (Tiongkok, Afrika Utara), kemurnian (Jepang), integritas dan kemurnian (India), berkabung (Afrika Selatan),	Peningkatan detak jantung, peningkatan adrenalin, peningkatan tekanan darah, peningkatan suhu; oranye dan kuning memiliki efek serupa tetapi kurang intensif dibandingkan merah
	Oranye	Kehangatan, cahaya, kebahagiaan, nostalgia, energi, antusiasme	Kerajaan (Belanda), Protestan (Irlandia), Hinduisme	
	Kuning	Kehangatan, kegembiraan, kebahagiaan, kegembiraan, kejengkelan, optimisme, kekayaan	Berkabung (Mesir), keberanian (Jepang), bangsawan (Tiongkok)	
Warna-warna dingin (disukai oleh audiens yang lebih tua)	Biru	Dingin, kesejukan, ketenangan, kesedihan, muram, klinis, ilmiah		Detak jantung melambat, suhu menurun, otot rileks
	Hijau	Ketenangan, keheningan, kesejukan, iri hati, pertumbuhan	Kelahiran kembali dan kesuburan (mitos Celtic), sakral (Islam), lingkungan hidup, kapitalisme	

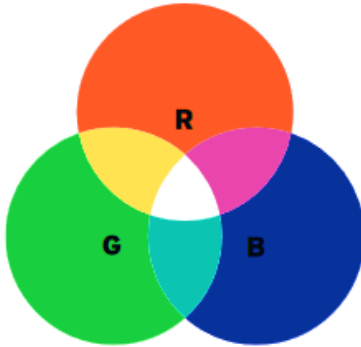
	Ungu	Intrik, kemewahan, kegelapan, kekuatan	Keluarga kerajaan (Inggris Raya, Eropa Abad Pertengahan), berkabung (Thailand), pendeta (gereja-gereja Barat)
--	------	--	---

### 4.3 SISTEM WARNA

Sekarang setelah Anda mempelajari sejarah warna dan konotasi budaya dan psikologisnya, mari kita gali lebih dalam tentang teori warna. Sejumlah sistem warna digunakan saat ini; sebagian besar dapat ditemukan dalam aplikasi komputer umum. Sistem warna yang paling umum adalah:

- **RGB.** Sistem warna aditif yang berlaku untuk perangkat yang menggunakan cahaya, seperti monitor komputer, perangkat TV, dan proyeksi digital. Konsep di balik RGB adalah bahwa warna primernya (R = merah, G = hijau, B = biru), jika digabungkan, akan menghasilkan semua rona lainnya. Jumlah merah, hijau, dan biru yang sama akan menghasilkan cahaya putih.
- **RYB.** Sistem warna subtraktif warna yang paling umum digunakan dalam seni visual. Warna primernya adalah merah, kuning, dan biru, dan warna sekundernya adalah VOG—ungu, jingga, dan hijau.
- **CMYK.** Sistem warna subtraktif yang digunakan dalam desain cetak, yang dapat ditemukan saat menggunakan pewarna, tinta, dan pigmen. Warna primernya (C = cyan, M = magenta, Y = kuning, K = hitam), jika digabungkan, akan menghasilkan semua rona lainnya. Jumlah cyan, magenta, kuning, dan hitam yang sama akan menghasilkan abu-abu.
- **Pantone (PMS).** Sistem warna yang menggunakan sistem hak milik, Pantone Matching System, atau PMS, yang memungkinkan kontrol dan pencocokan warna dari formula warnanya yang unik. Secara historis, sistem ini telah menjadi standar industri dalam desain cetak, yang menawarkan kepada desainer berbagai alat seperti panduan Formula, chip warna, dan panduan Proses, tetapi baru-baru ini, dengan diperkenalkannya Pantone Goe, desainer dapat mencocokkan warna Pantone solid dengan nilai RGB masing-masing, yang memungkinkan rendisi warna Pantone yang tepat untuk digunakan dalam desain web dan siaran.
- **HSL (atau HSI).** Sistem warna yang mengukur nilai rona (H), saturasi (S), dan luminositas (L), yang terkadang juga disebut intensitas (I), dari suatu warna. Rona diukur berdasarkan posisi dalam lingkaran. Saturasi dan luminansi diukur pada skala 100 unit dan ditentukan oleh posisi warna pada garis radial yang ditarik dari pusat ke tepi lingkaran warna.
- **HSV (atau HSB).** Sistem warna yang mengukur nilai rona (H), saturasi (S), dan nilai (V), yang terkadang juga disebut kecerahan (B), dari suatu warna.
- **YUV.** Sistem warna yang awalnya dikembangkan pada tahun 1950-an agar televisi analog hitam-putih tetap dapat menerima sinyal. Sistem ini digunakan dalam standar

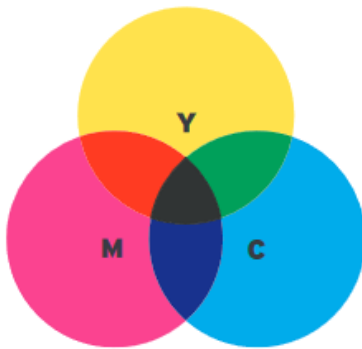
video NTSC, PAL, dan SECAM. Sistem ini menggunakan satu saluran luminositas (Y) dan dua saluran kroma: biru dikurangi luma (U) dan merah dikurangi luma (V).



**Gambar 4.2** Sistem Warna RGB



**Gambar 4.3** Roda Warna



**Gambar 4.4** Sistem warna CMYK



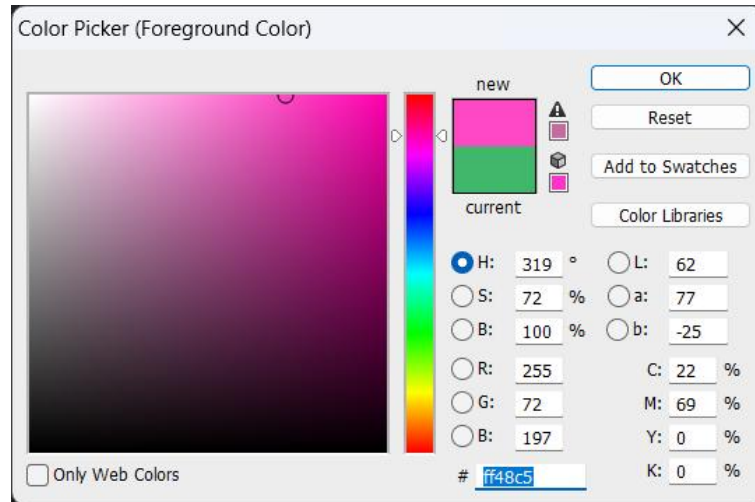
**Gambar 4.5** Sistem Warna HSB

Setiap nilai warna dalam suatu sistem secara umum dapat diterjemahkan ke dalam sistem warna lain, meskipun hal itu dapat menciptakan beberapa perbedaan dalam kekayaan warna. Misalnya, saat mengonversi warna CMYK langsung ke RGB, warnanya mungkin terlihat agak pudar.

Saat bekerja dengan perangkat lunak komputer, dokumen baru dapat dibuat dengan menggunakan mode warna tertentu (misalnya, RGB), tetapi Anda dapat membuat elemen desain atau tipografi yang berisi warna yang diambil dari sistem warna yang berbeda dan menerapkannya ke sistem warna yang digunakan. Kasus khusus ini berlaku saat, misalnya, Anda diberi panduan gaya, yang mencakup petunjuk tentang cara menggunakan logo, jenis huruf, dan palet warna proyek tertentu dengan tepat. Jika desainer cetak membuat panduan gaya untuk mengikuti pekerjaan mereka yang dilakukan pada logo film atau poster film, palet warna kemungkinan besar akan menampilkan nilai warna dalam bentuk warna CMYK dan/atau Pantone.

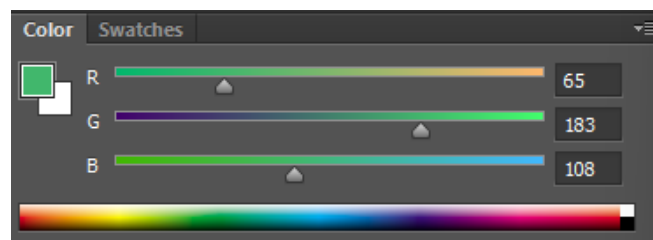
Tugas desainer judul adalah menemukan warna yang sesuai dalam sistem RGB. Solusi mudahnya adalah mengidentifikasi warna CMYK atau Pantone dalam pemilih warna perangkat lunak Anda, menggunakan sistem warna yang ditunjukkan dalam panduan gaya yang disediakan, lalu mengubahnya menjadi RGB. Beberapa palet warna, seperti yang ada di

Adobe Photoshop, secara bersamaan menampilkan nilai yang sesuai dalam HSB, RGB, LAB, dan CMYK, jadi Anda cukup memasukkan nilai dalam CMYK dan Anda akan secara otomatis memperoleh nilai RGB yang sesuai.

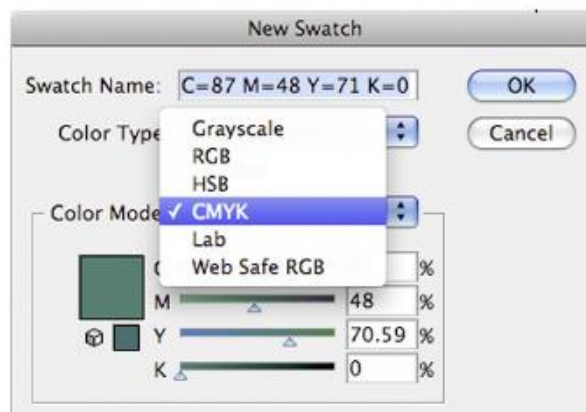


**Gambar 4.6** Pemilih Warna Photoshop.

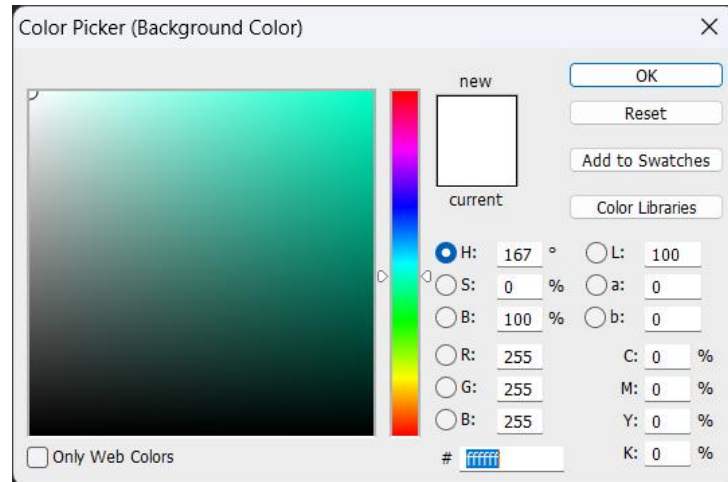
Adobe Illustrator memiliki palet pemilih warna serupa yang secara bersamaan menampilkan nilai warna HSB, RGB, dan CMYK. Jika Anda membuat warna contoh baru atau bekerja di palet Edit Warna, Anda cukup mengeklik menu tarik-turun untuk memilih warna CMYK, masukkan nilai yang diketahui, lalu alihkan menu tarik-turun kembali ke RGB untuk mengetahui nilai yang sesuai dan menggunakan warna tersebut dalam proyek Anda.



**Gambar 4.7** Palet Warna Illustrator.



**Gambar 4.8** Jendela Swatch Baru Illustrator.



**Gambar 4.9** Pemilih Warna Illustrator.

Baik di Illustrator maupun Photoshop, Anda dapat menambahkan berbagai palet yang disebut pustaka contoh warna (di Illustrator) atau contoh warna (di Photoshop). Anda dapat menemukan apa saja mulai dari contoh warna default (yang mencakup CMYK dan RGB) hingga berbagai palet Pantone.

Saat memutuskan sistem warna mana yang akan digunakan pada proyek Anda, hal itu bergantung pada apa yang sedang Anda kerjakan. Saat mengerjakan judul film, jawabannya sederhana: RGB. Ini adalah sistem warna yang digunakan saat mengerjakan video. Saat mengerjakan poster film (atau materi apa pun yang akan dicetak), Anda harus menggunakan CMYK.

Film gambar bergerak berwarna menggunakan sistem warna yang awalnya diperkenalkan oleh Kodak pada tahun 1934. Sistem ini menggunakan emulsi multilapis strip tunggal (berbeda dengan beberapa strip film, yang mencakup berbagai teknik perekaman dalam kamera yang dirancang untuk menghasilkan warna dalam film). Dalam sistem ini, tiga lapisan tipis emulsi diaplikasikan pada dasar film, dan masing-masing lapisan tersebut peka terhadap warna cahaya tertentu. Strip film berwarna yang umum mengandung lapisan emulsi biru, hijau, dan merah. Dapat dikatakan bahwa film merekam informasinya dalam sistem warna RGB, tetapi ketika film diproses di laboratorium film—melalui proses kimia di mana pengembang teroksidasi terbentuk dan kristal halida perak dihilangkan dari strip film—penggabungan pewarna akan menghasilkan pewarna berwarna. Lapisan biru paling atas menghasilkan pewarna kuning, lapisan hijau di tengah menghasilkan pewarna magenta, dan lapisan merah di bawah melepaskan pewarna cyan. Jumlah CMY menghasilkan gambar berwarna penuh.

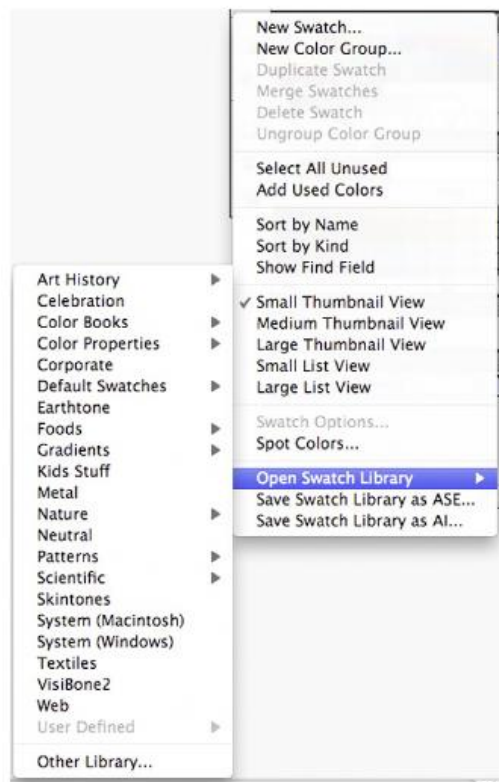
#### **Primer, Sekunder, dan Tersier; Warna, Kecerahan, dan Saturasi**

Roda warna dasar terdiri dari warna-warna yang dikelompokkan menjadi tiga kategori utama:

- *Warna primer.* Warna utama sistem warna, yang menjadi dasar terbentuknya semua warna lainnya. Warna primer berbeda-beda, tergantung pada sistem warna yang digunakan. Roda warna yang populer adalah RYB, dan warna primernya adalah merah, kuning, dan biru.



- *Warna sekunder.* Warna yang terletak berseberangan dengan warna primer dalam roda warna. Dalam sistem RGB, warna sekunder adalah kuning, cyan, dan magenta. Dalam sistem RYB, warna sekunder adalah ungu, oranye, dan hijau. Warna sekunder juga disebut warna komplementer, karena warna tersebut melengkapi warna primer. Perhatikan juga bahwa warna sekunder warna primer dibuat dengan mencampur dua warna primer lainnya. Misalnya, ungu, warna sekunder kuning, dibuat dengan mencampur merah dan biru.
- *Warna tersier.* Warna yang dibuat dengan mencampur warna sekunder dengan warna primer yang berdekatan. Dalam sistem RGB, warna tersier adalah merah-magenta, merah-kuning, hijau-kuning, hijau-sian, biru-sian, dan biru-magenta. Dalam sistem RYB, warna tersier adalah kuning-oranye, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, merah-ungu, dan merah-oranye.



**Gambar 4.10** Menambahkan Pustaka Swatch baru di Illustrator.

Warna memiliki tiga sifat dasar:

- **Rona.** Sifat yang membedakan warna dari warna lain dalam spektrum yang terlihat. Kata rona dan warna sering digunakan secara bergantian.
- **Nilai/kecerahan.** Sifat yang ditentukan oleh jumlah hitam dan putih yang ditambahkan ke warna, umumnya diidentifikasi sebagai terang atau gelapnya rona. Anda menciptakan nilai yang lebih gelap dengan menambahkan hitam, dan Anda menciptakan nilai yang lebih terang dengan menambahkan putih. Terminologi berikut digunakan saat berbicara tentang nilai:

- *Rona*. Warna yang dicampur dengan putih. Warna-warna ini, juga disebut pastel, cenderung menghasilkan rona yang lebih terang dan lembut, seperti biru muda atau persik.
- *Nada*. Warna yang dicampur dengan abu-abu netral.
- *Nuansa*. Warna yang dicampur dengan hitam. Warna-warna ini lebih berani, lebih kaya, dan lebih gelap, seperti biru tua atau merah anggur.
- **Saturasi/intensitas**. Sifat yang ditentukan oleh dominasi rona. Warna yang sangat jenuh cerah dan jelas. Warna yang kurang jenuh bersifat kalem. Warna jenuh murni terletak di tepi luar roda warna, sedangkan warna yang kurang jenuh lebih dekat ke bagian tengah roda, di mana rona warna kurang mendominasi.



**Gambar 4.11** Pengelompokan warna Tints, Tones, Shades

#### 4.4 HARMONI WARNA

Seperti dalam musik, di mana Anda dapat merasakan akord konsonan dan disonan, warna dapat saling mengintensifkan atau menciptakan ketegangan, tergantung pada karakteristik yang telah kita bahas sejauh ini.

Harmoni warna adalah kelompok warna harmonis yang ingin Anda jaga agar tetap konsisten saat mendesain rangkaian judul dan desain tambahan seperti poster, kartu pos, dan materi lainnya.



**Gambar 4.12** Warna Analog



**Gambar 4.13** Warna Monokrom



**Gambar 4.14** Warna Komplementari



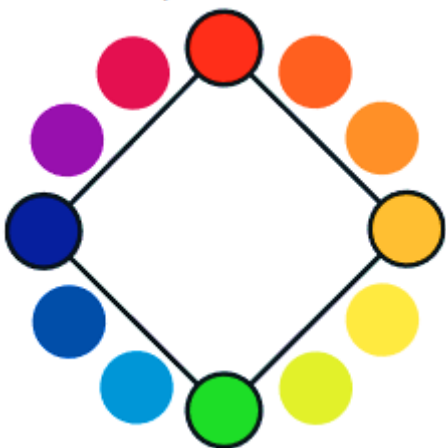
**Gambar 4.15** Warna Split Komplementari



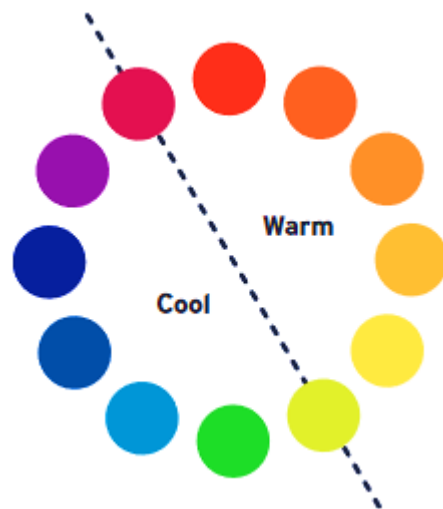
**Gambar 4.16** Warna Triadic



**Gambar 4.17** Warna Tetradic



**Gambar 4.18** Warna kotak



**Gambar 4.19** Warna Hangat dan dingin

Harmoni warna sederhana mungkin didasarkan pada satu warna, dan yang lebih kompleks dapat didasarkan pada aturan matematika. Berikut ini menjelaskan sejumlah teknik yang tersedia untuk menciptakan harmoni warna, yang juga disebut skema:

- *Akromatik*. Secara harfiah berarti tanpa warna, harmoni warna ini menghadirkan nilai saturasi yang sangat rendah; oleh karena itu mereka menggunakan warna putih, abu-abu, dan hitam. Harmoni akromatik hangat dan dingin dapat dibuat dengan menambahkan warna kuning atau biru.
- *Monokromatik*. Secara harfiah berarti satu warna, harmoni warna ini hanya didasarkan pada satu rona dan corak serta nuansa terkaitnya.
- *Analog*. Secara harfiah berarti serupa, harmoni warna analog terdiri dari tiga warna yang berdekatan satu sama lain dalam roda warna. Warna tengah umumnya merupakan warna dominan, warna kedua merupakan warna pendukung, dan warna ketiga digunakan sebagai aksen.
- *Komplementer*. Ini adalah warna-warna yang, dalam roda warna, berseberangan langsung satu sama lain, seperti hijau dan merah, ungu dan kuning, dan biru dan jingga dalam sistem warna RYB. Elemen yang dirancang menggunakan warna komplementer murni menciptakan gangguan visual yang umumnya disebut kontras simultan (lihat “Kontras Warna: Kombinasi Warna dan Jenis yang Berfungsi”). Warna komplementer cerah dan saling melengkapi. Bahkan, jika Anda mencampur dua warna komplementer, Anda akan menghasilkan abu-abu. Skema warna komplementer dapat diperoleh dengan menggunakan rona murni atau corak atau semburat yang sesuai.
- *Komplementer terpisah*. Variasi skema warna komplementer, komplementer terpisah menciptakan efek yang lebih halus. Ia menggunakan warna utama dan, alih-alih komplementernya, menggunakan dua warna yang berdekatan. Skema warna komplementer terpisah dapat diperoleh dengan menggunakan rona murni atau corak atau warna yang sesuai.
- *Triad*. Terdiri dari tiga warna yang terletak pada jarak yang sama satu sama lain dalam roda warna. Sekali lagi, skema ini dapat diperoleh dengan menggunakan rona atau corak atau warna murni.
- *Tetrad (persegi panjang)*. Terdiri dari empat warna, yang merupakan dua pasangan komplementer. Jika Anda menghubungkan warna-warna tersebut dengan garis-garis dalam roda warna, Anda akan menggambar persegi panjang.
- *Persegi*. Terdiri dari empat warna yang berjarak sama satu sama lain dalam roda warna.
- *Dingin*. Terdiri dari warna-warna yang termasuk dalam warna dingin dari roda warna.
- *Hangat*. Terdiri dari warna-warna yang termasuk dalam warna hangat dari roda warna.

### Sumber Daya Daring

Jika Anda ingin menjelajahi lebih jauh tentang warna, lihat sumber daya daring yang fantastis ini:

- <http://kuler.adobe.com>. Situs web untuk menjelajahi, membuat, dan berbagi tema

warna. Anda dapat menyimpan tema warna untuk ditampilkan secara pribadi kepada klien Anda, atau mengekstrak dan membuat tema dari gambar yang diunggah.

- <http://colorshemedesigner.com>. Memungkinkan Anda membuat skema warna mono, komplemen, triad, atau tetrad dengan cepat dan mengeksponnya untuk digunakan dalam proyek Anda.
- [www.colourlovers.com](http://www.colourlovers.com). Tempat untuk berdiskusi dan berbagi palet dan pola warna, diskusi warna, tren, dan banyak lagi.

#### 4.5 KEKURANGAN WARNA

Sebagai desainer, kita harus memahami bahwa karya kita akan dilihat oleh berbagai orang dengan berbagai karakteristik. Umumnya, ringkasan kreatif akan mempertimbangkan beberapa di antaranya; audiens target dan bagaimana karya akan dilihat dapat memengaruhi ukuran huruf yang akan Anda gunakan.

Namun, saat berhadapan dengan warna, perlu diingat bahwa sejumlah besar orang memiliki berbagai tingkatan kekurangan warna (kadang-kadang disebut buta warna atau Daltonisme, berdasarkan penelitian John Dalton). Bagian ini harus dianggap sebagai informasi yang mungkin atau mungkin tidak memengaruhi arah desain dan pilihan warna karya Anda. Kekurangan warna mencegah orang membedakan corak warna tertentu atau melihat warna tertentu sama sekali. Ada beberapa tingkatan kekurangan warna, dari anomali halus hingga kekurangan penuh, di mana seseorang hanya dapat melihat warna hitam dan putih atau corak abu-abu. Kebanyakan orang yang terkena kekurangan warna ini mengalami kesulitan membedakan warna merah dan hijau (sekitar 8–10% dari populasi pria) atau biru dan kuning (sekitar 1–2% dari populasi pria).

Jika target audiens Anda mencakup pengguna yang kekurangan warna atau jika Anda ingin bermain aman, Anda harus:

- Hindari memilih warna dengan corak yang mirip, karena lebih sulit dibedakan satu sama lain.
- Hindari penggunaan karakter merah pada latar belakang gelap. Karena merah dapat dianggap sebagai coklat tua atau hitam, akan sulit untuk membedakan huruf apa pun dari latar belakang.
- Hindari menyampaikan informasi yang relevan dalam pasangan hijau dan merah, terutama saat digunakan sebagai elemen desain latar depan atau latar belakang. Deteranopes—bentuk defisiensi warna yang paling umum, di mana orang mengalami kesulitan membedakan rona merah dan hijau—tidak akan dapat membaca apa pun.
- Gunakan warna jenuh, karena lebih mudah dibedakan daripada warna yang kurang jenuh.
- Ganti tingkat kecerahan dalam elemen yang dirancang, karena warna dengan kecerahan yang sama lebih sulit dibedakan. Misalnya, merah yang sangat gelap dan hijau muda mungkin lebih mudah dibedakan daripada merah dan hijau dengan kecerahan yang sama. Uji coba cepat dan mudah adalah dengan mengubah gambar Anda menjadi hitam dan putih dan memverifikasi bahwa tingkat kecerahan

sebenarnya sangat berbeda.

### **Kontras Warna: Kombinasi Warna dan Jenis Huruf yang Berfungsi**

Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa huruf hitam pada latar belakang terang sangat mudah dibaca. Dalam pembuatan film, kita sering melihat kebalikannya: huruf putih pada latar belakang hitam, terutama saat berurusan dengan kredit akhir judul. Di bagian ini, kita akan mengeksplorasi bagaimana keterbacaan teks berubah tergantung pada warna latar belakang.

Pertama, mari kita identifikasi dua elemen utama: elemen latar depan (teks) dan latar belakang. Kita telah membahas tentang huruf di bab sebelumnya. Sekarang, kita akan mengeksplorasi kemungkinan latar belakang.

Elemen latar belakang dapat terdiri dari:

- Warna solid
- Pola, gradien
- Rekaman aksi langsung
- Animasi
- Grafik gerak

Pikirkan kombinasi warna yang Anda alami setiap hari: rambu jalan dan jalan raya. Rambu-rambu ini harus dapat dibaca oleh berbagai orang yang bergerak dengan kecepatan berbeda. Kombinasi warna rambu jalan atau jalan raya yang paling umum adalah hitam di atas putih, putih di atas biru, putih di atas hijau, putih di atas merah, dan kuning di atas hitam.

Dalam kasus urutan judul, pembaca kemungkinan besar akan diam saat jenis huruf tersebut dianimasikan di layar. Berikut ini adalah beberapa pertimbangan yang perlu diingat saat Anda membuat pilihan warna untuk latar depan dan latar belakang:

- **Kontras.** Saat menggunakan palet warna yang memanfaatkan warna dengan nilai dan saturasi yang sama, kontras antara jenis huruf latar depan dan warna latar belakang berkurang, menyebabkan jenis huruf menjadi kurang terbaca. Saat Anda menggunakan dua warna atau lebih yang memiliki kontras lebih besar, Anda menciptakan beberapa dimensionalitas. Perlu diingat bahwa warna yang lebih gelap dan lebih dingin cenderung surut ke latar belakang, berbeda dengan warna yang lebih cerah dan lebih hangat, yang cenderung menonjol ke depan.
- **Ukuran.** Jika Anda memperbesar ukuran fon pada kombinasi teks/latar belakang berwarna yang sulit dibaca, keterbacaannya jelas akan meningkat.
- **Komplementer.** Warna komplementer sebagai teks dan latar belakang membuat pembacaan menjadi tantangan. Di satu sisi, warna tersebut mengintensifkan warna dan pasti dapat menarik perhatian audiens. Di sisi lain, meletakkan kedua warna yang berdekatan menciptakan efek bergetar atau berdenyut, membuatnya tidak nyaman dilihat dan melelahkan mata pembaca. Efek tersebut disebut kontras warna simultan. Solusi yang menarik jika Anda ingin memanfaatkan warna komplementer tanpa membuat penonton tidak nyaman adalah dengan menggarisbawahi setiap warna dengan garis putih, abu-abu, atau hitam.
- **Hitam.** Jika urutan judul Anda akan diputar terutama di gedung bioskop, latar belakang

hitam membantu memadukan lingkungan gelap gedung bioskop dengan urutan judul Anda. Tepi layar tidak akan langsung terlihat, dan Anda mungkin benar-benar membenamkan penonton dalam film. Ini bisa sangat efektif di awal film, saat penonton belum terjerumus ke dalam ketidakpercayaan yang biasa ada di semua film.



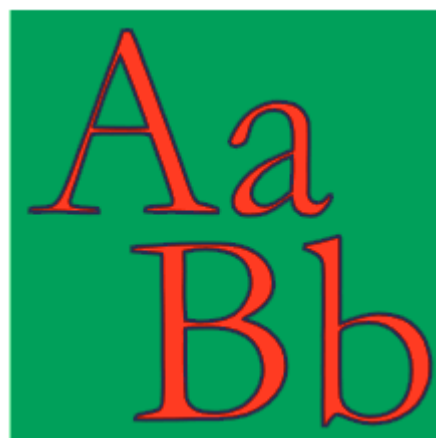
**Gambar 4.20** Warna kontras rendah yang digunakan sebagai teks dan latar belakang mengurangi keterbacaan.



**Gambar 4.21** Saat menggunakan kombinasi warna kontras rendah, ukuran font yang lebih besar meningkatkan keterbacaan.



**Gambar 4.22** Warna komplementer yang digunakan sebagai teks dan latar belakang mengurangi keterbacaan.



**Gambar 4.23** Saat menggunakan warna komplementer sebagai teks dan latar belakang, menambahkan goresan akan meningkatkan keterbacaan.

#### 4.6 BAYANGAN

Bayangan adalah gambar yang dibuat oleh otak yang bertahan sesaat di retina Anda, bahkan setelah Anda tidak lagi melihat gambar aslinya. Coba percobaan ini:

*Tatap kotak merah selama 20 hingga 30 detik dari jarak sekitar 10 inci.*

*Tutup mata Anda dan tunggu 10 hingga 15 detik hingga Anda melihat kotak hijau.*

Perhatikan bahwa saat Anda fokus pada rangsangan kuat seperti kotak merah, mata dan otak Anda menyerap warna yang Anda amati, dan fotoreseptor di mata menjadi terlalu terstimulasi. Mata mengandung dua jenis sel fotoreseptor: batang (sensitif terhadap terang dan gelap) dan kerucut (sensitif terhadap cahaya merah, hijau, dan biru). Fotoreseptor ini beradaptasi dengan rangsangan berlebihan pada gambar (baik dalam hal kegelapan maupun warnanya) dan menjadi kurang responsif terhadapnya. Jika, setelah menatap stimulus, Anda menggerakkan mata untuk menatap permukaan putih atau bahkan menutup mata, Anda akan mengalami bayangan yang merupakan kebalikan atau pelengkap dari bayangan tersebut. Itu karena fotoreseptor yang paling sedikit terkuras menghasilkan sinyal yang lebih kuat daripada yang terstimulasi berlebihan.

Mengapa kita tidak mengalami fenomena ini setiap hari? Umumnya mata bergerak cepat saat kita mengamati gambar. Fenomena ini khususnya terlihat jelas saat kita menatap stimulus yang kuat selama beberapa detik.

Berapa lama afterimage berlangsung? Afterimage berlangsung selama beberapa detik hingga satu menit. Fotoreseptor relatif cepat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan tidak adanya stimulus.

Apakah fenomena ini hanya terjadi pada warna merah? Eksperimen ini dapat dilakukan dengan warna apa pun dari spektrum tampak dan bentuk apa pun.



**Gambar 4.24** Spektrum Warna Merah

#### **4.7 MEMAHAMI CAHAYA**

Melalui pencahayaan, Anda dapat memanipulasi gambar dan elemen tipografi sehingga Anda dapat menghasilkan emosi yang diinginkan pada audiens dengan lebih baik. Memahami pencahayaan dan penggunaannya yang tepat penting bagi sutradara fotografi, pengatur waktu warna, dan direktur pencahayaan.

Anda perlu memahami pencahayaan saat mengerjakan urutan judul sehingga Anda dapat:

- Menciptakan lingkungan CG untuk judul yang berbeda dari
- tampilan dan nuansa film.
- Menciptakan lingkungan aksi langsung untuk judul yang sesuai dengan
- tampilan dan nuansa film atau adegan pembuka.
- Menggabungkan judul di atas rekaman yang ada.



Anda dapat mulai memikirkan pencahayaan sedini mungkin saat Anda menerima ide atau instruksi sutradara, saat Anda menerima bingkai atau contoh adegan animasi yang sedang diproduksi, atau saat Anda menerima pelat latar yang direkam di layar hijau yang diinginkan sutradara untuk Anda gunakan guna memperkenalkan setiap karakter.

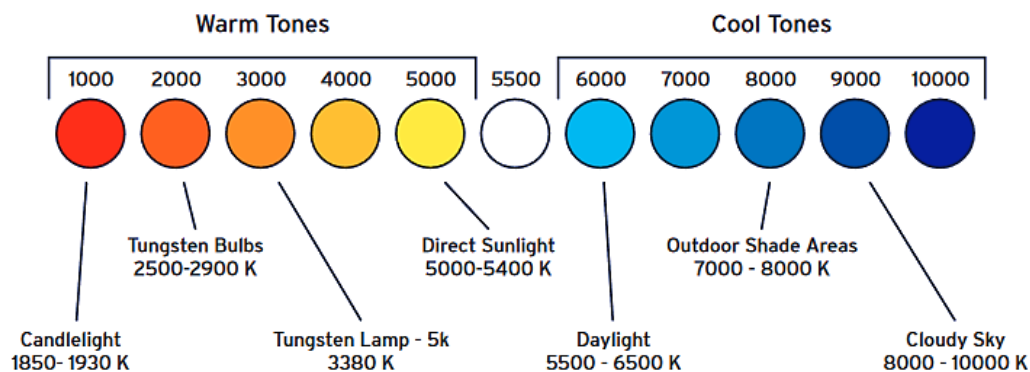
Apa pun itu, tugas Anda adalah mengumpulkan informasi tentang skema pencahayaan yang digunakan dalam rekaman (saat rekaman disediakan) dan meneliti lingkungan pencahayaan yang harus Anda buat atau tempat urutan judul Anda harus digabungkan. Anda harus sangat memperhatikan sampel atau plat yang Anda terima dan menentukan jenis pencahayaan yang digunakan, tergantung pada apakah Anda perlu mencocokkannya atau tidak. Jika Anda bekerja dengan rekaman aksi langsung yang sudah direkam, alat yang berguna adalah sketsa pengaturan pencahayaan yang digunakan di lokasi syuting sehingga Anda dapat mencoba menirunya dengan CG. Juru kamera atau direktur fotografi biasanya membuat sketsa pengaturan pencahayaan. Jika Anda telah terlibat di awal proses, Anda mungkin ingin bertanya kepada sutradara apakah Anda dapat mengunjungi lokasi syuting sehingga Anda dapat membuat sketsa pengaturan pencahayaan sendiri, mengambil beberapa gambar, atau setidaknya berbicara dengan direktur fotografi tentang hal itu.

Jika itu tidak memungkinkan, Anda perlu menentukan pengaturan seperti apa yang digunakan berdasarkan kualitas cahaya dalam rekaman, referensi yang diterima, atau tebakan terbaik Anda. Lihatlah bayangannya dan lihat apakah bayangannya keras atau lembut. Di mana sumber cahayanya? Apakah lurus, datang dari samping, bawah, atau atas, dan dari ketinggian berapa? Di sisi lain, jika Anda perlu membuat pelat sendiri, Anda perlu melakukan penelitian yang akurat dan mengumpulkan sebanyak mungkin materi referensi visual tentang lingkungan yang ingin Anda ciptakan kembali. Anda dapat memulai dengan pencarian daring sederhana dan melanjutkan penelitian dengan mengunjungi perpustakaan, toko buku, atau kios koran dan bahkan melakukan kunjungan lapangan untuk mengambil beberapa gambar referensi. Untuk membantu Anda dengan lebih baik dalam proses ini, Anda perlu memahami cara kerja cahaya dan berbagai sumber cahaya.

### **Temperatur Warna**

Cahaya adalah energi yang diubah menjadi spektrum yang terlihat. Bergantung pada temperturnya, berbagai objek atau cahaya (api, kembang api, lava, aurora) memiliki rentang warna yang berbeda.

Temperatur warna adalah skala yang digunakan untuk menghubungkan berbagai rona yang dihasilkan oleh berbagai temperatur cahaya. Temperatur diukur pada skala Kelvin, disingkat dengan K setelah nilai numerik. Temperatur warna yang tinggi sebesar 5.000K atau lebih, seperti sinar matahari langsung, menghasilkan rona yang lebih biru. Temperatur yang lebih rendah sebesar 3.000K, seperti bola lampu tungsten atau cahaya lilin, menghasilkan rona jingga.



**Gambar 4.25** Chart temperature warna

Dalam produksi film dan video, terdapat dua lampu utama dengan suhu warna (atau lampu dengan bohlam yang dapat diganti): tungsten dan daylight.

- Suhu warna lampu tungsten berkisar antara 3.200K dan 3.400K, yang menghasilkan warna jingga hangat. Nama lampu ini berasal dari filamen tungsten bagian dalam, yang dibuat pijar oleh arus listrik. Lampu ini cocok digunakan di dalam ruangan, dan akan cocok dengan suhu warna sebagian besar bohlam lampu rumah tangga pada umumnya. Untuk menciptakan suhu warna yang sangat cocok, bohlam lampu rumah tangga dapat diganti dengan bohlam Photoflood, yang dirancang untuk menghasilkan suhu Kelvin tertentu. Lampu ini umumnya digunakan di dalam ruangan dan akan cocok dengan suhu warna api (perapian atau api unggun), cahaya lilin, lentera, beberapa senter, mercusuar, dan beberapa lampu depan mobil.
- Temperatur warna lampu daytime light berkisar antara 5.600K dan 6.000K, yang memberikan cahaya warna biru yang sejuk. Lampu daytime light dapat berupa busur arus searah (seperti busur karbon) atau busur arus bolak-balik seperti busur medium hidrargium iodida, atau HMI. Lampu-lampu ini umumnya digunakan di luar ruangan karena akan menyamai temperatur warna sinar matahari dan bulan.

Sang sutradara fotografi biasanya merencanakan lampu mana yang akan digunakan dalam situasi yang berbeda, baik adegan di luar ruangan maupun di dalam ruangan. Jika adegan diambil di dalam ruangan tetapi di samping jendela asli atau palsu, sang sutradara fotografi mungkin memutuskan untuk menggunakan lampu daytime light untuk menyamai atau menciptakan kembali temperatur warna cahaya yang datang dari luar ruangan. Dalam situasi sebaliknya, jika adegan diambil di luar ruangan tetapi di samping toko, bilik telepon, atau lampu jalan, sang sutradara fotografi mungkin memutuskan untuk menggunakan lampu tungsten untuk menyamai atau menciptakan kembali temperatur warna pencahayaan dalam ruangan.

Terkadang bohlam lampu dapat dicampur dan dicocokkan untuk menciptakan variasi temperatur warna yang lebih halus. Misalnya, lampu Kino-Flo empat bank yang serbaguna (yang memiliki empat bohlam lampu) dapat ditukar untuk menyertakan tiga bohlam siang hari dan satu bohlam tungsten. Hasilnya akan tetap menjadi rona biru dominan tetapi dengan sedikit jingga untuk sedikit menghangatkannya.

Hal lain yang perlu diingat adalah bahwa ketika orang menyebut cahaya sebagai dingin, seperti dalam ronanya, jangan sampai tertukar dengan cahaya biru sebagai suhu dingin. Cahaya yang

menghasilkan rona kebiruan sebenarnya memiliki suhu yang lebih tinggi, sekitar 5.600K, daripada cahaya yang menghasilkan rona jingga, yaitu sekitar 3.200K.

### **Kamera Film dan Video Penyeimbang Warna**

Persepsi visual kita beradaptasi dengan warna pencahayaan yang berbeda. Kita menganggap kaos putih sebagai putih baik saat kita berada di dalam ruangan dan menggunakan pencahayaan buatan yang hangat atau di luar ruangan di bawah sinar matahari. Mata dan otak kita mengkalibrasi ulang apa yang kita baca sebagai putih, berdasarkan pengalaman dan titik referensi kita sendiri. Di sisi lain, kamera film dan video perlu dipandu dalam merekam dengan pengaturan suhu warna yang benar. Jika tidak, mereka akan membaca kaos itu sebagai oranye di bawah cahaya lilin dan biru di bawah sinar matahari.

- *Kamera film.* Stok film berwarna memiliki suhu warna yang dinilai untuk tungsten atau cahaya siang. Dengan stok film yang seimbang dengan tungsten yang menggunakan lampu tungsten sebagai penerangan, warna putih akan direproduksi sebagai putih. Dengan stok film tungsten yang digunakan dengan lampu siang, warna putih akan direproduksi dengan corak warna biru.

Demikian pula, dengan stok film yang seimbang dengan cahaya siang dan lampu siang, warna putih akan direproduksi sebagai putih. Dengan stok film siang yang digunakan dengan lampu tungsten, warna putih akan direproduksi dengan corak warna oranye.

Terkadang corak warna merupakan pilihan estetika, dan terkadang mungkin merupakan pilihan yang didorong oleh kebutuhan (misalnya, jika klien produksi hanya menganggarkan stok film siang hari). Dalam kedua kasus tersebut, dengan bantuan filter kamera atau gel berwarna pada lampu, Anda dapat mengoreksi corak warna yang tidak diinginkan.

Saat memotret dengan film siang hari dan pencahayaan tungsten, menambahkan filter biru 80A di depan lensa kamera film akan mengoreksi corak warna oranye yang tidak diinginkan. Filter tersebut menaikkan suhu warna dari 3.200K menjadi sekitar 5.600K sehingga pemandangan yang diterangi tungsten kini tampak terang untuk siang hari.

Sebaliknya, saat memotret dengan film tungsten dan pencahayaan siang hari, menambahkan filter oranye 85 di depan lensa kamera film akan mengoreksi corak warna biru yang tidak diinginkan. Filter tersebut menurunkan suhu warna dari 5.600K menjadi sekitar 3.200K sehingga pemandangan yang diterangi siang hari kini tampak terang oleh tungsten.

Prinsip yang sama dapat diterapkan pada gel pencahayaan. Memotong nilai penuh gel suhu warna Biru (CTB) di depan lampu akan mengubah suhu warna lampu tungsten menjadi siang hari. Memotong nilai penuh gel suhu warna oranye (CTO) di depan lampu akan mengubah suhu warna siang hari menjadi tungsten. Ini bisa menjadi kiat yang berguna untuk diterapkan saat filter kamera koreksi warna mungkin tidak tersedia atau saat Anda tidak memiliki lampu suhu warna yang diinginkan.

- *Kamera video.* Berbeda dengan perekaman pada stok film, kamera video menggunakan pita atau media berbasis digital, yang tidak dapat dinilai untuk siang hari atau tungsten. Anda perlu mengidentifikasi suhu warna yang benar dalam pengaturan

kamera. Sebagian besar kamera menawarkan prasetel yang memungkinkan pengguna memilih salah satu dari dua suhu warna utama: eksterior (6.500K) atau interior (3.400K). Terkadang Anda bahkan dapat memasukkan angka derajat Kelvin yang tepat. Bergantung pada lokasi, set, dan pencahayaan, memilih prasetel yang tepat memungkinkan warna putih direkam sebagai putih tanpa merekam corak warna yang tidak diinginkan. Selain prasetel, sebagian besar kamera video memungkinkan pengguna untuk mengambil sampel elemen putih dalam bingkai sebagai titik referensi sehingga kamera dapat menentukan suhu warna yang tepat untuk rekaman. Fitur ini disebut white balance. Lihat buku panduan kamera Anda untuk melakukan white balance secara akurat.

Tempat dan waktu yang ideal untuk melakukan white balance adalah setelah seluruh pencahayaan set (termasuk gel cahaya) terpasang. Biasanya seseorang dengan kartu putih akan berdiri di suatu tempat di set tempat sebagian besar adegan dilakukan, sehingga orang tersebut mendapat pencahayaan yang memadai, kamera memperbesar kartu putih, dan white balance dilakukan. Selama perlengkapan pencahayaan tidak diganti atau gel atau filter ditambahkan di antara pengambilan gambar, warna putih akan terbaca sebagai warna putih.

Sama seperti kamera film, filter kamera dapat ditambahkan di depan lensa kamera video untuk mengubah suhu warnanya atau bahkan memodifikasi suhu warna pencahayaan set. Sesuatu yang dapat dilakukan dengan kamera video, tetapi tidak dengan kamera film, adalah dengan sengaja memalsukan white balance untuk menciptakan corak warna yang disengaja, seperti tampilan "siang-untuk-malam", saat Anda merekam di siang hari tetapi Anda ingin membuat rekaman Anda tampak seperti malam hari.

Ada dua situasi di mana Anda dapat mengubah penggunaan white balance klasik dengan kamera video:

- Tambahkan gel di depan lampu setelah white balance. Jika gel suhu warna ditambahkan di depan lampu setelah melakukan white balance sederhana, gel tersebut akan menciptakan corak warna. Jika Anda menambahkan gel berwarna sebelum melakukan white balance, kemungkinan besar white balance itu sendiri akan menetralkan warna yang ingin Anda pertahankan dalam pencahayaan.
- Tambahkan gel atau filter di depan lensa kamera sebelum white balance. Jika gel suhu warna ditambahkan di depan lensa kamera sebelum melakukan white balance sederhana, gel tersebut akan menciptakan corak warna. Misalnya, jika Anda meletakkan gel CTO penuh di depan lensa, kamera akan membaca warna oranye sebagai warna putih sebenarnya dan akan mengoreksi suhu warnanya. Kamera mengira bahwa ia membaca banyak sekali warna jingga dalam warna putih itu dan perlu mengoreksi suhu warnanya dengan menambahkan sedikit warna biru. Begitu Anda menghilangkan gel jingga dari bagian depan lensa, seluruh pemandangan Anda akan memiliki corak warna biru. Teknik ini biasanya berguna ketika Anda ingin menciptakan efek dramatis atau bahkan efek yang

sangat halus. Anda dapat menambahkan setengah atau seperempat gel CTB jika Anda hanya perlu menghangatkan warna kulit sebagian orang atau menghilangkan sedikit corak warna biru yang tidak diinginkan.

#### **4.8 KUALITAS CAHAYA: UKURAN, JARAK, SUDUT, DAN WARNA**

Salah satu perbedaan paling langsung dan dramatis dalam berbagai sumber cahaya adalah tingkat kekerasan atau kelembutan cahaya. Untuk memahami kualitas cahaya, titik awal yang baik adalah mencari tahu jenis dan model cahaya serta melatih mata Anda untuk membedakan kualitas bayangan yang dihasilkan oleh lampu. Apakah bayangannya gelap dengan tepi tajam? Maka itu adalah cahaya keras. Apakah bayangannya abu-abu dengan tepi lembut? Itu adalah cahaya lembut.

Sumber cahaya keras yang umum adalah matahari, bola lampu kaca bening, lilin, atau lampu seperti lampu sorot. Cahaya keras digunakan dalam produksi film dan video untuk menciptakan kesan yang kuat. Karena cahaya keras menghasilkan bayangan yang tajam dan jelas, sebagian besar detail tiga dimensi, seperti tekstur atau ukiran pada suatu objek atau bahkan ketidaksempurnaan kulit, semuanya menjadi jauh lebih terlihat. Jika digunakan secara berlebihan, cahaya keras dapat menciptakan tampilan yang sangat kontras, hampir seperti gambar tersebut adalah buku komik duotone dengan banyak dimensi dalam bingkai. Di sisi lain, sumber cahaya lembut meliputi hari mendung, cahaya yang memantul dari permukaan yang memantulkan atau berwarna terang, lentera Cina, atau lampu seperti lampu zip. Lampu lembut digunakan dalam produksi film dan video untuk menerangi area yang luas di suatu lokasi syuting, sehingga para aktor dapat bergerak lebih bebas di sekitarnya. Lampu lembut menciptakan tampilan yang alami dan lebih halus daripada lampu keras. Karena lampu lembut menghasilkan bayangan yang lembut dan halus, sebagian besar detail tiga dimensi menjadi kurang terlihat. Cahaya membungkus objek tiga dimensi, sehingga menciptakan tampilan yang lembut, merata, dan kurang dramatis. Kelemahan lampu lembut adalah lampu lembut lebih sulit dikendalikan daripada lampu keras. Itulah sebabnya lampu lembut sering digunakan bersama bendera, yang menghalangi cahaya dari area yang tidak diinginkan. Jika digunakan secara berlebihan, lampu lembut dapat menciptakan tampilan yang datar dan merata, tanpa banyak dimensi dalam bingkai.

Di lokasi syuting, kualitas cahaya bergantung pada hal berikut:

- Ukuran dan keluaran lampu. Ukuran lampu bisa sekecil 100 watt, hingga 5.000 atau 10.000 watt (juga disebut 5K atau 10K). Perlengkapan lampu kecil, seperti 100 watt, umumnya akan menghasilkan cahaya yang lebih keras dan bayangan yang lebih tajam daripada perlengkapan lampu yang lebih besar dan menyebar, seperti 5K.
- Model dan pengaturan, parameter, atau aksesoris lampu. Ada sejumlah model dalam setiap merek. Beberapa merek yang paling umum adalah Arri, Kino-Flo, Mole-Richardson, Dedo, Source 4 Leko, dan Light Panels. Ada dua perbedaan utama mengenai casing lampu: Fresnel dan open face.
- Lampu Fresnel memiliki lensa internal di depan cahaya, yang membantu menciptakan cahaya yang lebih merata dengan menahan dan mengendalikan sinarnya. Lampu ini

juga menciptakan bayangan yang lebih tajam dan dapat difokuskan, artinya Anda dapat mengubah jarak antara filamen dan lensa. Lampu Fresnel memiliki kenop yang dapat diputar untuk memilih dua pengaturan berbeda: mode sorot (ketika filamen paling dekat dengan lensa dan menghasilkan penyebaran cahaya yang lebih luas, menciptakan bayangan yang lebih lembut) dan mode titik (ketika filamen paling jauh dari lensa dan menghasilkan sinar cahaya yang lebih sempit dan terfokus, menciptakan bayangan yang lebih tajam).

- Lampu muka terbuka menghasilkan sinar cahaya yang lebih besar, yang berguna untuk menciptakan tampilan pencahayaan yang lembut. Lampu ini tidak memiliki lensa bawaan, dan tidak semuanya dapat difokuskan. Beberapa lampu muka terbuka memiliki lensa yang dapat ditempatkan di depan permukaan lampu, yang selanjutnya dapat mengendalikan kualitas cahaya; beberapa lensa datar atau buram, lebar atau sempit. Lampu muka terbuka termasuk dalam keluarga lampu lembut. Beberapa dibuat oleh produsen lampu, dan beberapa mungkin dibuat oleh tukang lampu. Salah satu jenis lampu lembut yang cocok digantung di atas panggung untuk menciptakan cahaya lembut dan merata di seluruh set adalah lampu ruang. Lampu melingkar ini menciptakan sinar lampu kolam yang lembut dan dikendalikan di sisi-sisinya oleh pinggiran, yang dapat berupa padat (terbuat dari duvatine padat hitam, menjaga cahaya tetap fokus ke bawah) atau sutra (menciptakan pencahayaan yang menyebar seperti sutra di tepinya), dan gel dapat ditambahkan ke dalamnya.
- Lampu yang lebih besar dan semakin populer termasuk lampu balon, yang biasanya digunakan untuk menciptakan cahaya yang lembut dan merata pada set besar, baik di dalam maupun di luar ruangan, siang atau malam, dan dapat dengan mudah dipasang tanpa tali-temali atau derek yang berat karena sangat ringan. Sebagian besar model dapat berdiri sendiri, dengan lampu ruang yang digantung di tengah balon yang diisi dengan helium. Setelah balon mengembang, balon dapat dinaikkan setinggi model dan dapat dinaikkan lebih jauh dengan kabel yang dibantu beban.

### ***Intensitas cahaya.***

Dunia produksi film dan video menggunakan kata intensitas sebagai ganti kecerahan. Alat yang paling umum digunakan untuk mengukur intensitas cahaya adalah pengukur cahaya, yang mengukur cahaya insidental (cahaya yang jatuh pada subjek) atau nilai reflektif (cahaya yang dipantulkan dari subjek yang diterangi). Lihat Bab 6 untuk informasi lebih lanjut tentang subjek ini.

Ingatlah bahwa intensitas cahaya yang jatuh pada objek atau subjek bergantung pada sudut pandang Anda. Hal ini khususnya penting saat Anda melakukan pembacaan dengan pengukur cahaya insidental.

Intensitas cahaya diukur dalam beberapa satuan:

- *Lumen*. Output lampu diukur dalam lumen, yang merupakan energi bercahaya yang dihasilkan oleh suatu sumber. Output cahaya dari benda lain seperti bohlam lampu dan proyektor juga diukur dalam lumen.
- *Footcandle*. Saat cahaya jatuh pada permukaan, satuan ukuran yang benar adalah

footcandle (atau lux). Satuan pencahayaan internasional ini mengukur kepadatan cahaya pada titik tertentu di permukaan. Pengukurannya sering kali dilakukan dengan bantuan pengukur cahaya yang diposisikan pada titik tertentu dan diarahkan ke sumber cahaya. Anda dapat memanipulasi intensitas cahaya jika Anda memodifikasi hal berikut:

- *Jarak.* Salah satu modifikasi yang langsung memuaskan yang dapat Anda terapkan pada lampu—terutama saat dipasang padaudukan lampu—adalah mengubah jaraknya dari subjek yang Anda terangi. Semakin jauh Anda menggerakkannya, semakin rendah intensitas cahayanya. Semakin dekat Anda menggerakkannya, semakin tinggi intensitasnya.
- *Tirai.* Jika lampu tidak dapat digerakkan, solusi cepatnya adalah dengan menggeser tirai di depan lampu, di celah antara bagian depan lampu dan pintu gudang. Tirai adalah kawat kasa logam yang, jika diletakkan di depan lampu, akan mengurangi intensitasnya. Tirai tunggal memiliki satu lapisan kawat kasa dan tepi hijau serta mengurangi pencahayaan sekitar  $\frac{1}{2}$  f-stop. Tirai ganda memiliki dua lapisan jaring logam dan tepi merah serta mengurangi pencahayaan sekitar 1 f-stop.
- *Gel.* Untuk memanipulasi intensitas cahaya, Anda dapat menggunakan gel kepadatan netral (ND) dan gel difusi. Gel kepadatan netral tidak memengaruhi suhu warna lampu; gel tersebut tampak abu-abu dan mengurangi intensitas cahaya, seolah-olah Anda mengenakan kacamata hitam. Gel tersebut dapat ditemukan dalam berbagai bobot, dari ND2, yang mengurangi pencahayaan 1 f-stop, hingga ND64, yang mengurangi pencahayaan 6 f-stop. Selain gel ND, Anda juga memiliki berbagai gel difusi. Gel ini tembus cahaya dan tidak memengaruhi suhu warna cahaya. Gel tersebut dapat ditemukan dalam berbagai kepadatan, dari difusi cahaya seperti gel opal, yang menambahkan sedikit sentuhan lembut pada cahaya tanpa mengurangi intensitasnya, hingga difusi yang lebih berat seperti 250. Fungsi utama gel ini adalah untuk menyebarkan cahaya, tetapi gel dengan kepadatan lebih berat, yang lebih tebal, lebih mengurangi intensitas cahaya.
- *Dimmer.* Ini adalah pengontrol eksternal yang dapat Anda tambahkan ke lampu sehingga Anda dapat mengontrol output-nya. Biasanya, dimmer bekerja dengan bantuan kenop, yang dapat Anda tandai dan putar untuk mengurangi atau menambah intensitas cahaya. Dimmer umumnya memengaruhi suhu warna dengan menggesernya ke rona yang lebih hangat.
- *Sudut cahaya.* Sudut tempat Anda meletakkan lampu akan memengaruhi kualitasnya. Bayangkan sebuah kamera dan subjek. Letakkan lampu tepat di samping kamera dan mulailah menggerakkannya secara horizontal di sekitar subjek. Saat lampu berada di depan, Anda akan mendapatkan manfaat dari intensitas cahaya penuh. Semakin Anda memutarnya di sekitar subjek, intensitasnya menurun, tetapi Anda juga menciptakan cahaya yang lebih dimensional. Saat Anda memosisikan lampu di belakang subjek, Anda menciptakan cahaya belakang; hanya tepi di sekitar subjek yang terlihat. Sekarang kembali ke posisi pertama lampu di samping kamera, menghadap subjek.

Alih-alih menggerakkannya secara horizontal, naikkan lampu lebih tinggi atau lebih rendah dan miringkan ke atas atau ke bawah untuk terus menerangi subjek. Pencahayaan sudut tinggi dan rendah menciptakan efek yang lebih dramatis dan bayangan yang lebih dalam daripada cahaya yang ditempatkan setinggi mata subjek atau sedikit lebih tinggi.

### **Fungsi Lampu**

Saat menyalakan set, lampu (apa pun merek dan modelnya) memiliki nama khusus berdasarkan fungsinya. Salah satu skema pencahayaan klasik adalah pencahayaan tiga titik. Skema ini terdiri dari lampu utama, lampu pengisi, dan lampu latar:

- *Lampu utama.* Sumber cahaya utama set atau sumber utama yang menerangi subjek. Sudut dan rasionya dengan lampu pengisi menentukan suasana pencahayaan. Saat ditempatkan pada sudut dari posisi kamera, lampu ini menambah dimensi pada bidikan. Untuk pengaturan pencahayaan tiga titik klasik, lampu utama umumnya diposisikan pada sudut 45 derajat dari kamera dan dengan kemiringan ke bawah sekitar 30–45 derajat.
- *Lampu pengisi.* Cahaya lembut dan intensitas rendah yang umumnya digunakan untuk mengisi sebagian bayangan yang diciptakan oleh lampu utama. Lampu ini umumnya diposisikan pada sudut 90 derajat, berlawanan dengan lampu utama.
- *Penendang.* Lampu latar, umumnya berupa cahaya yang sangat keras, yang diposisikan di atas dan di belakang subjek, mengarah ke bawah. Lampu ini menciptakan tepi yang keras, yang membantu memisahkan subjek dari latar belakang, sehingga menciptakan dimensionalitas. Cahaya ini terkadang juga disebut lampu latar atau lampu rambut saat diarahkan secara khusus ke rambut subjek. Lampu kicker biasanya diposisikan tepat di seberang lampu utama, hampir seolah-olah diarahkan ke kamera tetapi mengarah ke bawah.
- *Lampu eyelight.* Lampu kecil yang ditempatkan sedikit di atas kamera, umumnya pada garis sudut yang sama dengan lampu utama, yang membantu menciptakan dimensionalitas dan menciptakan kilauan di mata subjek.
- *Latar belakang.* Lampu yang menerangi latar belakang dan selanjutnya menciptakan beberapa perbedaan dan pemisahan antara subjek dan latar belakang. Anda pasti memerlukan lampu latar fokus jika Anda memotret di layar hijau, sehingga layar akan menyala secara merata.

### **Kiat-kiat untuk Pencahayaan Set**

Saat Anda mengatur pencahayaan set untuk merekam cuplikan adegan utama, baik di layar hijau, set stop-motion, atau di lokasi, Anda harus memulai dengan melakukan hal berikut:

1. Penataan/penghalang. Pahami posisi utama karakter Anda (apakah mereka aktor, huruf, atau properti) dan kenali gerakan mereka dan/atau gerakan kamera.
2. Persiapan awal. Atur posisi, tinggi, dan intensitas pencahayaan secara kasar beserta kamera. Lakukan pemeriksaan cepat pada pengambilan gambar dengan stand-in dan pastikan lampu berada pada posisi yang benar dan lampu yang tepat digunakan.



3. Satu per satu. Matikan semua lampu dan nyalakan setiap lampu, satu per satu, untuk memastikan keefektifannya. Mulailah dari lampu utama, lalu lanjutkan ke lampu pengisi, lampu tambahan, dan lampu tambahan lainnya yang Anda miliki. Lakukan perubahan jika perlu, lalu nyalakan lampu secara perlahan lagi, dan lakukan perubahan yang diperlukan lagi.
4. Penyempurnaan. Tambahkan gel berwarna atau gel difusi, pindahkan posisi dudukan lampu jika berada di tengah bidikan, dan sempurnakan sudut lampu.
5. Latihan. Lakukan latihan penuh dengan bakat dan gerakan kamera yang diperlukan.
6. Bidik!

### **Pencahayaan Emosional**

Dengan mengatur seperangkat lampu yang memiliki fungsi tertentu dan kualitas tertentu, kita memperoleh gaya pencahayaan. Gaya pencahayaan tidak dapat dielakkan lagi bertanggung jawab untuk menunjukkan suasana hati dan membangkitkan emosi serta kondisi psikologis yang ditentukan oleh konten suatu adegan. Dua gaya pencahayaan yang umum adalah high key dan low key. Gaya-gaya ini tidak sama dengan hard light dan soft light, meskipun keduanya memainkan peran mendasar.

Skema pencahayaan low-key didominasi oleh bayangan gelap, dan beberapa area yang diterangi terekspos dengan baik atau terkadang terekspos berlebihan. Untuk mencapai skema pencahayaan ini, sumber cahaya keras sering digunakan bersama dengan sedikit atau tanpa soft light. Rasio kontras antara area terang dan gelap dari adegan itu tinggi; terkadang bagian wajah atau bagian set bakat dikaburkan dan gelap. Secara visual, rasio kontras tinggi menambah kedalaman dan dimensionalitas pada bingkai. Secara emosional, rasio kontras tinggi membangkitkan urgensi dan taruhan tinggi. Tidak mengherankan bahwa pencahayaan redup digunakan pada awal abad ini dalam film-film Ekspresionis Jerman, kemudian diadopsi dan digunakan secara luas untuk film noir tahun 1940-an dan 1950-an. Saat ini, pencahayaan redup biasanya dikaitkan dengan film-film kriminal, horor, misteri, dan psikologis. Skema pencahayaan terang dicirikan oleh kecerahan keseluruhan. Sebagian besar bingkai diterangi dengan baik (terkadang berlebihan), dengan sangat sedikit bayangan. Skema pencahayaan ini menghadirkan rasio kontras rendah antara lampu utama dan lampu pengisi. Intensitas lampu pengisi, pada kenyataannya, dinaikkan menjadi serupa dengan lampu utama sehingga menciptakan tampilan keseluruhan yang cerah, datar, dan merata, tanpa menimbulkan bayangan besar pada karakter atau set. Tampilan kontras rendah ini membangkitkan suasana hati yang ceria dan berfokus pada nuansa daripada membuat pernyataan yang keras. Pencahayaan terang biasanya dikaitkan dengan tampilan dan nuansa musikal dan komedi. Mirip dengan keputusan mise-en-scene tentang apa yang ingin Anda susun dalam bingkai atau tidak, memutuskan apa yang akan diterangi dan apa yang tidak dapat diterangi dapat memiliki efek yang mendalam dan membangkitkan emosi yang berbeda pada penonton. Latihan yang baik yang akan melatih mata Anda dengan cepat terhadap pencahayaan adalah dengan mengamati dan menganalisis lukisan dan bahkan foto. Cobalah untuk memperhatikan sumber cahaya, efek cahaya pada warna kulit dan objek, dan jenis bayangan yang dihasilkannya. Dapatkah Anda mengidentifikasi posisi dan sudut cahaya utama dan bahkan cahaya pengisi,

penendang, atau latar belakang? Apakah itu sumber cahaya yang lembut atau keras? Apakah komposisi tersebut menghadirkan pencahayaan yang redup atau terang? Mampu mengenali sekilas efek yang dihasilkan oleh pengaturan pencahayaan yang berbeda akan menginformasikan dan mendidik cara Anda mendekati pencahayaan dalam rangkaian judul Anda sendiri.

#### **4.9 PENCAHAYAAN BUATAN KOMPUTER**

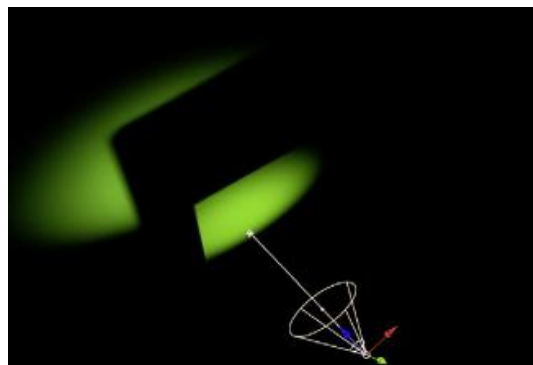
Sekarang setelah Anda mengetahui tentang pencahayaan film di dunia nyata, memahami bagaimana sebagian besar program perangkat lunak standar industri menangani pencahayaan akan menjadi mudah. Mirip dengan lampu di dunia nyata, lampu CG memerlukan sedikit seni dalam penataannya. Dengan cara tertentu, Anda memiliki lebih sedikit batasan dan waktu pemasangan yang lebih sedikit. Anda tidak perlu meletakkan lampu pada dudukan atau memasangnya pada kisi-kisi di atas kepala. Anda dapat dengan mudah menempatkan lampu di mana pun yang Anda inginkan dalam komposisi Anda, menggunakan koordinat 3D dan memanipulasi beberapa parameter.

Di sisi lain, menambahkan lampu ke proyek Anda dapat meningkatkan waktu render dan terkadang bahkan tampilan pratinjau layar Anda. Seperti halnya pencahayaan di dunia nyata, cara yang baik untuk memulai adalah menambahkan satu lampu pada satu waktu, menemukan jenis cahaya, posisi, dan titik fokus yang diinginkan (di mana cahaya diarahkan), lalu menambahkan semua lampu tambahan. Jika Anda merasa telah melakukannya secara berlebihan, matikan semua lampu, lalu nyalakan satu per satu. Verifikasi bahwa masing-masing lampu efektif, lihat bagaimana lampu-lampu tersebut bekerja bersama, dan modifikasi jika perlu. Satu perbedaan utama yang perlu diingat saat bekerja dengan lampu CG adalah bahwa posisi lampu di lingkungan 3D tidak memengaruhi intensitas lampu seperti di dunia nyata. Dalam CG, Anda dapat mendekatkan atau menjauhkan lampu dari subjek, tetapi intensitasnya akan tetap sama. Jika Anda ingin memengaruhi intensitas lampu CG, Anda perlu mengubah nilai intensitasnya (seperti yang akan kita bahas sebentar lagi).

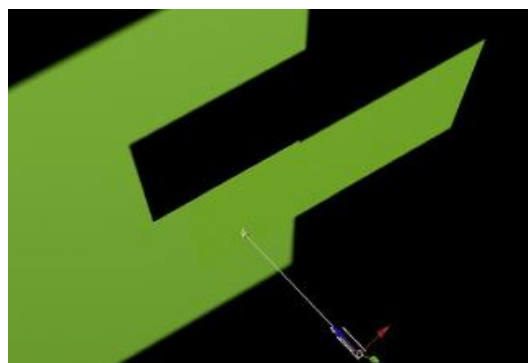
Sama seperti pencahayaan di dunia nyata, mulailah dengan membuat cahaya utama, lalu cahaya pengisi, lalu Anda dapat lebih memperjelas rangkaian dengan menambahkan cahaya latar. Bergantung pada perangkat lunak yang Anda gunakan, Anda mungkin perlu menjelajahi dan memodifikasi properti lampu untuk mendapatkan gaya pencahayaan yang Anda inginkan.

Di Adobe After Effects, Anda dapat menambahkan cahaya ke komposisi Anda dengan memilih Layer | New | Light. Jendela pop-up menampilkan opsi lampu. Untuk memulai, Anda dapat memilih salah satu dari empat jenis lampu:

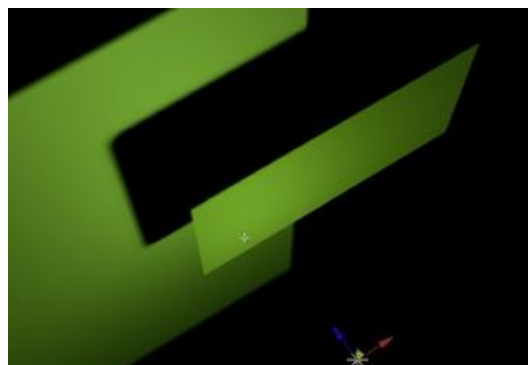
- Spot. Lampu sorot biasa menyerupai lampu sorot dunia nyata yang digunakan dalam pencahayaan teater. Dalam komposisi Anda, kerangka kawat kerucut secara visual menggambarkan posisi lampu sorot—titik tersebut merupakan puncak cahaya, yang dapat dimodifikasi melalui propertinya sendiri. Dasar kerucut menggambarkan arah dan lebar berkas cahaya.
- Paralel. Cahaya terarah yang memancarkan sinar cahaya paralel yang menyerupai efek cahaya matahari. Jaraknya dari subjek yang diterangi tidak benar-benar memengaruhi jangkauan pengaruh cahaya (seperti yang terjadi pada lampu sorot; saat Anda menggerakkan lampu sorot mendekati subjek, kerucut cahaya akan mengecil, dan saat Anda menggerakkannya menjauh dari subjek, kerucut cahaya akan melebar). Untuk memanipulasi cahaya paralel secara efektif, Anda dapat mengubah titik fokus dan intensitasnya.
- Titik/point. Lampu ini menciptakan iluminasi omnidirectional dalam ruang 3D, seperti bola lampu biasa.
- Ambient. Lampu ini menciptakan iluminasi datar dan menyeluruh ke segala arah dan tidak memiliki titik sumber aktual dalam komposisi. Bahkan, lampu ini tidak memiliki properti transformasi, jadi Anda bahkan tidak dapat memindahkannya. Bila Anda ingin menciptakan pencahayaan yang merata di seluruh komposisi, mungkin sebagai tambahan pada key, fill, atau color cast, ini adalah lampu pilihan.



**Gambar 4.26** Spot Light After Effect.



**Gambar 4.27** Parallel Light After Effect.

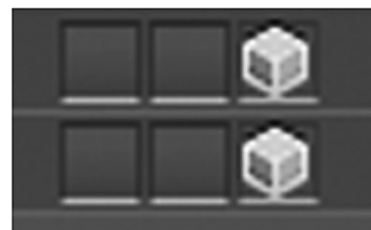


**Gambar 4.28** Point Light After Effect.

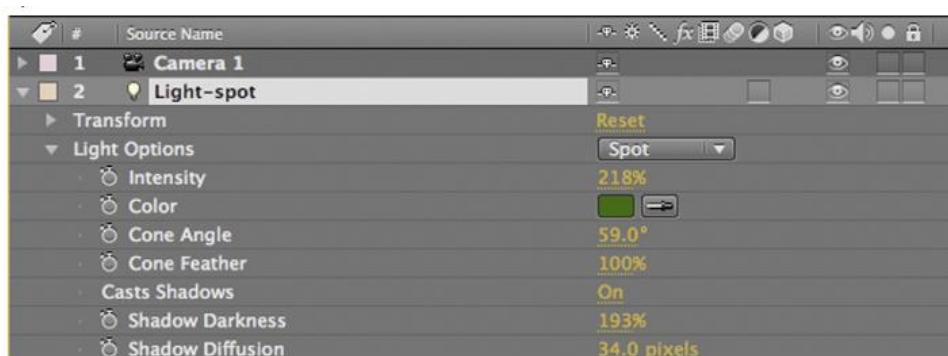


**Gambar 4.29** Cahaya Sekitar After Effect.

Untuk melihat pengaturan pencahayaan Anda beraksi, Anda mungkin ingin mengimpor atau membuat elemen lain dalam komposisi Anda. Anda mungkin memulai dengan warna solid sederhana. Pastikan Anda mengubah elemen apa pun yang ingin Anda terangi dengan cahaya menjadi lapisan 3D dengan mengklik ikon lapisan 3D-nya (yang tampak seperti kubus).



**Gambar 4.30** Ikon Lapisan 3D After



**Gambar 4.31** Opsi Cahaya After Effect.

Setiap lampu memiliki berbagai opsi untuk dimodifikasi sesuai selera atau kebutuhan proyek Anda:

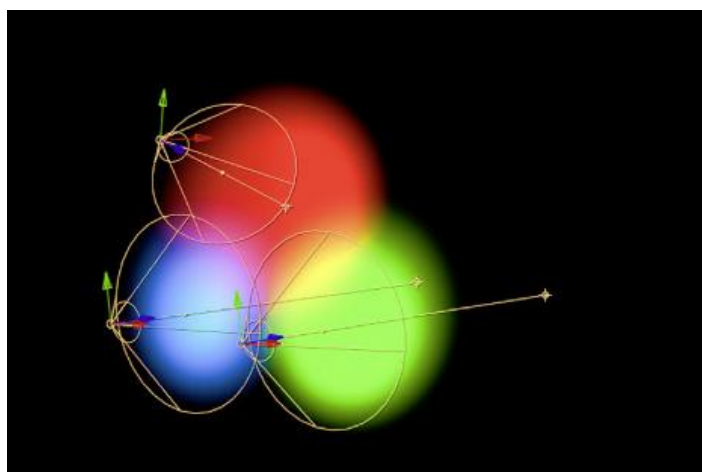
- *Intensitas*. Mirip dengan watt lampu, opsi ini mengatur intensitas cahaya. Tidak ada pengukuran langsung intensitas cahaya selain penilaian Anda sendiri. Gerakkan penunjuk tetikus Anda di atas kanvas untuk membaca nilai RGB cahaya Anda melalui palet Info, dan hindari mencapai cahaya putih sejati yang terlalu terang ( $R = 255$ ,  $G = 255$ ,  $B = 255$ ) agar tetap berada dalam rentang warna yang aman untuk siaran.
- *Warna*. Ini seperti menambahkan gel berwarna di depan lampu. Anda dapat mengklik pada bidang warna untuk memilih warna secara dinamis, atau mengklik pada pemilih warna dan memilih warna dari elemen lain dalam komposisi Anda.
- *Sudut kerucut*. Kerucut yang lebar menghasilkan lampu sorot yang lebar, dan kerucut yang sempit menghasilkan lampu sorot yang sempit. Sudut kerucut lampu dapat berkisar antara 0 derajat (tidak terlihat) dan 180 derajat (sudut kerucut yang sangat lebar). Fitur ini serupa dengan, tetapi dengan rentang yang lebih lebar daripada, pengaturan sorot/titik cahaya dari lampu dunia nyata.
- *Bulu kerucut*. Jika Anda ingin menambahkan tepi yang lembut pada lampu sorot Anda, ini adalah tempat yang tepat untuk melakukannya. Bulu kerucut sebesar 0% menciptakan tepi yang sangat tajam, berbeda dengan bulu kerucut 100%, yang menciptakan tepi yang sangat lembut dan buram. Perlu diingat bahwa saat Anda meningkatkan nilai bulu kerucut, Anda akan secara visual mengurangi sudut kerucut pada saat yang sama, untuk mengganti piksel yang dibutuhkan untuk mengaburkan tepi. Untuk mengimbangnya, Anda mungkin ingin mempertimbangkan untuk

menyesuaikan kembali sudut kerucut setelah Anda mencapai pengaturan bulu kerucut yang diinginkan. Jangan bingung antara fitur ini dengan lampu lembut di dunia nyata. Bulu kerucut hanya akan melembutkan tepi berkas cahaya, bukan cahaya itu sendiri.

- *Bayangan*. Opsi ini dapat aktif atau nonaktif, dan tidak dapat dijadikan bingkai utama. Jika Anda ingin cahaya menghasilkan bayangan pada lapisan yang ditumpuk di bawah (dalam ruang-z), lapisan yang Anda terangi, biarkan tetap aktif. Jika Anda tidak ingin cahaya ini menghasilkan bayangan, matikan saja. Ingatlah bahwa jika Anda tidak mendapatkan hasil yang Anda inginkan, Anda mungkin perlu melakukan beberapa pemecahan masalah. Di After Effects, jika Anda mencoba membuat ulang lampu sorot yang menerangi objek, yang menghasilkan bayangan pada objek lain, tetapi Anda mengalami masalah dalam mencapai efek tersebut, periksa parameter berikut:
  1. Pertama, periksa apakah opsi material lapisan yang Anda terangi memiliki properti Bayangan.
  2. Kurangi transmisi cahayanya menjadi 0%.
  3. Periksa apakah opsi material lapisan yang Anda coba berikan bayangan memiliki properti Terima bayangan.

Itu seharusnya berhasil. Sekarang Anda seharusnya memiliki cahaya dan bayangan yang berfungsi dengan baik.

- *Kegelapan bayangan*. Ini mengatur seberapa gelap bayangan cahaya yang Anda inginkan. Pastikan properti ini diatur ke setidaknya 50% sehingga Anda dapat memvisualisasikan bayangan pada komposisi Anda. Properti ini dapat dibandingkan dengan properti cahaya keras dan cahaya lembut di dunia nyata. Jika Anda ingin cahaya CG Anda memiliki bayangan yang lebih lembut, maka atur kegelapan Bayangannya ke persentase yang lebih rendah. Jika Anda ingin menciptakan kembali kesan cahaya keras, maka tingkatkan persentasenya.
- *Difusi bayangan*. Ini mengatur bagaimana Anda ingin bayangan didifusikan. Ini terutama terlihat di sekitar tepi bayangan yang terbentuk. Sebaiknya mulai dengan pengaturan yang lebih rendah (bahkan pada 0 piksel) dan kemudian sesuaikan seperlunya.



**Gambar 4.32** Lampu di After Effects menggunakan sistem warna aditif RGB.

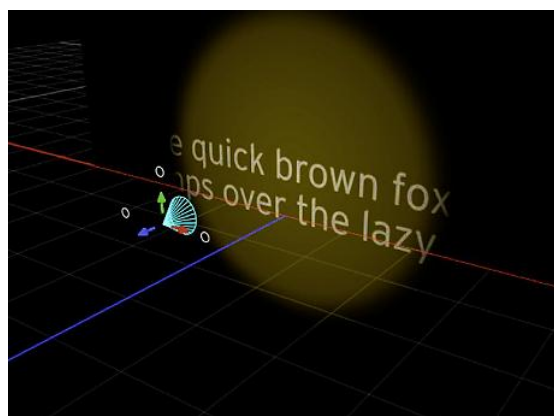
Beberapa catatan saran:

- Cahaya bertambah intensitasnya. Semakin banyak cahaya yang Anda tambahkan ke komposisi, semakin Anda meningkatkan intensitas cahaya atau tingkat kecerahan komposisi Anda.
- Penumpukan lapisan tidak relevan. Terlepas dari penumpukan lapisan cahaya (apakah berada di atas atau di bawah tumpukan lapisan), cahaya tersebut akan memengaruhi lapisan lain secara setara, tetapi hanya jika merupakan lapisan 3D.
- Cahaya dalam AE menggunakan sistem warna aditif RGB. Misalnya, jika Anda menumpukkan cahaya hijau dan merah, keduanya akan menciptakan persimpangan kuning.
- Untuk mengubah jenis cahaya, Anda cukup mengklik dua kali lapisan cahaya atau mengubah menu tarik-turun di opsi Cahaya.

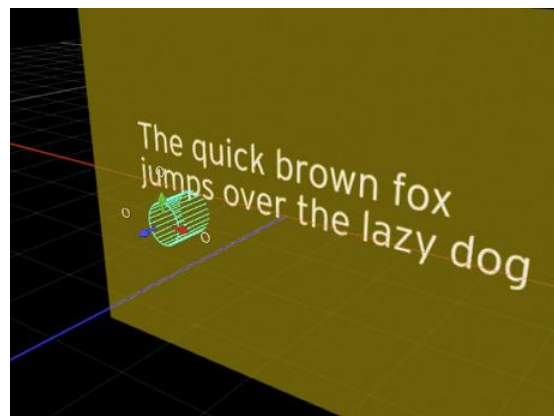
Di Apple Motion terdapat empat jenis lampu, sangat mirip dengan yang ada di After Effects tetapi dengan parameter yang berbeda. Di Motion, Anda dapat menambahkan lampu ke komposisi Anda dengan memilih Object | New Light (atau dengan pintasan papan ketik Shift + Command + L). Lampu baru secara otomatis dibuat dan ditambahkan ke kanvas Anda. Jika saat ini Anda tidak memiliki grup 3D di proyek Anda, jendela dialog akan ditampilkan, menanyakan apakah Anda ingin mempertahankan grup Anda sebagai 2D atau mengubahnya menjadi 3D. Lampu hanya memengaruhi grup 3D. Lampu default adalah spot, tetapi di tampilan heads-up (HUD) Anda dapat mengubahnya menjadi ambient, directional (mirip dengan lampu paralel di After Effects), atau point.

Setiap cahaya memiliki properti yang berbeda dengan yang ada di After Effects. Di Motion, semua lampu dapat dimodifikasi dengan mengubah warna dan intensitasnya. Titik cahaya dan lampu sorot dapat diubah dengan memodifikasi:

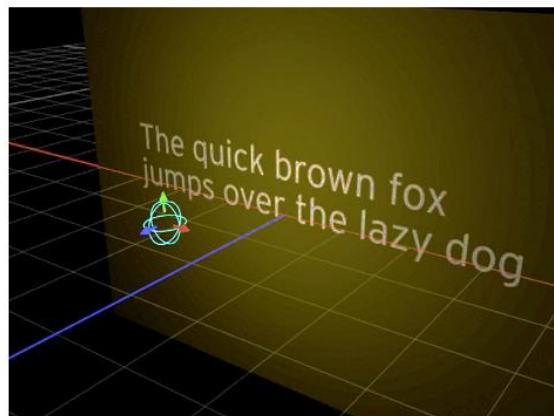
- Awal falloff (titik dan titik)
- Falloff (titik dan titik)
- Sudut kerucut (hanya titik)



**Gambar 4.33** Lampu Sorot Gerak.



**Gambar 4.34** Lampu Arah Gerak.



**Gambar 4.35** Titik Cahaya Motion.

- Tepi lembut (hanya titik)

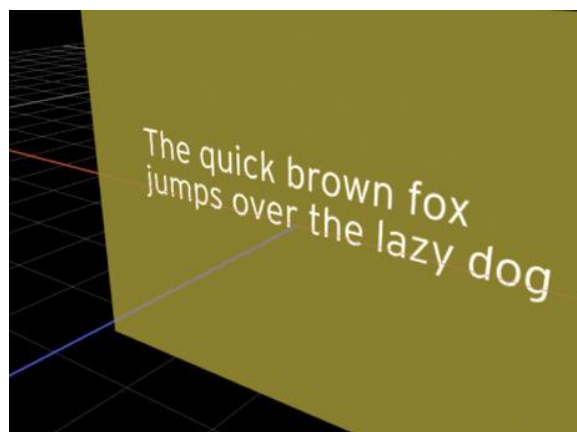
### Menggunakan Gaya Lapisan Photoshop dengan Jenis Huruf

Dengan berbagai macam warna dan bentuk yang mungkin di latar belakang, baik animasi, rekaman, atau bahkan warna solid, Anda perlu menggunakan sejumlah efek tambahan pada jenis huruf agar tetap dapat dibaca. Selain itu, efek jenis huruf akan membantu menambahkan tingkat kelicinan profesional yang diperlukan untuk membantu judul Anda menonjol dan mudah diingat.

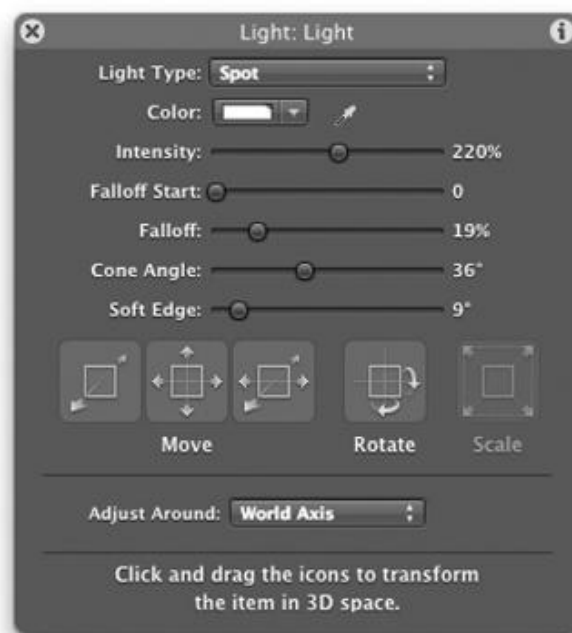
Gaya lapisan Photoshop yang dapat diedit secara langsung berguna pada sejumlah tingkatan. Pertama, sebagai efek desain, gaya ini cukup berguna dalam menciptakan kembali berbagai macam efek cahaya, bayangan, pendar, tekstur, dan kedalaman yang berasal dari dunia nyata. Kedua, gaya lapisan kini terintegrasi dengan Adobe After Effects untuk membuat integrasinya dalam animasi jauh lebih mudah dari sebelumnya.

### Menambahkan dan Menyesuaikan Gaya Lapisan

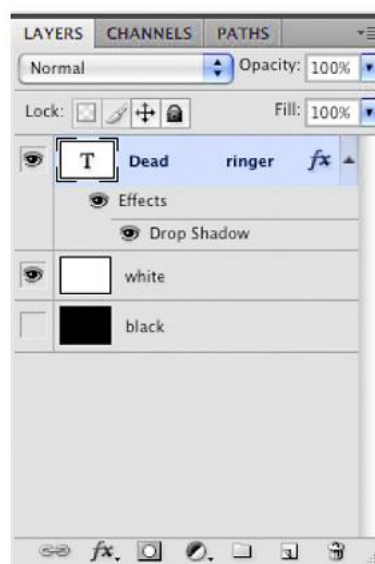
Untuk menambahkan gaya lapisan, sorot lapisan yang ingin Anda terapkan dan klik ikonnya. Anda akan memilih efek, dan sekarang di bawah lapisan Anda akan melihat judul untuk Efek, lalu di bawahnya Anda dapat menemukan nama efek yang diterapkan. Jika Anda ingin menghapusnya, Anda dapat menyeretnya ke Sampah seperti lapisan. Untuk menduplikasi efek dengan pengaturan yang sama di lapisan lain nanti, klik Opsi dan seret ke lapisan yang ingin Anda terapkan.



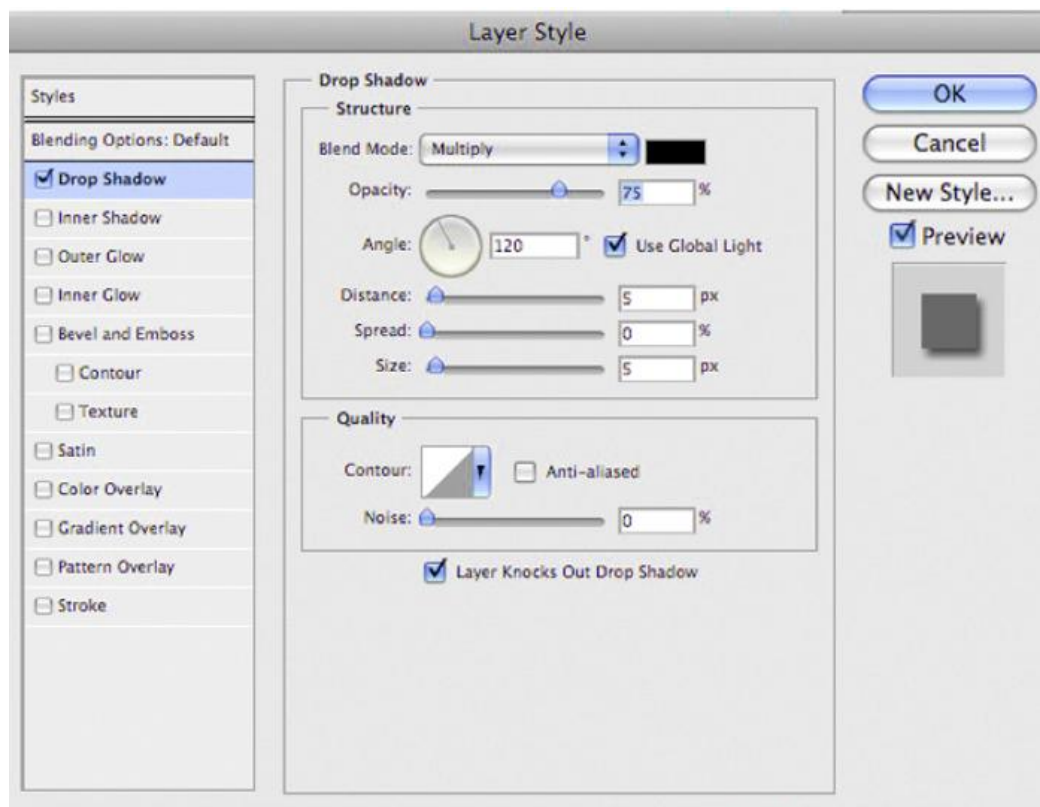
Gambar 4.36 Cahaya Sekitar Motion.



Gambar 4.37 HUD (Heads-Up Display) dari Spot Light Motion.



Gambar 4.38 layer pada Adobe Illustrator



**Gambar 4.39** Layer Style pada Adobe Illustrator

Setiap kali Anda menerapkan gaya lapisan, kotak dialog khusus untuk gaya lapisan tersebut akan terbuka.

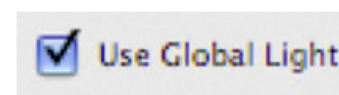
### Gaya Lapisan

Sekarang mari kita bahas apa saja fungsi setiap gaya lapisan dan opsi untuk masing-masing gaya.

- Bayangan Jatuh. Membuat bayangan di belakang lapisan berdasarkan bentuk lapisan.
- Bayangan Dalam. Membuat bayangan yang jatuh di dalam konten lapisan.
- Cahaya Luar. Membuat cahaya yang memanjang keluar dari konten lapisan.
- Cahaya Dalam. Menambahkan cahaya dari tepi lapisan ke dalam.
- Bevel dan Emboss. Membuat kedalaman palsu berdasarkan sorotan dan bayangan.
- Satin. Menambahkan bayangan interior untuk membuat permukaan mengkilap pada lapisan.
- Hampan Warna. Meletakkan warna di atas konten lapisan.
- Hampan Gradien. Menempatkan gradien di atas konten lapisan.
- Goresan. Membuat garis luar di sepanjang tepi lapisan.

### Menggunakan Cahaya Global

Drop Shadow, Inner Shadow, dan Bevel and Emboss menggunakan sumber cahaya buatan yang dapat disinkronkan di semua gaya lapisan yang menggunakan sumber cahaya. Sumber cahaya ini disebut Use Global Light, dan



**Gambar 4.40** Tampilan global Light



Anda akan melihat kotak centang di sebelah kirinya untuk mengaktifkannya. Di bawah ini Anda akan melihat tiga efek yang telah kami sebutkan, dengan Global Light yang disinkronkan dan efek yang sama.

DEAD  
RINGER

**Gambar 4.41** Dumber cahaya gaya lapisan disinkronkan dengan Use Global Light.

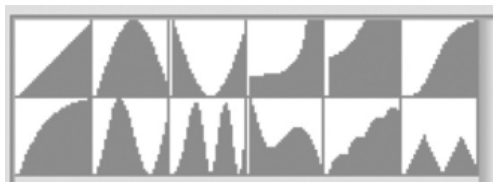
DEAD  
RINGER

**Gambar 4.42** Sumber cahaya gaya lapisan dimatikan dan pada sudut yang berbeda-beda.

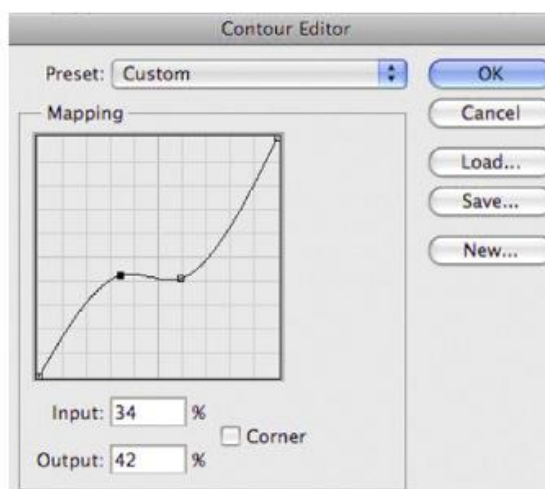
### Kontur

Drop Shadow, Inner Shadow, Outer and Inner Glow, Bevel and Emboss, dan Satin semuanya memiliki pengaturan Kontur yang mengendalikan bentuk bayangan. Masing-masing dikendalikan dengan kurva Bezier. Anda memiliki 12 preset kontur, seperti yang digambarkan, dan Anda dapat mengeklik kontur dan membuat bentuk kustom.

Klik langsung pada garis untuk membuat breakpoint lalu seret ke tempat yang Anda inginkan. Berikut ini menunjukkan efek Bevel and Emboss dengan pengaturan yang sama dan dua kurva kontur yang berbeda. Judul ini memiliki kontur linier standar.



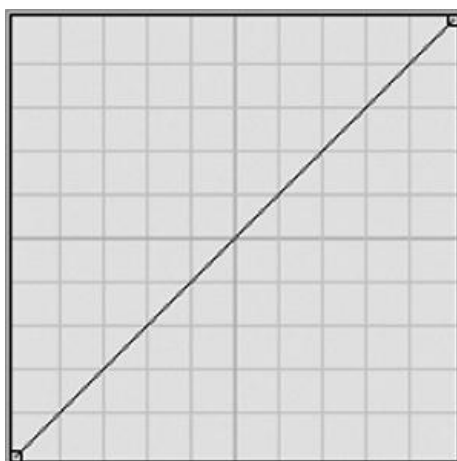
**Gambar 4.43** Jenis-jenis Kontur



**Gambar 4.44** Jendela Edit Kontur



**Gambar 4.45** Contoh Teks dengan Kontur Standart

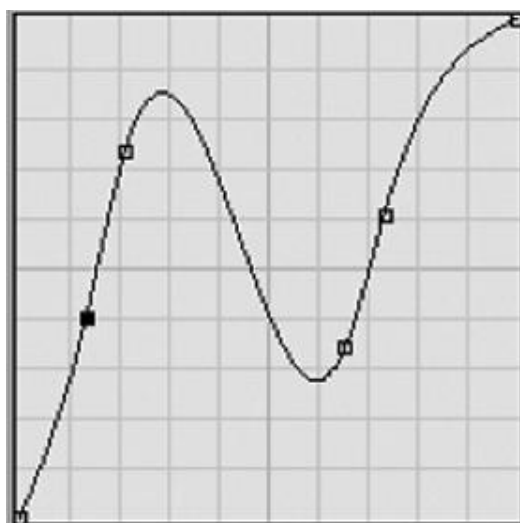


**Gambar 4.46** Tampilan Mapping Kontur

Berikut lapisan yang sama dengan kontur khusus.



**Gambar 4.47** Tampilan judul yang sudah divisualisaikan dengan kontur



**Gambar 4.48** Mapping Kontur yang sudah diperbarui

# DEAD RINGER

**Gambar 4.49** hasil setelah penyesuaian mapping kontur

## 4.10 BAYANGAN JATUH

Bayangan jatuh mengambil konten lapisan dan menciptakan bayangan palsu berdasarkan bentuk lapisan di belakangnya. Bayangan jatuh merupakan efek umum sepanjang sejarah desain grafis; bayangan jatuh sangat berguna untuk rangkaian judul karena bayangan jatuh dapat mengambil judul yang berada di atas latar belakang dan menciptakan kesan kedalaman dan jarak dari gambar di bawahnya. Ada kontrol Blend Mode untuk menyesuaikan bagaimana gaya lapisan menyatu dengan latar belakang, pengaturan Opacity, kontrol Angle untuk sumber cahaya, Distance yang akan mengontrol offset bayangan, Spread yang akan mengontrol ukuran topeng yang dipotong untuk bayangan dari konten lapisan (semakin tinggi Anda mengaturnya, semakin lembut tepi topengnya), dan Size yang menentukan seberapa besar bayangannya.

Ada juga kontrol Contour, seperti yang dibahas sebelumnya, dan pengaturan Noise yang akan memperkenalkan distribusi statis acak ke bayangan.



**Gambar 4.50** tanpa bayangan jatuh



**Gambar 4.51** dengan bayangan jatuh

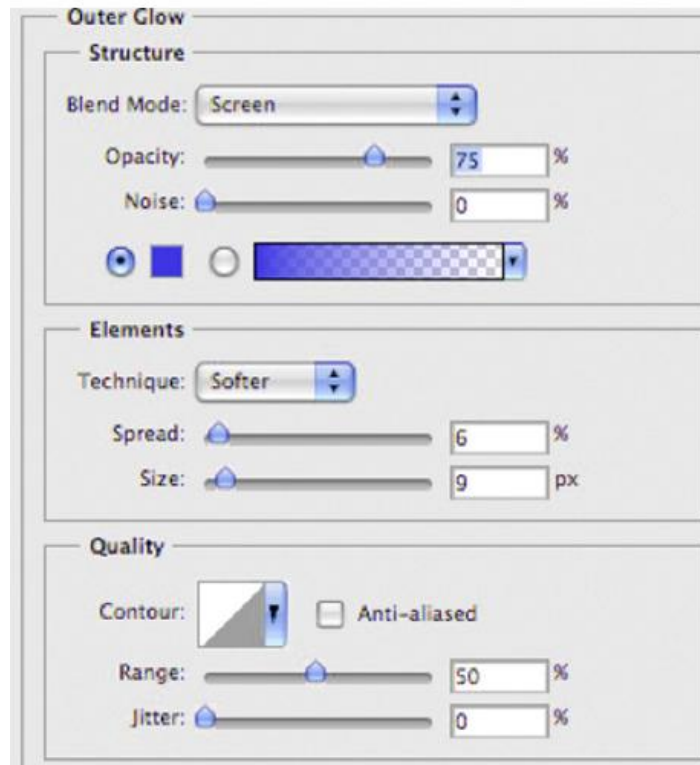
### Inner Shadow

Inner Shadow pada dasarnya akan mengambil efek bayangan jatuh dan mengubahnya ke dalam. Ini menciptakan tekstur bagian dalam dan kesan kedalaman. Anda akan menemukan banyak kontrol yang sama untuk bayangan jatuh dalam bayangan bagian dalam dengan pengecualian penting: Alih-alih pengaturan Spread, ada pengaturan Choke untuk mengendalikan topeng yang dibuat, yang akan mengendalikan bagaimana topeng bergerak ke dalam, bukan ke luar.

### Outer Glow

Outer Glow akan tetap menggunakan bentuk lapisan untuk menciptakan efek, tetapi alih-alih menciptakan bayangan, Outer Glow menciptakan cahaya yang akan terpancar dari lapisan.

Di bagian Structure, Anda memiliki kontrol untuk cara cahaya berinteraksi dengan latar belakang, jadi ada pengaturan Blend Mode, Opacity, dan Noise serta pilihan untuk warna cahaya, atau Anda dapat memilih gradien.



**Gambar 4.52** Tampilan jendela Outerglow

Di bagian Elemen, Anda dapat memilih Teknik (pilihan Anda adalah antara Precise mask yang lebih tajam atau teknik Softer edge yang lebih lembut) dan pengaturan slider untuk Spread dan Size. Spread dan Size memiliki fungsi yang sama seperti untuk Drop Shadow. Terakhir, di bawah Quality, Anda memiliki kontrol Contour, dengan kontrol Range tambahan yang akan menyesuaikan jumlah efek yang akan dimiliki Contour pada cahaya, dan kontrol Jitter untuk menambahkan keacakan alami pada gradien dalam cahaya.

### **Inner Glow**

Awalnya, mungkin tidak jelas apa perbedaan antara Inner Glow dan Inner Shadow, tetapi saat Anda mempelajari kontrolnya, Anda akan melihat bahwa efek ini memiliki efek pencahayaan yang lebih aditif, yang lebih mudah digunakan dengan kehalusan daripada Inner Shadow.

Kontrolnya akan hampir persis menyerupai Outer Glow, dengan pengecualian Spread yang digantikan oleh kontrol Choke, untuk alasan yang sama seperti yang disebutkan sebelumnya, saat kita membandingkan kontrol Drop dan Inner Shadow.



**Gambar 4.53** hasil setelah pengaplikasian Outer glow

### Bevel dan Emboss

Meskipun banyak gaya lapisan digunakan untuk menambahkan sedikit kedalaman pada lapisan, Bevel dan Emboss berfungsi dengan sangat baik dalam menciptakan kembali banyak efek jenis pahatan yang telah Anda lihat di banyak tempat. Bevel menambahkan bayangan pada tepi lapisan untuk mendorongnya maju atau mundur; emboss akan melakukan hal yang sama dengan menambahkan bayangan dari luar lapisan untuk mendorongnya maju atau mundur. Pengaturan pertama yang Anda pilih adalah Gaya; bevel akan bekerja di sepanjang tepi lapisan, dan emboss akan bekerja dari area di sekitar huruf.



Gambar 4.54 Hasil dari Bavel

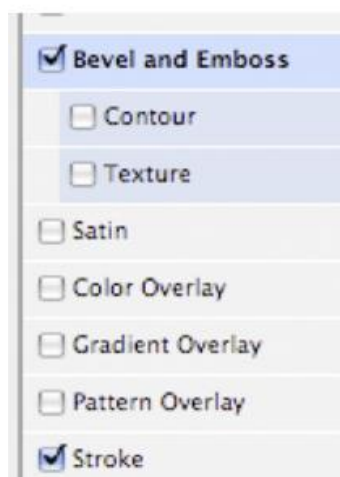


*Outer Bevel Inner Bevel Emboss Pillow Emboss*

Gambar 4.55 contoh hasil bevel dan embos

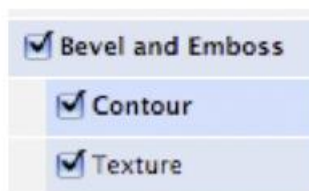


Gambar 4.56 Outer Bevel

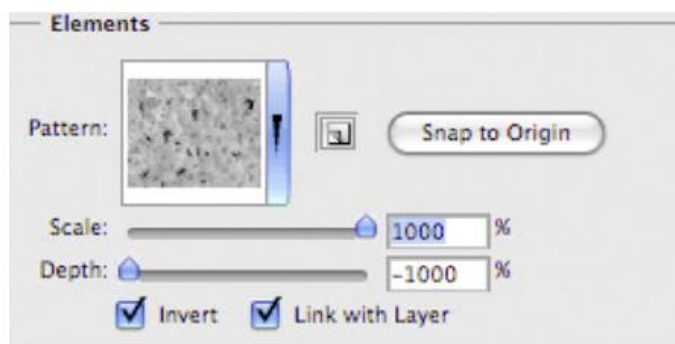


Gambar 4.57 Jendela pemilihan Bevel dan Emboss

Setelah Anda memilih gaya, pengaturan berikutnya adalah untuk Teknik, yang memberi Anda pilihan (Pahat Keras, Pahat Lembut, atau Halus) dengan kekuatan yang bervariasi untuk cara gaya yang dipilih akan dicapai. Anda memiliki penggeser untuk jumlah kedalaman, yang akan mengendalikan kekuatan bayangan; pilihan arah (atas atau bawah); penggeser untuk ukuran, yang mengendalikan kekuatan bevel; dan penggeser untuk kelembutan, untuk menambahkan kontrol halus pada pilihan Teknik.



**Gambar 4.58** memilih Bevel dan Emboss (Contour dan Texture)



**Gambar 4.59** jendela pengaturan pattern

Karena ini adalah efek kedalaman, Anda memiliki kontrol Sudut dan Ketinggian untuk sumber cahaya di bagian Bayangan. Ada kontrol Kontur Mengkilap untuk menyesuaikan lengkungan bayangan. Terakhir, Anda memiliki kemampuan untuk mengontrol perpaduan untuk Mode Sorotan dan Mode Bayangan serta opasitas masing-masing.

Bevel dan Emboss mungkin merupakan gaya lapisan yang paling rumit, karena memiliki dua subgaya (saya tidak yakin apa yang akan disebut Adobe, tetapi saya pikir subgaya berlaku) untuk menambahkan kontur dan tekstur ke bevel. Kontrol Kontur sudah tidak asing lagi sekarang, jadi mari kita bahas kontrol Tekstur.

Dengan Tekstur, pertama-tama Anda memilih petak Pola dengan gambar yang akan digunakan untuk mengatur tampilan tekstur bevel. Skala akan memungkinkan Anda untuk menyesuaikan ukuran petak; semakin rendah skalanya, semakin banyak petak akan diulang. Kedalaman adalah kekuatan visibilitas tekstur. Tekstur di sini hanya digunakan dengan bevel; untuk mendapatkan tekstur di seluruh lapisan, Anda harus menggunakan gaya lapisan Pola Hamparan.

### **Satin**

Satin akan terasa mirip dengan Inner Shadow dengan menambahkan bayangan interior ke lapisan. Satin dirancang untuk memiliki efek mengkilap. Tidak seperti gaya Inner

Shadow, gaya ini tidak akan menggunakan bentuk lapisan; sebaliknya, gaya ini lebih bergantung pada pengaturan Kontur. Pengaturan untuk Mode Campuran, Warna, Opasitas, Sudut, Jarak, Ukuran, dan Kontur semuanya akan berfungsi dengan cara yang sama, seperti yang dibahas dalam gaya lapisan sebelumnya.

### **Hamparan Warna**

Cukup sederhana, gaya Hamparan Warna akan mengubah warna lapisan. Gaya ini memberi Anda Mode Campuran, Warna, dan Opasitas, untuk menambahkan warna tambahan di atas konten lapisan yang ada. Argumen terbaik untuk menggunakan efek ini daripada sekadar mengubah warna dasar adalah saat gaya ini digunakan sebagai campuran halus atau sebagai tambahan pada lapisan, alih-alih hanya menggunakannya untuk mengubah warna secara keseluruhan.



**Gambar 4.60** warna dengan pattern



**Gambar 4.61** Hamparan warna dengan Opasitas

### **Hamparan Gradien**

Sama seperti Hamparan Warna, Hamparan Gradien akan menempatkan gradien di atas warna lapisan yang ada. Kontrol untuk gaya lapisan ini sangat mirip dengan Satin, dengan penambahan pemilih untuk gradien, tempat Anda dapat memilih dari gradien yang telah ditetapkan atau mengaturnya sendiri. Kontrol di sini sama seperti untuk alat Gradien. Bagian Gaya akan memberi Anda kontrol atas gaya gradien Photoshop mana dari lima gaya yang berbeda yang ingin Anda gunakan (Linear, Radial, Reflected, Angle, atau Diamond).



**Gambar 4.62** Hamparan warna dengan Gradien

### **Hamparan Pola**

Gaya lapisan Hamparan Pola digunakan untuk menambahkan tekstur ubin yang melapisi ke konten lapisan. Anda akan melihat bahwa kontrolnya hampir sama persis dengan subgaya Tekstur untuk Bevel dan Emboss. Dua pilihan pertama Anda adalah pengaturan Mode Campuran dan Opacity yang sudah dikenal. Namun, yang terpenting adalah bagian berikut, tempat Anda memilih Pola, ubin dengan gambar yang akan digunakan untuk mengatur tampilan pola yang melapisi. Berikutnya adalah pengaturan Skala yang akan memungkinkan Anda menyesuaikan ukuran ubin; semakin rendah skalanya, semakin banyak ubin yang akan diulang.



**Gambar 4.63** Hamparan pola

### **Stroke**

Gaya lapisan terakhir, Stroke, sangat berguna bagi desainer judul film. Stroke akan menambahkan garis luar ke bagian dalam, luar, atau tengah lapisan Anda. Anda mulai dengan mengatur ukuran, posisi, Blend Mode, dan opasitas gaya lapisan Anda. Bagian di bawahnya adalah tempat Anda akan memilih jenis isian, meskipun dalam kebanyakan kasus Anda akan ingin tetap menggunakan Warna (Gradien dan Tekstur jarang diinginkan saat menggunakan Stroke). Pengaturan terakhir akan berubah berdasarkan pilihan yang Anda buat untuk jenis isian, dengan pengaturan yang sudah dikenal untuk masing-masing.

#### **4.11 MEMILIH ANTARA RASTER DAN VEKTOR UNTUK JUDUL GERAK**

Saat Anda merencanakan rangkaian judul yang melibatkan grafik komputer, Anda pasti akan dihadapkan pada semacam persimpangan jalan: raster atau vektor? Pertama, kita akan mengulas perbedaan antara raster dan vektor. Kedua, kita akan membahas kriteria untuk memutuskan mana yang akan digunakan.

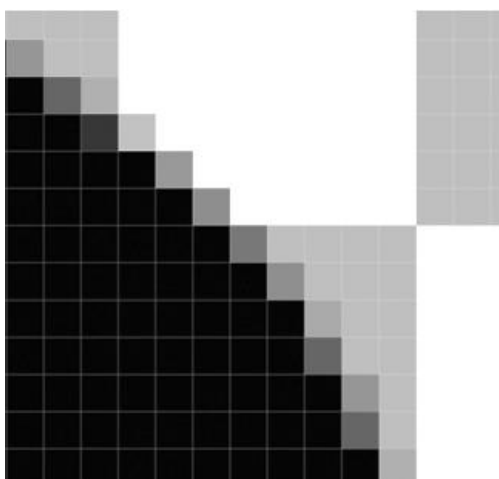
##### **Apa Itu Gambar Raster?**

Gambar raster adalah gambar digital yang pikselnya ditetapkan secara khusus pada lokasi yang tepat dalam kisi. Karena setiap piksel dapat berupa jutaan warna, piksel yang ditetapkan secara khusus pada lokasi yang tepat dalam kisi berarti piksel tersebut mampu menghasilkan kualitas gambar fotografis. Namun, gambar raster memiliki keterbatasan utama karena gambar akan terdistorsi saat diperbesar, jadi saat Anda menggunakan gambar raster, mengetahui ukurannya sangat penting. Film dan video adalah media yang mengandalkan gambar fotografis; oleh karena itu, dalam kebanyakan kasus kita harus bekerja dengan mesin raster dan file raster. Hal yang sama berlaku untuk jenis huruf. Karena jenis huruf dalam kebanyakan kasus hanya perlu berupa grafis dan bukan fotografis, maka sebaiknya kita



menggunakan jenis huruf dalam format vektor, yang mana perubahan ukuran tidak akan mengurangi kualitas. Photoshop dan After Effects menggunakan rasterisasi berkelanjutan untuk jenis huruf, jadi jenis huruf tersebut bersumber ke perangkat lunak sebagai citra vektor dan terus-menerus dirasterisasi untuk mempertahankan kualitas maksimum.

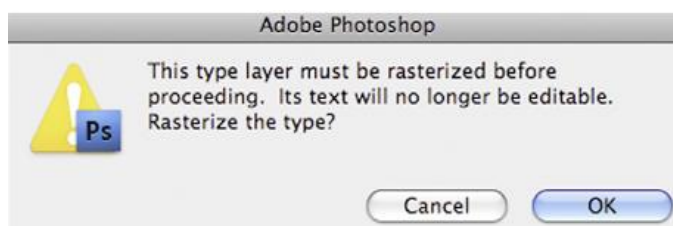
Photoshop adalah editor gambar raster paling populer di dunia. Namun, mesin ketik adalah informasi vektor yang terus diperbarui dan direferensikan oleh perangkat lunak, jadi tidak ada penurunan kualitas akibat perubahan ukuran. Sayangnya, jika Anda ingin menggunakan banyak efek Photoshop, Anda harus melanjutkan dan melakukan rasterisasi penuh pada lapisan jenis huruf, sehingga mengubahnya menjadi lapisan grafik standar dan membatasi ukuran teks Anda. Sepanjang buku ini, saya akan menunjukkan cara-cara yang dapat Anda lakukan untuk memanfaatkan After Effects agar tidak perlu melakukan rasterisasi jenis huruf di Photoshop. Saat menggunakan efek raster dengan jenis huruf, Anda bisa mendapatkan tekstur dan efek fotografis yang sesuai dengan jenis huruf Anda. Namun, hampir setiap efek raster dapat dicapai tanpa harus melakukan rasterisasi grafik jenis huruf secara permanen.



**Gambar 4.65** Pattern raster pada After Effect



**Gambar 4.66** Efek raster



**Gambar 4.67** jendela notif retriize raster

### Apa Itu Gambar Vektor?

Gambar vektor menghindari seluruh masalah hilangnya kualitas dengan tidak secara khusus menetapkan piksel ke lokasinya; sebaliknya, gambar vektor menggunakan jalur Bezier untuk memetakan bentuk gambar dan menetapkan ulang piksel saat ukuran jalur berubah. Hal ini menghasilkan tepi yang lebih bersih, dan meskipun tidak akan pernah terlihat seperti foto, dalam kebanyakan kasus untuk jenis huruf, kita tidak memerlukan citra bergaya fotografi atau kita dapat menemukan solusi menggunakan masker, atau beberapa kombinasi efek lainnya.



**Gambar 4.68** Ikon Vector

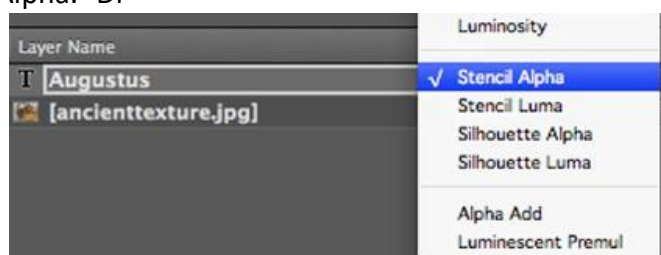
Singkatnya, sangat dapat diterima untuk melakukan bagian penataan huruf dari karya judul Anda dalam perangkat lunak animasi seperti After Effects atau Motion. Jika Anda perlu menata huruf menggunakan Photoshop, Anda dapat melakukannya, tetapi hindari penggunaan efek Photoshop, karena kemungkinan ada yang setara di After Effects yang tidak akan mengurangi kualitas gambar Anda.

### Tutorial: Menggunakan Stencil Alpha untuk Memotong Tekstur

1. Salah satu masalah yang sering muncul adalah keinginan untuk membuat tekstur fotografis untuk jenis huruf. Masalahnya, tentu saja, adalah masalah berulang yang harus kita hindari, yaitu harus melakukan rasterisasi, dan cara kita melakukannya di sini adalah dengan menggunakan mode campuran yang disebut Stencil Alpha. Di



After Effects, buat komposisi baru, impor tekstur yang ingin Anda gunakan, dan tempatkan lapisan jenis huruf di atasnya.



2. Dengan lapisan teks yang disorot, buka kolom Modes dan pilih Stencil Alpha. Jika Anda melihat tampilan Switches, Anda mungkin harus membuka tombol Toggle Switches/Modes di bagian bawah timeline.



3. Sekarang, jenis Anda memotong tekstur. Hal berikutnya yang harus dilakukan adalah membuatnya siap menjadi bagian dari adegan lain. Sorot kedua lapisan dan buka Lapisan | Pra-komposisi. Karena kedua lapisan saling bergantung untuk membuat



efek, lapisan tambahan apa pun dapat menimbulkan kebingungan atau konflik, jadi sekaranglah saat yang tepat untuk menggabungkannya.

4. Sorot pra-komposisi dan terapkan Efek | Perspektif | Bevel Alpha. Ini akan memberikan kedalaman palsu yang sangat menyenangkan dan membantunya menonjol dari latar belakang.



5. Pada lapisan pra-komposisi, aktifkan sakelar untuk Transformasi Ciutkan. Sakelar ini sama dengan Rasterisasi Berkelanjutan, kecuali saat diterapkan pada pra-komposisi, sakelar ini disebut Transformasi Ciutkan.
6. **Selesai**-Untuk menyelesaikan kartu judul ini, saya telah menambahkan gambar latar belakang. Pada pra-komposisi judul, saya telah menambahkan Efek | Perspektif | Bayangan Jatuh ke dalamnya, untuk membantu mempermudah pembacaan pada gambar latar belakang. Sekarang coba tambahkan animasi Skala pada lapisan pra-komposisi judul film.



#### 4.12 KARTU JUDUL UTAMA MENJADI LOGO FILM

Jika Anda memikirkan film-film Anda atau film-film yang memiliki dampak budaya paling besar, Anda akan sering membayangkan judul utama saat Anda membayangkan nama film tersebut. Film-film seperti Pulp Fiction (1994), Jaws, Casablanca (1942), The Godfather (1972), Psycho, dan Star Wars memiliki logo film yang sama berkesannya dengan film itu sendiri. Namun, bagaimana logo-logo ini menjadi begitu penting?

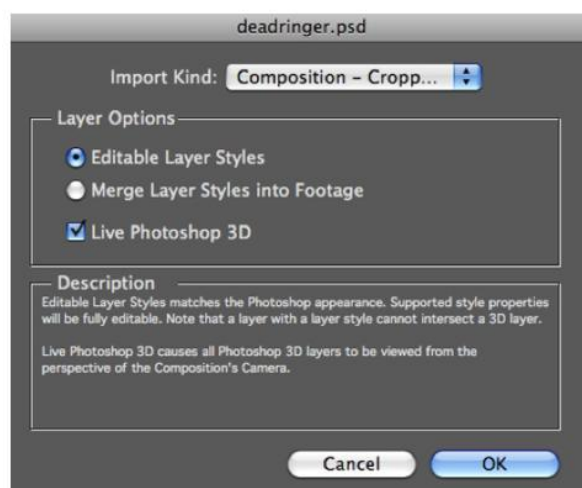
Pada dasarnya, hal ini karena penggunaan desain grafis dan kemampuan untuk menata huruf agar sesuai dengan sesuatu yang menghubungkan judul dengan konten film itulah yang membantu menciptakan logo yang berkesannya. Pertimbangkan The Godfather, misalnya. Tampilan huruf-huruf bergaya gotik yang dipadukan dengan elemen boneka marionette yang ilustratif pada dasarnya merangkum nuansa dan narasi film tersebut. Di sini, kami akan membahas beberapa saran tentang cara menambahkan elemen ilustratif ke logo judul film Anda. Saya tidak dapat menjanjikan Anda akan dapat membuat logo judul film sehebat yang telah saya sebutkan, tetapi ini patut dicoba.

##### **Tutorial: Animasi Gaya Lapisan dengan After Effects**

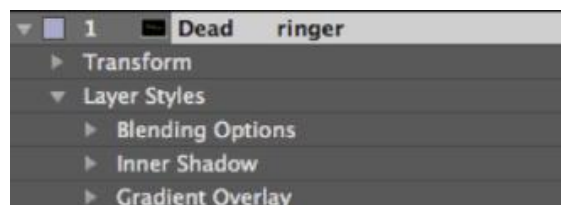
Salah satu metode yang umum digunakan untuk mempercantik judul adalah dengan menambahkan gaya lapisan Photoshop ke jenis huruf Anda. Saat Anda membuat rangkaian judul, judul utama harus memiliki perbedaan khusus; salah satu cara untuk menambahkannya adalah melalui animasi gaya lapisan Photoshop. After Effects dapat menambahkan animasi

bingkai utama ke gaya lapisan Photoshop. Berikut ini cara memanfaatkan gaya lapisan untuk menambahkan beberapa animasi.

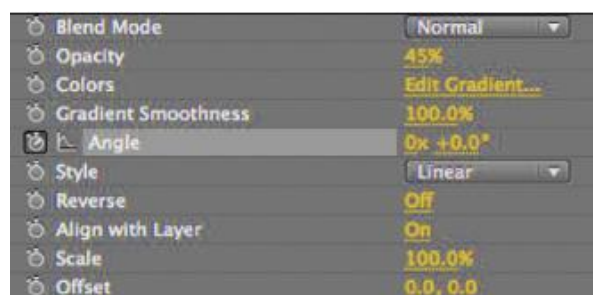
1. Buka dokumen deadringer.psd di Photoshop. Anda akan melihat bahwa lapisan teks memiliki gaya Inner Shadow dan Gradient Overlay yang diterapkan.
2. Impor dokumen ke After Effects sebagai Composition Cropped Layers. Saat Anda membuka jendela Photoshop Import, pilih Editable Layer Styles dan klik OK.



3. Buka panah berputar untuk lapisan jenis, dan Anda akan melihat Transform dan Layer Styles. Buka Layer Styles dan Anda akan melihat gaya lapisan yang sama yang kita atur di Photoshop. Mari kita buka Gradient Overlay.



4. Anda akan menemukan alat bingkai utama untuk menganimasikan parameter yang sama yang awalnya kita atur di Photoshop. Sebagai contoh cepat, mari kita atur stopwatch untuk Sudut. Buka tanda 2 detik dan putar Sudut tiga kali.



5. Selesai - Anda akan mendapatkan gerakan bayangan bergaya kipas langit-langit di seluruh jenis huruf. Luangkan waktu beberapa menit dan coba animasikan beberapa parameter gaya lapisan yang berbeda dengan After Effects.



#### **Tutorial: Menambahkan Elemen Ilustrasi Animasi ke Kartu Judul Utama**

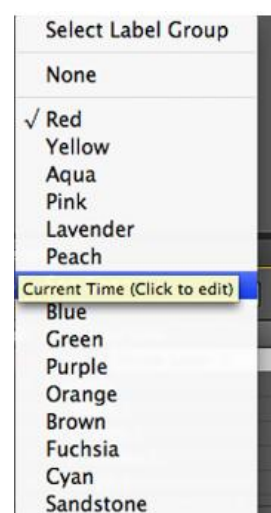
Menggunakan elemen ilustrasi animasi yang sederhana dapat membuat perbedaan antara logo film yang diingat orang dan yang akan mereka lupakan. Dalam tutorial berikut, kita akan menganimasikan elemen tanaman organik sebagai bagian dari logo film.



1. Adegan ini dirancang dengan Illustrator. Mari kita mulai dengan mengunci lapisan latar belakang. Mari kita tambahkan lapisan Bentuk baru untuk memperluas e menjadi daun tanaman yang tumbuh dan mengancam.



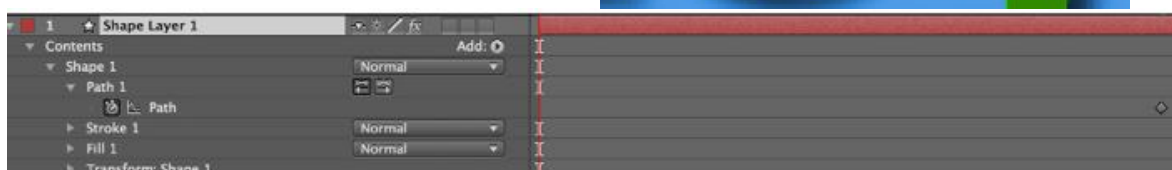
2. Kita akan menggunakan alat Pena untuk membuat daun. Tekan G pada papan ketik lalu lihat tombol baru yang muncul di layar. Anda akan melihat ikon bintang di samping ikon setengah lingkaran; pilih bintang, yang memberi tahu After Effects bahwa kita sedang membuat bentuk dan bukan topeng. Atur Isi agar sesuai dengan warna hijau e, yang dapat Anda lakukan dengan mengeklik Isi dan menggunakan pipet dari pemilih warna. Atur goresan ke Tanpa Goresan dengan mengeklik Goresan dan memilih persegi dengan garis miring merah.



3. Sulit untuk melihat bentuk yang kita buat dengan latar belakang yang kita miliki karena secara default AE menggunakan warna lavender untuk lapisan Shape. Kita dapat mengubahnya dengan mengklik chip warna di samping tempat yang bertuliskan Shape Layer di timeline. Saya memilih Merah.



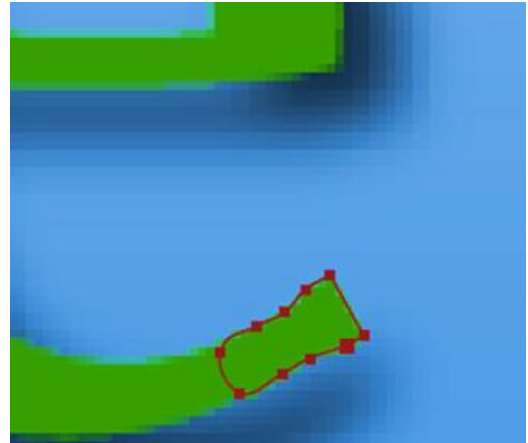
4. Gunakan alat Pena untuk mendesain bentuk Anda.



5. Meskipun mungkin tampak sedikit aneh, saya akan menetapkan bingkai utama untuk

Path pada tanda 4 detik, di mana saya ingin pertumbuhannya selesai. Mengapa? Karena ini adalah animasi pertumbuhan, saya tahu seperti apa akhirnya dan saya tidak tahu seperti apa awalnya, jadi saya memulai bingkai utama pertama saya di mana saya tahu apa yang saya inginkan. Kemudian saya akan membawa playhead ke tanda 0.

6. Pada tanda nol saya membentuk ulang batang agar menjadi bagian e yang dapat dipercaya. Perhatikan bahwa ada bingkai utama baru di garis waktu.

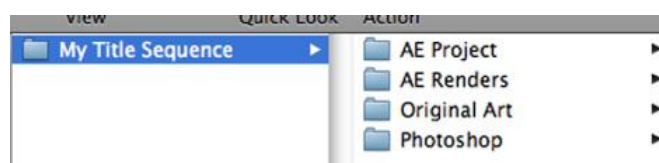


7. lapisan Done-Shape memudahkan penambahan elemen ilustrasi yang menarik sebagai bagian dari lapisan tipe. Sekarang, untuk melengkapi animasi kita, tambahkan Efek | Perspektif | Bayangan Jatuh untuk menyesuaikan efek pada lapisan asli.



### Alur Kerja Urutan Judul

Agar proyek urutan judul Anda tidak menjadi proses yang terlalu panjang, penting bagi Anda untuk memiliki pemahaman yang kuat tentang apa yang merupakan alur kerja yang baik. Jadi, berikut ini adalah beberapa teknik alur kerja yang sangat berguna.



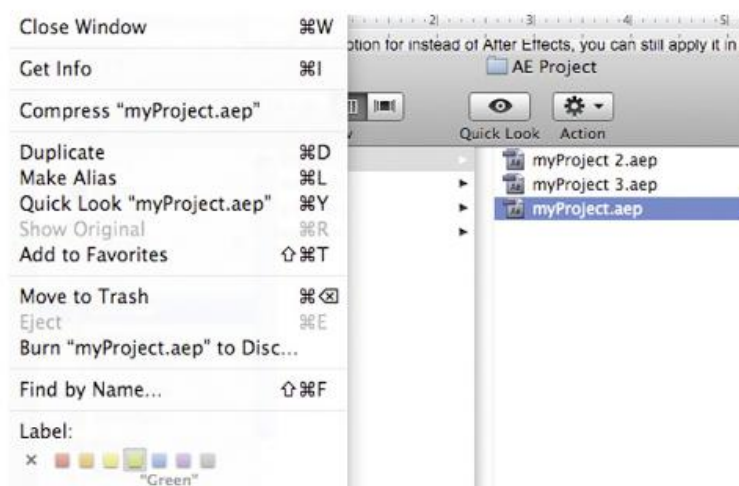
**Gambar 4.69** Alur Kerja Urutan Judul

### Manajemen Proyek

Proyek yang terorganisasi dengan baik merupakan kunci untuk menjaga tenggat waktu. Manajemen proyek pada dasarnya adalah alur kerja Anda untuk menjaga berkas-berkas Anda terorganisasi dengan baik dan menghindari hal-hal seperti berkas yang "offline" atau hilang. Di sini saya akan menunjukkan metode manajemen proyek yang telah bekerja sangat baik bagi saya untuk waktu yang lama. Saya mempelajarinya saat bekerja di rumah pascaproduksi profesional dan telah menaatinya, menyempurnakannya, dan menggunakannya selama bertahun-tahun.

Awali dengan membuat folder induk untuk proyek Anda, buka folder tersebut, dan buat empat folder lagi: Seni Asli, Photoshop, Proyek AE, dan Render AE.

- *Seni Asli*. Dalam folder ini, kami akan menyimpan semua elemen yang disediakan dari sisi klien atau elemen penelitian seperti gambar yang Anda temukan di Web. Kami tidak akan mengimpor file ini ke dalam proyek kami yang sebenarnya; kami hanya menyimpan materi yang disediakan atau referensi di sini. Misalnya, sebentar lagi saya akan menunjukkan cara mengonversi file poster film menjadi grafik untuk rangkaian judul kami, jadi saya akan menyimpan file asli di folder ini dan file yang dikonversi di folder Photoshop.
- *Photoshop*. Dalam folder ini, kami akan menyimpan semua dokumen .psd yang kami rencanakan untuk diimpor ke After Effects. Jika Anda berencana untuk bekerja dengan Illustrator, Anda harus memberi nama folder ini Illustrator atau, jika Anda akan menggunakan keduanya, buat folder Photoshop dan folder Illustrator.
- *Proyek AE*. Saat Anda menyimpan proyek After Effects, file .aep akan dibuat. Simpan semua file .aep Anda untuk proyek ini di sini. Anda harus menggunakan fungsi Increment dan Save di AE secara berkala sehingga Anda memiliki arsip file untuk dilihat kembali. Increment dan Save menjalankan fungsi Save As kecuali fungsi ini melewati bagian yang meminta Anda untuk memberi nama file dan hanya menambahkan angka di akhir nama file. Anda mungkin ingin memberi label pada file Anda sehingga Anda tahu file mana yang sedang aktif.
- *AE Renders*. Saat Anda merender file di After Effects, kirimkan ke folder ini. Anda dapat menghapus konten folder ini saat Anda siap mengarsipkan proyek Anda.



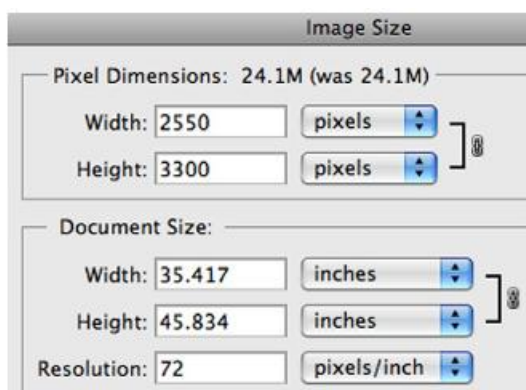
**Gambar 4.70** Di OSX, untuk memberi label kode warna pada berkas, sorot nama berkas, buka menu File dari Finder, gulir ke bawah, dan pilih warna yang Anda inginkan,

### Bekerja dengan Departemen Desain Grafis

Judul dalam film Anda sering kali akan mencerminkan tampilan yang sama dengan poster, kartu undangan, dan materi cetak lainnya yang akan digunakan untuk mempromosikan film. Di masa lalu, ketika judul tidak begitu berharga sebagai komoditas pemasaran seperti sekarang, materi cetak terkadang akan mengikuti judul dalam jangka waktu tertentu, sampai-sampai keduanya tidak cocok sama sekali. Sekarang, karena kedua

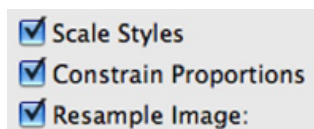
elemen ini dapat terjadi secara bersamaan, akan jauh lebih mudah untuk menjaganya tetap sinkron.

### 300 dpi Menjadi 72 ppi



**Gambar 4.71** mengubah dpi dalam photoshop

Ketika seorang seniman grafis gerak menerima materi dari departemen cetak, beberapa hal perlu diubah. Jika materi cetak datang lebih dulu, resolusinya harus dikurangi. Cetak biasanya menggunakan 300 titik per inci (dpi) atau lebih tinggi. Namun, layar memiliki kelebihan karena membutuhkan resolusi yang jauh lebih rendah, 72 piksel per inci (ppi). Ketika menurunkan resolusi dalam perangkat lunak seperti Photoshop, kita harus sangat berhati-hati untuk menghindari proses yang merusak.

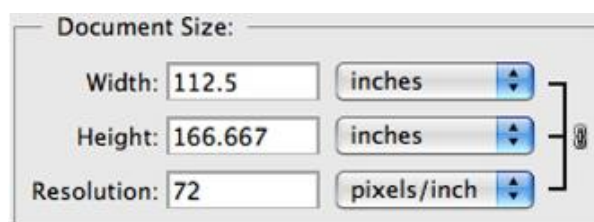


**Gambar 4.72** cekbox saat merubah dpi

Saat Anda menyesuaikan skala gambar di Photoshop, Anda harus berhati-hati dengan tiga kotak centang di atas. Misalnya, kita akan mengecilkan logo judul film dari sebuah poster.

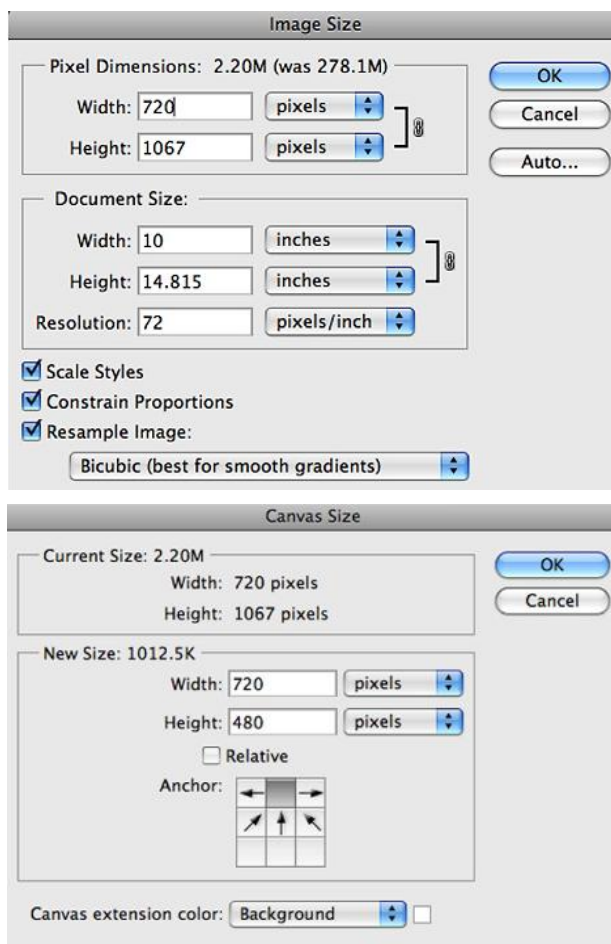
### Mengubah Ukuran Logo Poster Film

1. Untuk memperkecil ukuran logo poster, pertama-tama buka Image | Image Size dan nonaktifkan Resample Image. Resample Image memungkinkan perangkat lunak untuk melengkungkan gambar ke dimensi apa pun yang kita berikan (yang jarang kita inginkan saat ini). Biarkan Scale Styles dan Constrain Proportions aktif. Dalam kebanyakan kasus, kita akan menginginkan Constrain Proportions aktif karena itu akan mempertahankan dimensi kita.





2. Sekarang, di bawah Resolusi, ubah ke 72. Perhatikan bahwa lebar dan tinggi dokumen telah menjadi sangat besar. Itu karena kita mengaktifkan Constrain Proportions tetapi menonaktifkan Resample Image. Biarkan Constrain Proportions aktif, dan aktifkan Resample Image.
3. Sekarang Anda telah membuka kunci kemampuan untuk memasukkan Dimensi Piksel. Di bawah Lebar, masukkan 720. Tekan OK.
4. Selesai-Sekarang masuk ke Gambar | Ukuran Kanvas. Ubah Tinggi menjadi 480. Anda akan diperingatkan bahwa ini akan memotong gambar, tetapi dalam kasus ini tidak ada yang saya inginkan di bawah tanda 480 jadi tidak apa-apa (jika ada sesuatu di bawah, saya harus mengubah ukurannya). Karena logo dalam contoh saya berasal dari bagian atas dokumen, saya memindahkan Jangkar ke tengah atas.

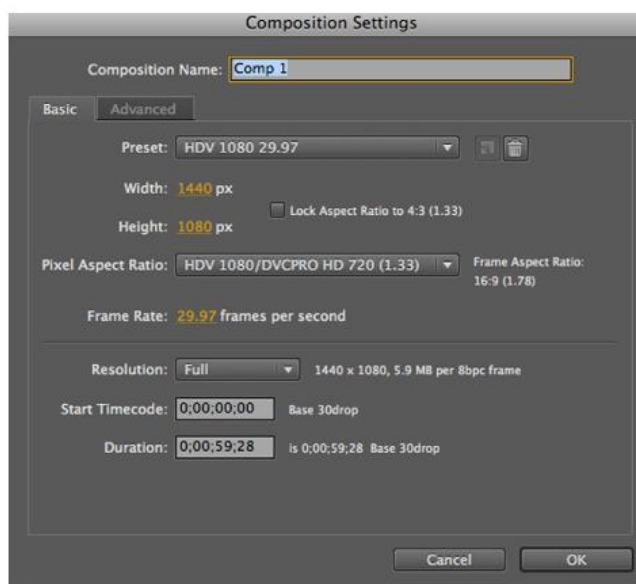


## Menyiapkan di After Effects

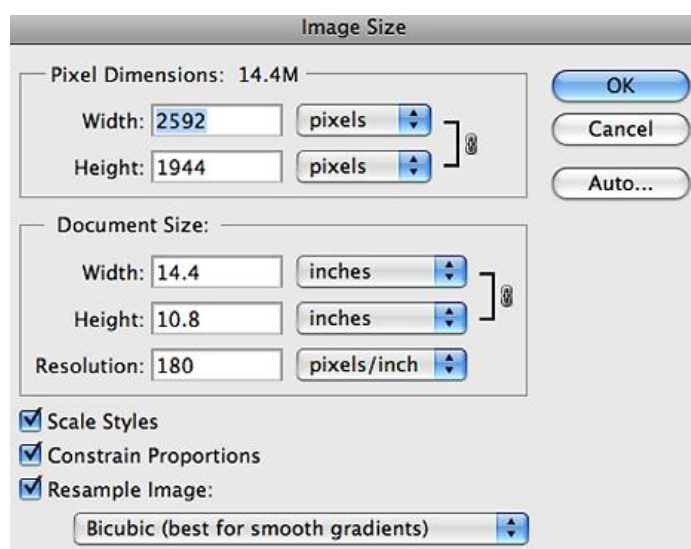
### Pengaturan Komposisi

Pada awal setiap proyek grafis gerak, khususnya urutan judul, sangat penting bagi desainer untuk mengadakan rapat dengan produser, sutradara, dan editor guna membahas seperti apa hasil akhir nantinya.

Idealnya, Anda dapat bekerja dalam format yang sesuai dengan hasil akhir, tetapi hal itu mungkin tidak selalu memungkinkan. Bekerja dengan rekaman 4K dan jenis animasi akan melumpuhkan bahkan beberapa sistem yang cukup canggih, dan pada sistem yang tidak akan melumpuhkan, After Effects atau Motion dapat berjalan sangat lambat sehingga produksi film dapat terhenti. Jadi, Anda dapat bekerja dengan resolusi yang lebih rendah hingga klien menyetujui karya tersebut, lalu mengeluarkan rekaman beresolusi tinggi. Bagaimana caranya? Pertama, ingatlah bahwa jika jenis Anda adalah vektor, Anda dapat mengubah ukurannya kapan saja tanpa merusak. Jika Anda menganimasikan elemen sebagai bagian dari urutan judul, jika elemen tersebut adalah vektor, sekali lagi, mengubah ukuran bukanlah masalah. Dengan elemen raster, ada ruang untuk lebih banyak perhatian.



**Gambar 4.73** Pengaturan komposisi pada After Effect



**Gambar 4.74** mengatur ukuran gambar

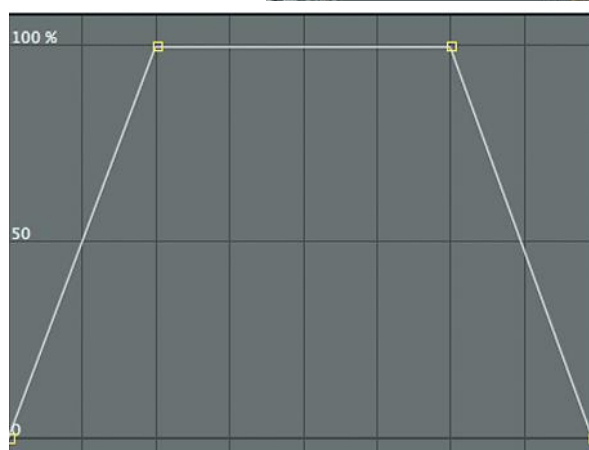
Saat gambar sedang dipersiapkan, Anda akan melihat bahwa resolusinya diatur ke 180, yang lebih dari dua kali lipat 72 ppi. Karena video akan berukuran 72 ppi, After Effects akan membaca dokumen hanya dari jumlah dimensi piksel, dan gambar ini berukuran 2592 × 1944, sehingga cukup besar untuk menjadi bagian dari dokumen film 2K nanti. Namun, jika kita memasukkannya ke dalam dokumen 720 × 480, kita harus menurunkan Skala agar berfungsi dengan baik dalam dokumen beresolusi rendah, tetapi dengan melakukan ini, kita telah membebaskan diri untuk membuatnya lebih besar nanti.

#### **Tutorial: Membuat Preset**

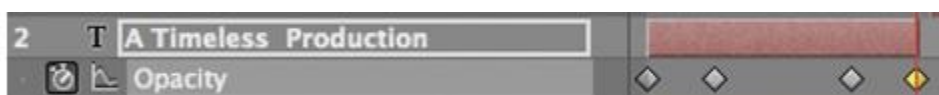
Dalam membuat urutan judul dengan After Effects, ada sejumlah cara untuk melakukan hal yang sama, dan kita dapat memanfaatkan beberapa akselerator alur kerja

untuk menghemat banyak waktu. Salah satunya adalah membuat preset untuk animasi Anda sehingga kita tidak terjebak dalam tugas yang berulang-ulang.

1. Saat saya memulai rangkaian judul, saya biasanya akan bereksperimen dengan judul pertama hingga menemukan sesuatu yang saya sukai. Dalam kasus ini, saya memutuskan untuk menggunakan CC Burn agar teks muncul dan Skala yang dimulai pada 50 persen dan berakhir pada 70 persen.



Gambar 4.75



Gambar 4.76



Gambar 4.77

2. Tekan tombol U pada keyboard, yang akan menampilkan parameter animasi Anda. Sorot alat CC Burn dan Scale. Seret dan lepaskan ke menu Effects and Presets. Anda akan diminta untuk memasukkan nama. Saya menyebutnya Augustus\_TS.



3. Selesai-Sekarang kita dapat menerapkan pengaturan di seluruh bagian. Jadi, masukkan judul berikutnya dan seret serta letakkan preset Augustus\_TS kita di atasnya dan judul tersebut akan cocok dengan judul sebelumnya. Yang juga cukup hebat tentang hal ini adalah jika judul perlu diubah, Anda dapat mengubah nilai bingkai utama setelah diterapkan. Dalam kasus judul berikutnya dalam urutan ini, saya harus menurunkan Skala menjadi antara 30 dan 50 persen untuk mempertahankan judul yang lebih besar di antara kedua kolom.



### Buka di Editor

Salah satu perintah yang paling berguna untuk bekerja dengan dokumen bersumber Photoshop dan Illustrator di After Effects adalah Ctrl-E (atau Command-E). Ini akan membuka lapisan di editornya, yang merupakan program yang digunakan untuk membuatnya. Jadi, komputer Anda kemudian akan meluncurkan Photoshop atau Illustrator, Anda dapat membuat perubahan, dan menyimpannya. Kembali ke After Effects, dan voilà! After Effects diperbarui untuk menerima perubahan Anda.

Jika belum diperbarui—dan terkadang tidak diperbarui karena After Effects menyimpan banyak data di RAM dan hanya akan kembali ke berkas sumber jika diperlukan—sorot informasi pembaruan di jendela Project dan buka File | Reload Footage.



**Gambar 4.78** Reload Footage

### Studi Kasus TED 2009



**Gambar 4.79** Jacob Trollback.

Studio Motion Graphics: Trollbäck + Company  
 Direktur Kreatif: Jacob Trollbäck Konten, efek suara, dan grafik gerak dalam karya ini menghasilkan kesan kesatuan yang jarang saya lihat. Bisakah Anda menguraikan proses kreatif saat mengerjakan pembukaan ini?

Bertahun-tahun lalu, saya membuat animasi huruf tiga dimensi untuk TED8. Banyak orang mengatakan bahwa ini adalah pembukaan TED favorit mereka. Karena konferensi 2009 merupakan semacam perayaan—tahun ke-25 sejak konferensi pertama—saya pikir akan menyenangkan untuk kembali ke akarnya, karena semua

konferensi awal merupakan eksplorasi dalam huruf bergerak, dan juga memberikan sesuatu untuk dinikmati oleh para penggemar huruf.

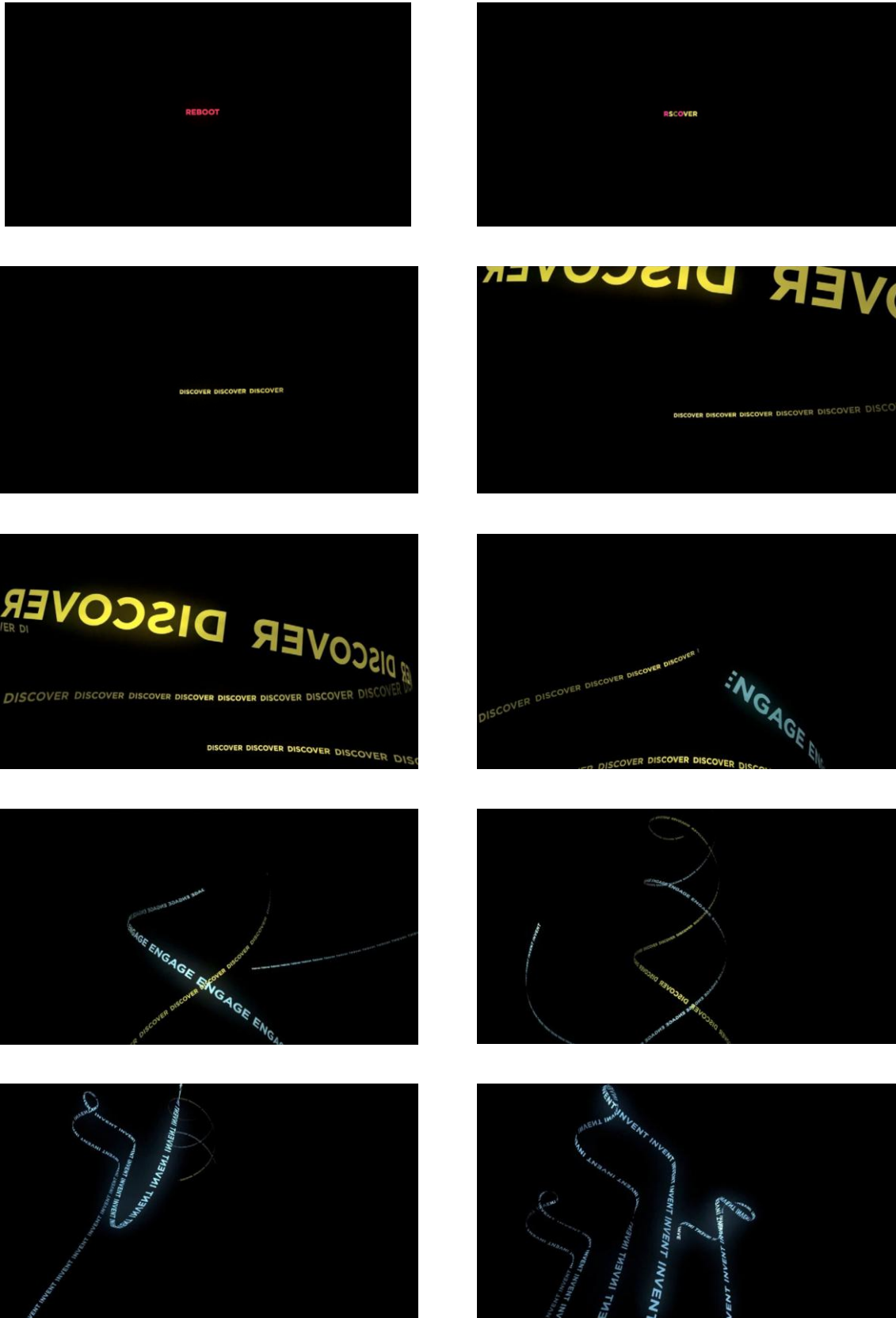
Konferensi ini memiliki 12 tema yang ingin kami tampilkan. Sasaran dalam semua pekerjaan kami adalah menemukan cara cerdas untuk membuat hubungan emosional, jadi di sini kami ingin memuat huruf dengan makna sesuai dengan temanya. Misalnya, Discover adalah spiral DNA yang menekuk ke atas, dan Engage berinteraksi dengannya dalam tarian yang dikoreografi. Invent membentuk bentuk yang aneh—yang kemudian diketahui sebagai T—dan See, Predict, dan Dare bergabung menjadi kata Reconnect. Setelah itu, Reconnect terbagi menjadi beberapa untaian Grow yang membentuk bentuk yang menyebar secara organik, hanya untuk dicegat oleh kata Dream yang membawa kita ke ruang putih yang terinspirasi dari tahun 2001. Lebih banyak tema masuk dan berbaris dalam semacam meta-tipe besar yang mengeja The Great. Namun, huruf-huruf ini ternyata memiliki dimensi lain. Saat mereka berputar di sekitar porosnya sendiri, kita melihat bahwa mereka adalah objek tiga dimensi yang terbaca secara berbeda dari sudut lain.

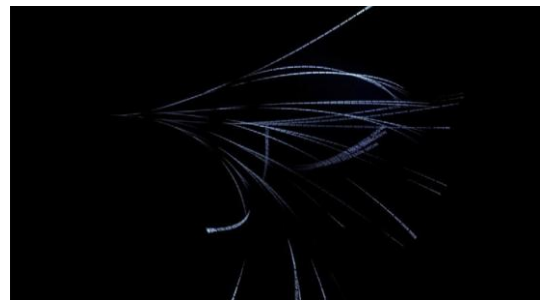
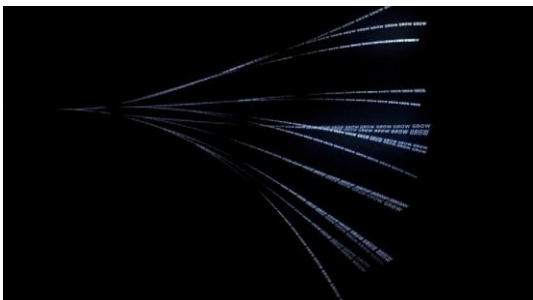
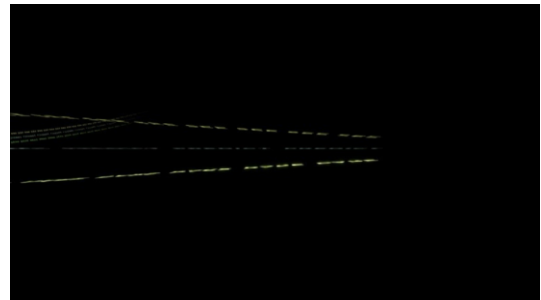
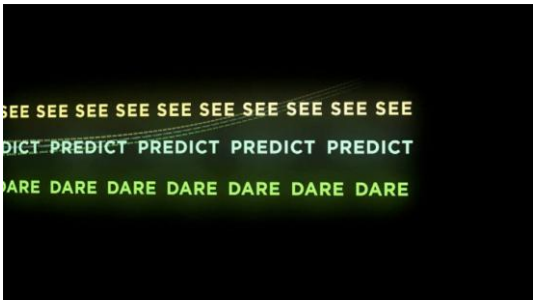
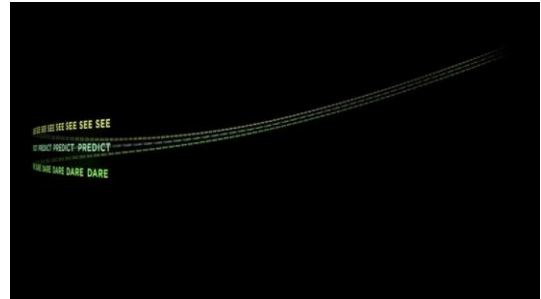
Saya telah bekerja dengan Michael Montes selama 15 tahun, dan kami memiliki pemahaman bawaan tentang bagaimana musik dan gerakan dapat dan harus saling mendukung. Kami menciptakan karya-karya dengan ide yang kuat tentang apa yang seharusnya menjadi dorongan, dan Michael menemukan cara untuk mewujudkannya dalam bentuk suara.

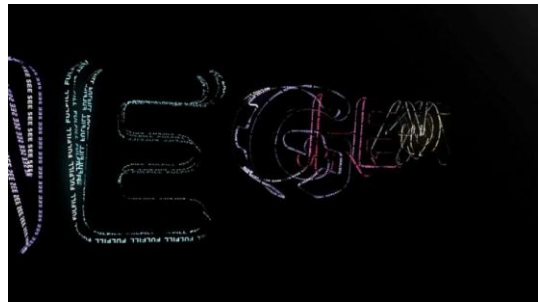
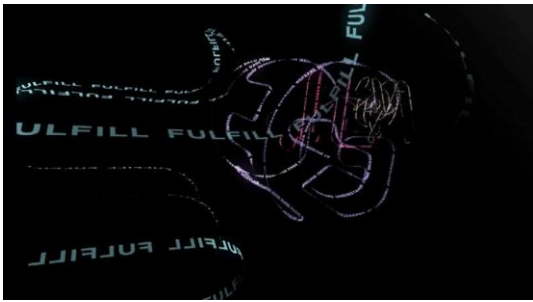
Segala sesuatu dalam karya ini bekerja dengan elegan, efisien, dan menyentuh, dari efek suara booting Mac, Discover DNA, bingkai lampu kilat putih setelah rangkaian mimpi, hingga pengungkapan judul konferensi. Berapa banyak persiapan dan pengujian yang dilakukan dalam proyek ini? Apa faktor keputusan yang mengarah pada penanganan jenis huruf dalam 3D?

Saya menemukan jenis huruf tiga dimensi yang berputar untuk rangkaian judul film True Lies beberapa tahun yang lalu. Ironisnya, Peter, salah satu desainer 3D kami, telah membuat penemuan serupa sendiri dan benar-benar memajukan ide tersebut dengan jenis huruf yang dapat Anda baca dari tiga arah. Kejutan yang menyenangkan itu tampak sempurna untuk mengungkapkan kata Unveiling.

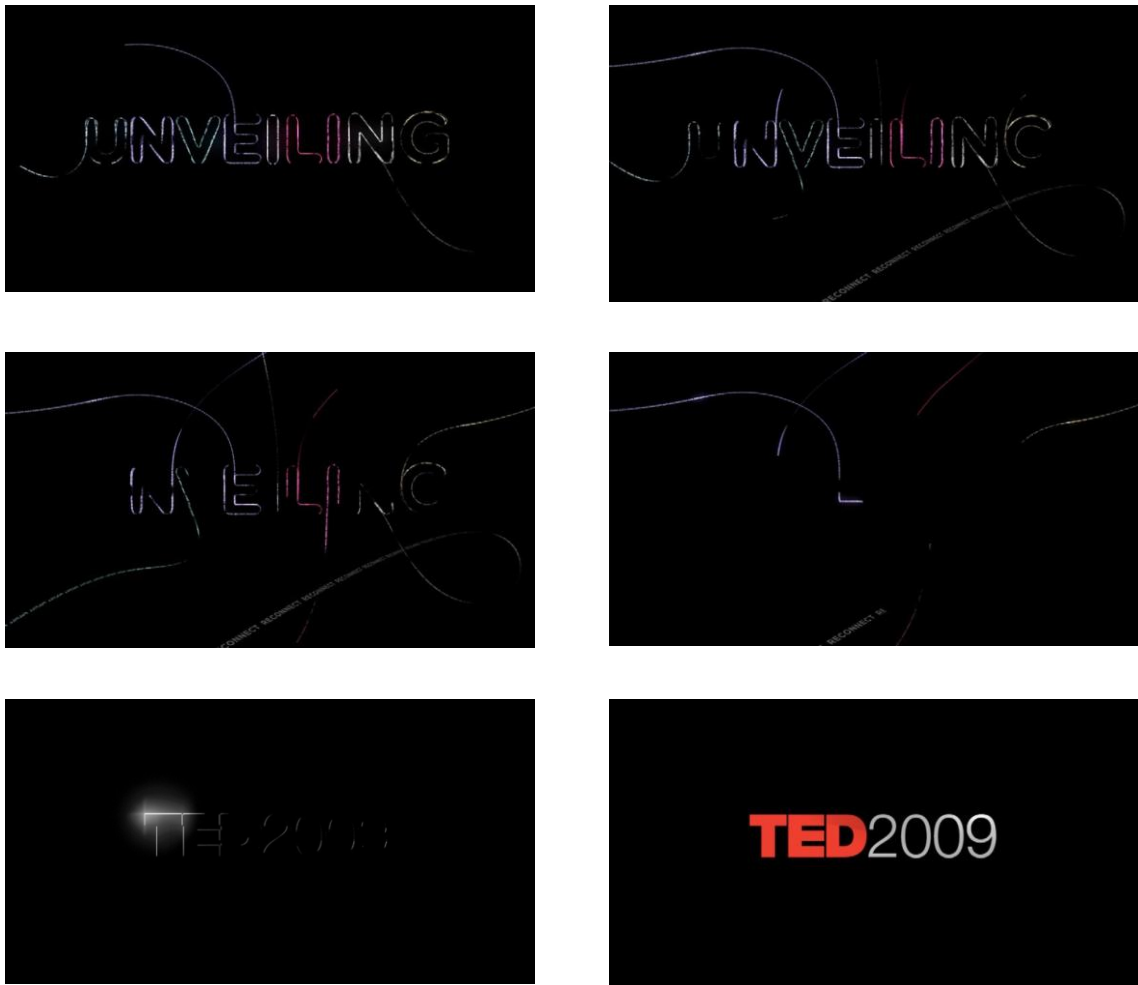
Gambar 4.80 Bingkai foto dari TED, dibuat oleh Trollbäck + Company.











### Studi Kasus Le Tourment Vert

Studio Motion Graphics: Energi Design Direktur Kreatif: Steve Holmes [www.clickenergi.com](http://www.clickenergi.com)

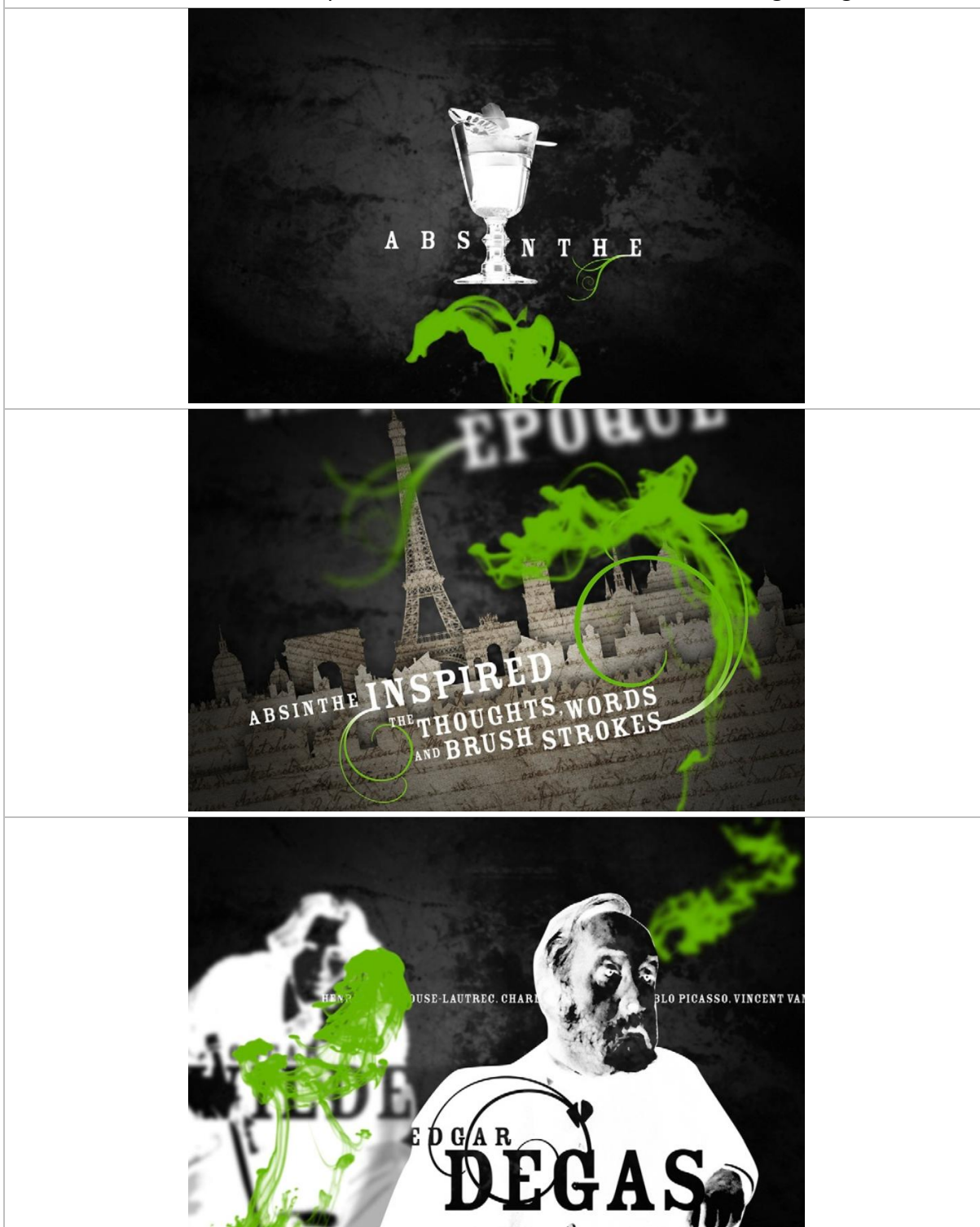
**Apa konsep utama dan inspirasi untuk proyek ini?**



**Gambar 4.81** Steve Holmes.

Kami membuat tiga konsep berbeda. Ada versi yang berwarna-warni, yang lebih terang, lalu saya membuat yang ketiga, yang lebih gelap, di mana semuanya tidak seimbang, retak, dan rusak. Ada kesan hidup dan pertumbuhan baru dengan semacam nuansa bersih yang terpancar darinya, tetapi ada juga semacam nuansa kumuh, gelap, dan sedikit aneh. Saya sangat, sangat menyukai konsep ini, tetapi sayangnya tidak berhasil.

**Gambar 4.82** Konsep awal Le Tourment Vert, dibuat oleh Energi Design.



Desain yang telah selesai sangat bersih. Yang saya coba lakukan dengan peluncuran produk ini adalah menjauhkannya dari visual historis yang diasosiasikan orang dengan absinth, yaitu jalanan belakang Paris dan akhir tahun 1800-an dan awal 1900-an. Produk ini tampak sangat modern, dan menurut saya perlu didekati dari sudut pandang yang sedikit lebih historis, dan di situlah kertas bertekstur muncul. Saya terinspirasi untuk membentuk

campuran elemen grafis yang bersih dan latar belakang kuno, lalu memadukan keduanya untuk menciptakan sesuatu yang berbeda.

Saya suka ide elemen grafis yang bersih yang digunakan untuk benar-benar menumpahkan elemen desain ke halaman, yang dalam kasus ini menyatu dengan pemandangan umum secara luar biasa, hampir seperti cairan yang diteteskan ke kertas.

Kami mencoba membuat ini hampir seperti cairan sungguhan, membuatnya bersinar atau berkilau. Alur itu menjadi standar untuk sisanya. Kami mengikutinya pada jenis dan yang lainnya. Berusaha menjaga semuanya tetap terhubung, jadi seperti meletakkan peta di latar belakang, seolah-olah Anda sedang melihat pantulan dan pembiasan pada citra latar belakang melalui kaca. Tantangannya adalah mengambil citra baru dan membuatnya lama; menurut saya di situlah semuanya dimulai. Ada alur yang bagus pada karya tersebut, hampir seperti naskah. Seberapa besar penelitian Anda memengaruhi karya tersebut?

Anehnya, saya harus pergi ke Paris tak lama setelah brief ini masuk. Saya akhirnya pergi ke Musée D'Orsay dan benar-benar melihat karya-karya unik yang ada di sana, yang sangat sempurna. Ada serangkaian seniman yang telah ditampilkan dalam beberapa iklan peluncuran produk ini, beberapa karya telah dipajang di sana, tetapi semuanya benar-benar modern. Ide seperti "Berhasil untuk Degas, berhasil untuk siapa pun." Saya memutuskan untuk melihat karya 1.800 seniman seperti Degas dan tekstur yang mereka gunakan dalam karya mereka, dan saya mengambil beberapa gambar saat berada di sana.

Dan di situlah ide saya untuk karya seni itu muncul, karena saya dapat melihat karya mereka dan hampir membayangkan aliran cairan hijau ini membentuk karya seni mereka, karena itulah yang mereka katakan, sungguh; absinth adalah inspirasi mereka. Senang rasanya dapat memadukan elemen-elemen dalam hal warna dan sejarah.

*Apa pendekatan Anda terkait jenis huruf?*

Saya tidak menginginkan sesuatu yang terlalu modern, jadi saya melakukan sedikit riset tentang jenis huruf serif, jenis huruf kuno, jenis huruf blok. Ketebalan serif juga sangat cocok dengan ketebalan pusaran yang dihasilkannya. Dengan Clarendon, pilihan terbaik kedua kami, lembarannya sangat tebal sehingga pusaran yang dihasilkannya akan terlalu tebal, dan saya pikir ini akan mengalahkan sisanya.

Pesan yang disampaikan cukup sederhana dan saya pikir jenis huruf yang kami gunakan sangat cocok, karena dipadatkan. Berfungsi dalam campuran yang baik antara besar dan kecil, dan itulah kelebihanannya. Saya ingin semua pesan ditumpuk di atas satu sama lain, dengan lebar yang sama dan tinggi yang bertambah. Dengan jenis huruf yang dipadatkan, Anda memiliki lebih banyak fleksibilitas dalam hal itu.

Saya suka bentuknya; ada sedikit nuansa Barat di dalamnya. Itu mungkin pilihan ketiga saya, dan klien memilihnya.

*Sejauh mana Anda diberi kebebasan berkreasi oleh klien Anda?*

Ada banyak kebebasan berkreasi, yang sangat bagus. Ada tiga konsep yang diberikan, 30 bingkai untuk setiap konsep, yang menyajikan keseluruhan cerita dan meletakkan dasar pesan yang tepat. Awalnya mereka menyukai ketiga konsep tersebut, dan saya

yakin mereka ingin menggunakan ketiga konsep tersebut, yang merupakan hal yang hebat.

Namun, mereka menyimpulkan bahwa konsep yang mereka pilih jauh lebih bersih dan lebih tajam. Jadi, dari sini saya mengembangkannya menjadi tekstur, dan saat teksturnya menjadi lebih gelap, itulah satu-satunya saat mereka menarik diri dan berkata, "Kita buat saja di sisi terang." Namun, sebenarnya hanya itu umpan balik utama yang mereka dapatkan.

Kami mengubah beberapa elemen, karena awalnya ada lebih banyak elemen grafis. Mereka menginginkan kuas cat saat semuanya tentang seniman, mereka menginginkan naskah ini di latar belakang saat semuanya tentang penyair, dan itu benar-benar menjadi sedikit sibuk.

Semuanya hanya berlangsung selama 30 detik, hanya ada sedikit gangguan yang bisa terjadi di sana, jadi saya kembali kepada mereka dan mengungkap masalahnya, dan mereka setuju dengan itu. Jadi, itu bagus dalam hal itu, itu adalah salah satu proyek yang berjalan cukup baik.

*Seperti apa alur waktu proyek tersebut, dari awal proyek hingga hasil akhir?*

Saya rasa kami menghabiskan sekitar dua minggu untuk konsep, lalu sekitar seminggu lagi untuk menyempurnakan konsep akhir saat konsep tersebut dipilih, dan produksi memakan waktu sekitar dua minggu. Prosesnya cepat. Dan itu mungkin memengaruhi kurangnya perubahan dan arah yang dituju klien.

Karena spot tersebut akan digunakan di Festival Sundance di antara setiap sesi film—karena mereka mempromosikan minuman tersebut di sana—dan juga akan diputar di dalam pesawat di Virgin America—karena mereka menjadi maskapai pertama yang membawa minuman ini ke dalam pesawat—mereka harus membuat iklan tersebut dalam waktu yang sangat singkat. Itulah sebabnya alur waktunya agak cepat dan penuh semangat. Itu memberinya semacam kepastian "Kita harus menyelesaikannya pada saat ini agar dapat menyelesaikannya pada saat ini."

*Bagaimana penggunaan kamera menggerakkan cerita ke depan?*

Pergerakan kamera pada iklan ini ditentukan oleh konsep: minuman atau botol yang tumpah ke serbet atau selembur kertas. Jadi Anda mengikuti semua jejak ini, tidak peduli seberapa jauh mereka melintasi selembur kertas berukuran tak terbatas ini.

Kami ingin gerakan kamera cukup fleksibel untuk diputar: tidak hanya mengikuti garis tetapi benar-benar berputar 180 derajat, di atas sumbu z dan sumbu y, tetapi juga memiliki sedikit gerakan, efek yang sedikit dipegang, tetapi tidak terlalu banyak.

Jarak kamera 3D dari kertas pada dasarnya tetap sama. Objek individual memiliki nilai z-space yang berbeda yang memberi mereka sedikit offset saat benda bergerak, seperti tekstur yang bergerak terpisah dari latar belakang.

Dengan menarik elemen-elemen tersebut secara terpisah sebesar 100, 200 piksel masing-masing, kami memiliki kemampuan untuk menggunakan sedikit lebih banyak aliran dengan kamera. Itu kemudian mengungkapkan lebih banyak perbedaan antara

lapisan 3D tersebut. Jika kami menjaga semua elemen tetap datar, maka gerakan kamera akan cukup banyak membuatnya, dan saya pikir itu akan membosankan.

Saya pikir kami mengambil keputusan yang baik karena menggerakkan kamera secara acak akan menjadi pilihan yang mudah. Kita akan berakhir dengan tampilan yang lebih malas dan bercerita, alih-alih kesan mabuk yang khas.

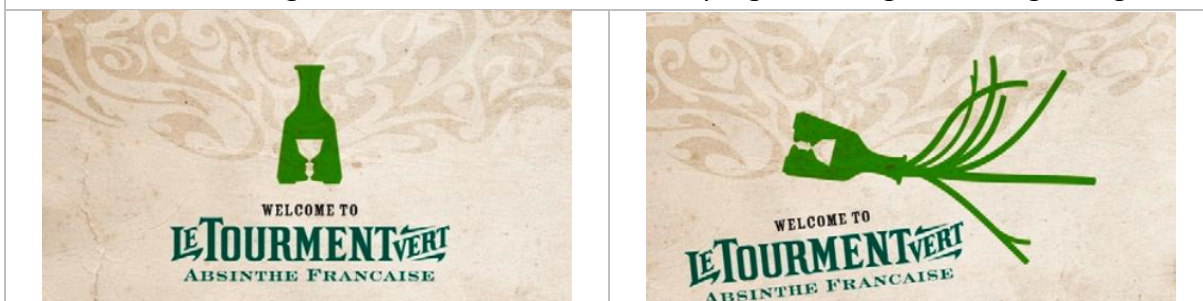
Satu-satunya gerakan kamera yang dipaksakan yang harus dilakukan adalah tepat di bagian paling akhir saat kita masuk ke logo. Elemen desain wajah iblis di latar belakang ini terlihat jelas. Namun, itu hampir tidak ada, dan saat semakin gelap menjelang akhir iklan, Anda dapat melihatnya benar-benar menjadi cukup berat, yang menurut saya bagus, ada kesan yang mengesankan. Bingkai akhir sebenarnya adalah favorit saya dari karya ini karena teksturnya yang gelap dan karena menjadi sedikit lebih menakutkan. Sekarang saya memiliki gambaran ini di kepala saya yang tidak dapat saya hilangkan.

Gerakan kamera pada bidikan terakhir ini sebenarnya adalah tipuan: Itu dihasilkan dari rotoskop dua dimensi. Ini karena datang dari 3D dan memperlihatkan botol dua dimensi menjadi sedikit terlalu rumit. Jadi di dalamnya pada dasarnya ada komposisi lain, dan saya hanya melakukan rotoskop lima atau enam bingkai untuk memperlihatkannya. Dan dalam komposisi baru, hanya ada kamera 3D lain yang bergerak sedikit. Jadi, itu satu-satunya perubahan.

Latar belakang Prancis di Paris, itu benar-benar bagus. Apakah itu dibuat oleh desainer Anda? Tidak, sebenarnya desainer bernama iStockphoto! Kami menemukan beberapa ilustrasi beresolusi tinggi yang fantastis dari landmark Paris dan kami hanya memperolehnya, melapisinya, dan memposisikannya kembali agar sesuai dengan versi HD dan SD. Kami kemudian mengisinya dengan tekstur, yang awalnya ingin saya buat dalam bentuk kertas dengan teks di atasnya, seperti desain yang gelap.

Tetapi pada akhirnya, hasilnya agak terlalu gelap secara keseluruhan, dan Anda tidak dapat melihat banyak detail karena teksturnya mengambil alih. Tetapi hasilnya sangat bagus dan butuh sedikit waktu untuk merendernya, terutama Menara Eiffel, ada begitu banyak detail di sana. Semua yang lain disediakan.

**Gambar 4.83** Bingkai foto dari Le Tourment Vert, yang dirancang oleh Energi Design.





## BAB 5

### MENGIMPOR TEKS DAN FILE LAINNYA KE AFTER EFFECTS

Adobe After Effects dirancang untuk bekerja dengan informasi yang dibuat dalam paket perangkat lunak lain, meskipun selama bertahun-tahun Adobe telah menambahkan lebih banyak kemampuan generatif dalam After Effects. Membuat teks dalam After Effects adalah cara kerja yang sepenuhnya dapat diterima, tetapi banyak desainer memilih untuk memasukkan teks dari perangkat lunak lain seperti program saudaranya, Photoshop dan Illustrator. Ada beberapa pertimbangan alur kerja yang perlu diperhatikan saat Anda mengimpor layer ke After Effects.

#### 5.1 PERTIMBANGAN ALUR KERJA: MENGIMPOR FILE KE AFTER EFFECTS

After Effects memiliki empat jenis impor yang berbeda. Jenis-jenis tersebut tercantum di sini, dengan penjelasan tentang kegunaan masing-masing jenis.

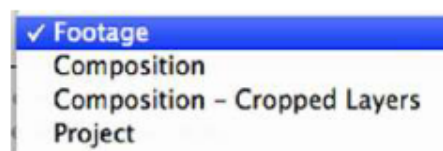
##### Rekaman

Mengimpor layer sebagai rekaman digunakan untuk memasukkan item satu per satu. Pada dasarnya, Anda menggunakan rekaman saat Anda tidak menginginkan informasi berlapis-lapis atau Anda menginginkan satu lapisan dari dokumen berlapis-lapis. Daftar berikut memberi Anda gambaran tentang apa yang saya maksud:

- a. File video, karena file video tidak dalam format berlapis-lapis
- b. File audio
- c. File Photoshop atau Illustrator saat Anda ingin meratakannya saat Anda memasukkannya ke After Effects
- d. File Photoshop atau Illustrator saat Anda hanya menginginkan satu lapisan dokumen berlapis-lapis
- e. File gambar yang tidak memiliki lapisan terpisah
- f. Timeline Gerak (file .motn)

##### Komposisi

Ada dua jenis impor untuk Komposisi: Komposisi standar dan Lapisan Terpotong Komposisi. Saat Anda ingin memasukkan file Photoshop atau Illustrator ke After Effects dan lapisan terpisah diperlakukan sebagai klip terpisah di After Effects, pengaturan Komposisi adalah cara yang tepat. Saat Anda menggunakan Komposisi, Titik Jangkar ditetapkan di bagian tengah dokumen. Ini berguna untuk dokumen yang memiliki animasi rotasi yang akan berputar di sekitar orbit yang sama. Selain itu, Komposisi adalah pilihan yang baik ketika Anda ingin menggunakan efek seperti Shatter, di mana efek akan membawa elemen lapisan melampaui area langsungnya.



**Gambar 5.1**



**Gambar 5.2** Perhatikan bahwa Titik Jangkar untuk setiap lapisan diatur ke tengah dokumen saat Anda mengimpor dengan Komposisi

## 5.2 KOMPOSISI LAPISAN YANG DIPOTONG

Dalam kebanyakan kasus, untuk urutan judul, Anda akan ingin memilih pengaturan ini untuk file Photoshop dan Illustrator multilapis. Ini akan mengatur titik jangkar ke tengah setiap lapisan.



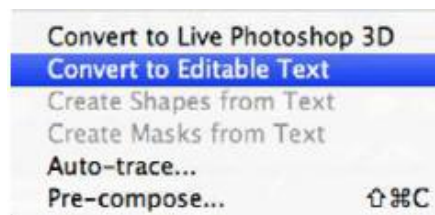
**Gambar 5.3** Perhatikan Bagaimana Saat Anda Menggunakan Komposisi Lapisan Yang Dipotong, Ia Menempatkan Titik Jangkar Di Mana Bagian Tengah Setiap Lapisan Berada. Proyek

After Effects dapat mengimpor proyek, yang digunakan untuk tujuan membawa elemen dari satu dokumen After Effects ke dokumen lain. After Effects akan menempatkan file di dalam folder, dan elemen tersebut dapat diakses dalam proyek saat ini.



### Pertimbangan Khusus untuk Lapisan Teks

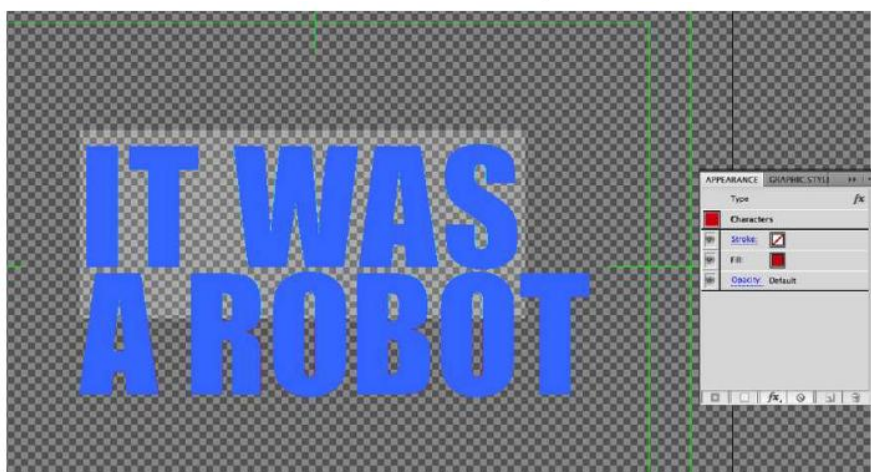
Jika Anda mengimpor dokumen Photoshop, dan ingin membuat perubahan pada jenisnya, Anda dapat menggunakan opsi Ubah ke Teks yang Dapat Diedit dari menu Lapisan. Opsi ini mengambil lapisan jenis Photoshop dan menjadikannya jenis yang dapat Anda edit di After Effects. Opsi ini tidak tersedia bagi Anda jika Anda membuat lapisan jenis dengan Illustrator. Namun tentu saja ada cara untuk mengatasinya.



Gambar 5.4

### Tutorial: Mengedit Jenis Huruf dari Dokumen Illustrator

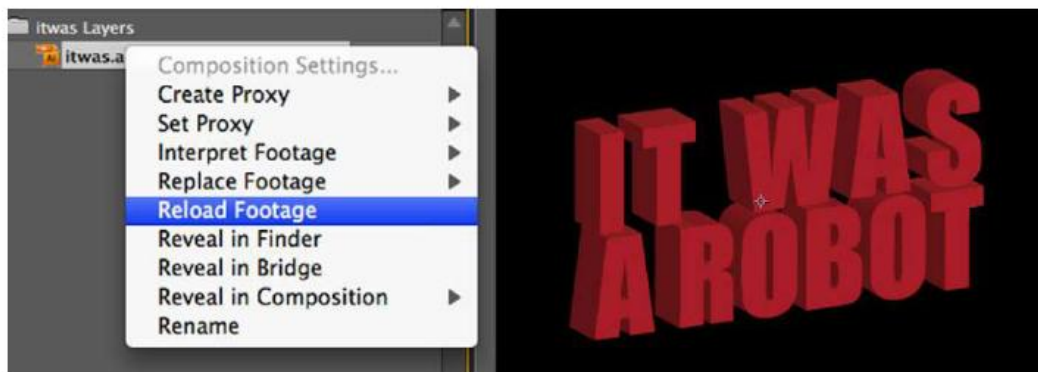
1. Misalnya saya ingin mengubah judul ini sehingga huruf S sejajar dengan huruf T. Berikut cara memperbaikinya. Dari After Effects, tekan Ctrl-E (atau Command-E), dan OS Anda akan membuka Illustrator.



2. Di Illustrator, buka panel Appearance. Klik ikon mata untuk efek 3D Extrude and Bevel untuk menonaktifkannya sementara. Buka panel Character.



3. Sorot It Was. Ubah Tracking menjadi 115. Sekarang periksa untuk memastikan bahwa kita telah menyelaraskan T dan S. Buat 3D Extrude and Bevel terlihat lagi dan simpan.



4. Selesai-Kembali ke AE dan Anda mungkin melihat jenis Anda diperbarui, tetapi mungkin tidak. Jika tidak, pilih jenis di jendela Proyek dan klik kanan atau Control-klik pada lapisan dan pilih Muat Ulang Rekaman. Ini memaksa AE untuk menyegarkan koneksi ke lapisan dan memperbarui.

### 5.3 MEMBUAT KARTU JUDUL

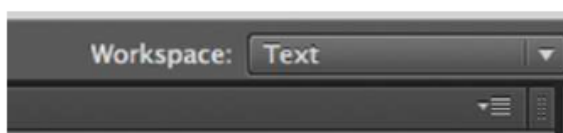
Istilah kartu judul (atau intertitle) berasal dari masa lalu ketika kartu literal akan ditempatkan di depan kamera dan difoto. Ini adalah perangkat dominan yang digunakan untuk menyampaikan dialog antar karakter selama era film bisu. Betapa jauh kita telah melangkah! Praktik ini bukan lagi metode yang digunakan, tetapi intertitle sendiri masih banyak digunakan untuk efek artistik. Kartu judul biasanya tidak ditempatkan di atas rekaman yang merupakan bagian dari narasi utama.

Judul yang ditempatkan di atas rekaman yang merupakan bagian dari film sebenarnya biasanya disebut sebagai super atau supertitle, mengacu pada judul yang ditumpangkan di atas gambar. Membuat kartu judul yang tidak bergerak cukup mudah, cukup dengan menggunakan alat teks dari perangkat lunak pilihan Anda untuk menempatkan jenis di layar. Namun, penggunaan After Effects membuka dunia peluang untuk menambahkan animasi ke kartu judul.

#### **Tutorial: Kartu Judul Animasi**

Dalam contoh ini, kita akan membuat judul animasi untuk memberi tahu audiens lokasi cerita kita.

1. Jika Anda membuat judul sebagai kartu dan bukan super, Anda dapat mengatur garis waktu sesuai dengan durasi yang dibutuhkan untuk film tersebut. Bergantung pada panjang judul, Anda perlu memastikan bahwa komposisinya akan cukup panjang untuk dibaca oleh penonton. Jadi, untuk judul kita, yang akan berbunyi Glasgow, Skotlandia, mari kita buat sepanjang 6 detik.



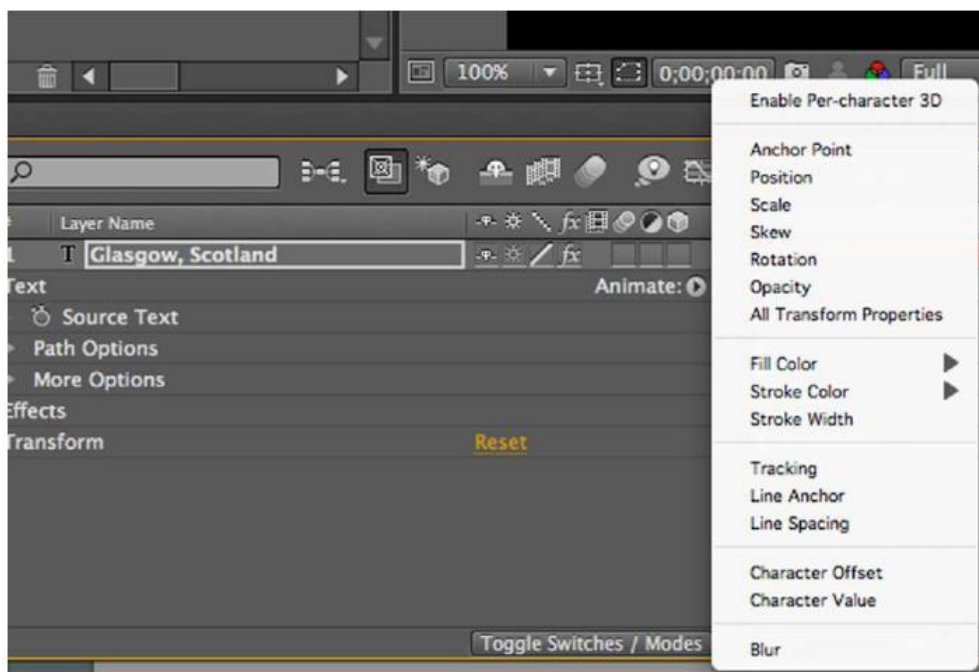
Gambar 5.5



1. Font Family
2. Font Style
3. Eyedropper
4. Reset Colors
5. No Fill/Stroke
6. Fill
7. Stroke
8. Switch Stroke and Fill Colors
9. Point Size
10. Leading
11. Kerning
12. Tracking
13. Stroke Width
14. Stroke Position
15. Vertically Scale
16. Horizontally Scale
17. Baseline Shift
18. Tsume
19. Faux Bold
20. Faux Italics
21. All Capitals
22. Upper/Lower Caps
23. Superscript
24. Subscript

2. Ketik judul Anda. Atur tampilan yang Anda inginkan menggunakan panel Karakter. Atur bagan di atas untuk cara menyesuaikan jenis huruf Anda di After Effects. Yang kami

putusan untuk digunakan di sini adalah fondasi yang akan dianimasikan saat kami menganimasikan judul ini nanti.



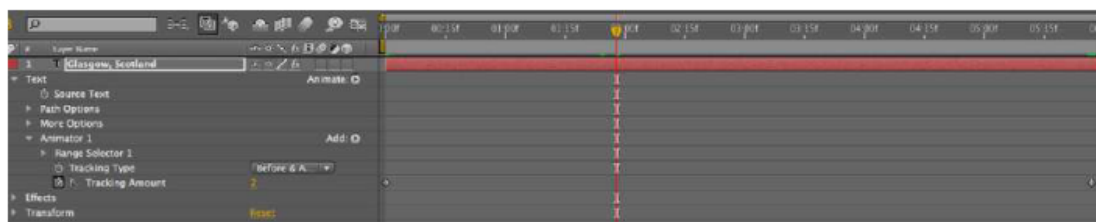
3. Saat Anda puas dengan tampilan judul, buka lapisan teks. Anda akan melihat tombol untuk Animasikan, yang menambahkan alat animasi khusus jenis huruf ke kata Anda. Pilih Pelacakan.



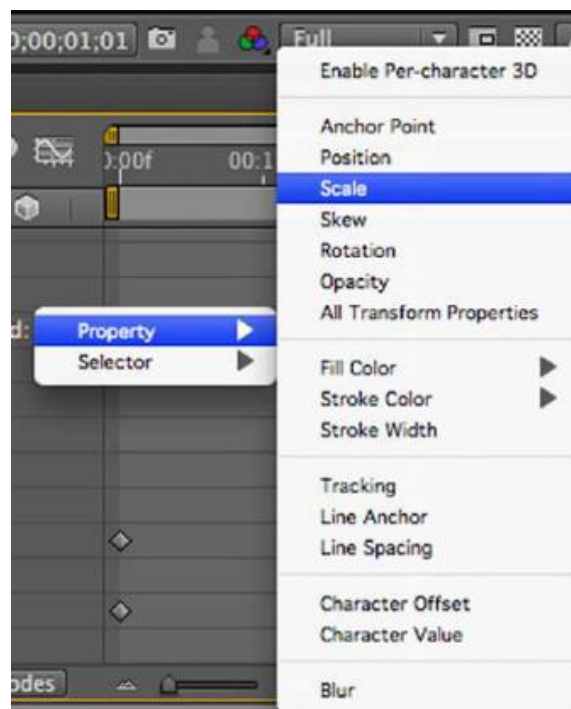
**Gambar 5.6** Ketik dianimasikan dengan Transform | Rotation



**Gambar 5.7** Ketik dianimasikan dengan Text | Animate | Rotation



4. Saat Anda menambahkan animator ke lapisan ketik Anda, maka akan ditambahkan Animator 1 dan Range Selector 1 ke lapisan Anda. Di bawah Range Selector 1 terdapat alat bingkai utama untuk animator Tracking yang baru saja kita tambahkan. Tetapkan bingkai utama pada tanda 0 dengan Tracking Amount ditetapkan ke 0, lalu pada tanda 6 detik, tetapkan Tracking Amount ke 6.



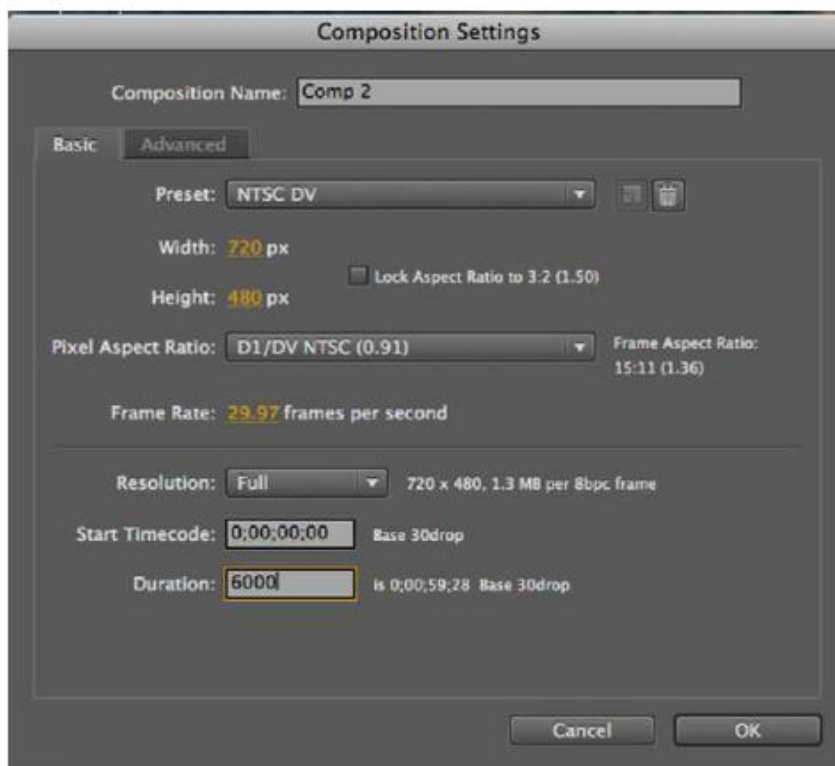
5. Di sebelah kanan Animator 1, Anda akan melihat tombol bernama Add. Klik di sana dan pilih Property. Daftar Property akan terbuka. Pilih Scale.



- Done-Dari 0–1:00, animasikan Scale dari 0 hingga 100 persen. Pada tanda 5 detik, buat keyframe baru, atur ke 100 persen; pada tanda 6 detik, buat 0. Sekarang Anda memiliki kartu judul yang cukup bagus.

### Tutorial: Urutan Judul Berbasis Kartu Judul

Urutan judul berdasarkan kartu dapat dibuat dengan cepat menggunakan After Effects.



- Atur komposisi agar sesuai dengan panjang yang Anda butuhkan untuk urutan judul Anda. Dalam kasus ini, mari kita atur ke 60 detik. Impor rekaman latar belakang dan letakkan di bagian bawah urutan lapisan di linimasa kita.



- Gunakan alat Ketik untuk membuat judul Anda. Ubah teks Anda dengan alat di panel Karakter.



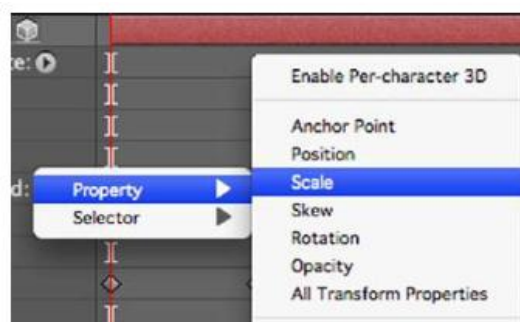
- Potong judul sesuai dengan panjang yang kita perlukan; dalam kasus ini, potong menjadi 5 detik.



- Buka Animate dan pilih Blur. Atur keyframes dari blur ke 26 pada 0, dan pada tanda 1 detik, turunkan blur ke 0. Pada tanda 4 detik, masukkan keyframe kosong, dan pada tanda 5 detik, tingkatkan blur kembali ke 26.

- Buka Add dan pilih Property | Scale.

- Klik ikon rantai untuk membuka Scale. Sorot 100 nilai pertama dan buat menjadi -100. Jenis huruf sekarang harus menghadap ke arah yang berlawanan. Jangan mulai stopwatch untuk Scale.



- Buka Pemilih Rentang 1. Jalankan stopwatch untuk Akhir, dan atur ke 0 persen. Pada tanda 1 detik, tingkatkan ke 100 persen. Pada tanda 4 detik, atur bingkai utama baru, dan kurangi Akhir ke 0 pada tanda 5 detik. Sekarang kita akan menggunakan templat animasi ini untuk sisa rangkaian judul.



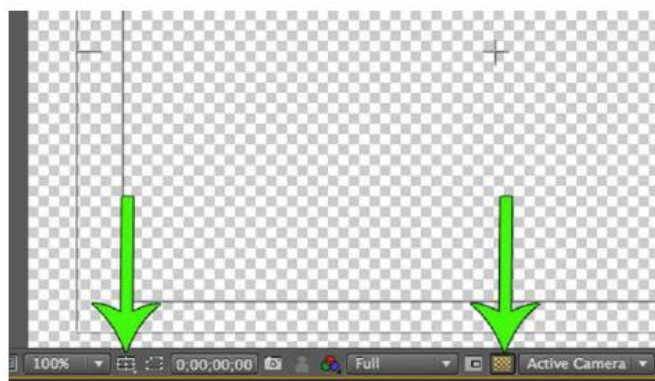
8. Selesai-Sekarang kita dapat menduplikasi judul pertama kita untuk judul yang tersisa. Tekan Ctrl-D (atau Command-D) dan itu akan menduplikasi lapisan Anda. Pindahkan ke bawah sehingga dimulai setelah judul pertama berakhir. Klik dua kali teks, dan ketik judul berikutnya. Ulangi proses ini untuk sisa rangkaian judul Anda.



### Tutorial: Membuat Judul sepertiga bawah

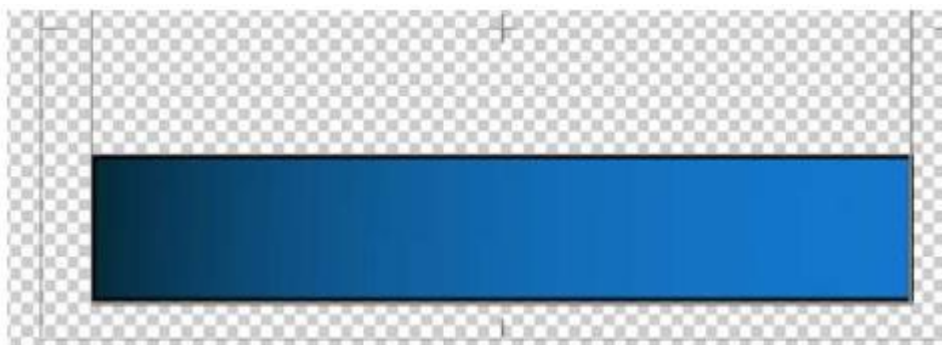
Judul sepertiga bawah sangat umum dan cukup cepat dibuat dengan After Effects atau Motion. Istilah sepertiga bawah berasal dari lokasi tempat judul diposisikan di layar: sepertiga bawah. Alasannya adalah sepertiga bawah dirancang bukan untuk mengganggu apa yang sedang ditampilkan di layar, tetapi untuk melengkapinya. Awalnya, di TV dan film, sepertiga bawah hanya digunakan sebagai cara untuk menyediakan informasi yang benar-benar diperlukan; sekarang telah menjadi cara untuk menerapkan beberapa desain kreatif serta pencitraan merek.

1. Mulailah dengan membuat komposisi baru yang sesuai dengan ukuran rekaman yang akan ditempatkan di atasnya. Sering kali desainer bukanlah orang yang sama yang mengedit proyek, jadi desainer harus mengaturnya agar mudah diintegrasikan ke dalam proyek pengeditan. Aktifkan Title/Action Safes dan Transparency Grid. Karena dalam pelajaran ini kita akan membahas cara menyiapkan judul ini untuk digunakan dalam proyek yang sedang diedit di Final Cut Pro atau Avid Media Composer, penting untuk memperhatikan apa yang akan dilakukan saluran alfa kita.

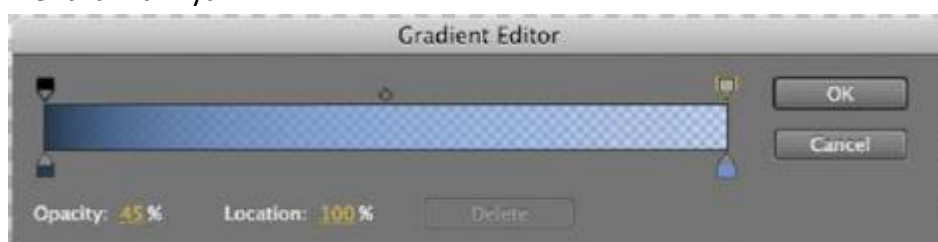




- Selanjutnya, mari buat latar belakang. Buat layer Shape baru dengan memilih alat Rectangle, dan tempatkan latar belakang Anda di sepertiga bagian bawah sepanjang garis Title Safe. Saya menggunakan gradien untuk isian, dan mengatur stroke menjadi hitam.



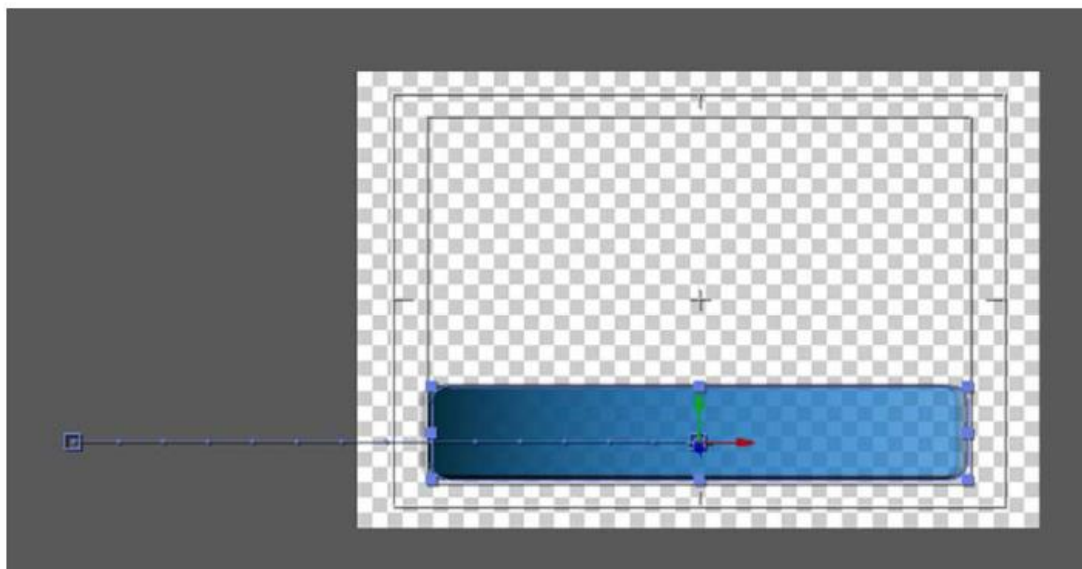
- Ini adalah langkah opsional, tetapi sering kali judul sepertiga bagian bawah terasa menutupi terlalu banyak area, dan salah satu cara mengatasinya adalah menggunakan opasitas yang lebih rendah sebagai bagian dari gradien. Buka editor Gradien dan pilih salah satu penanda teratas. Anda akan melihat persentase untuk Opacity, jadi Anda dapat menurunkannya.



- Lapisan bentuk memiliki kemampuan untuk menambahkan parameter yang mirip dengan cara Anda melakukannya dengan lapisan teks. Buka lapisan Bentuk, dan klik Tambahkan. Gunakan Sudut Bulat.



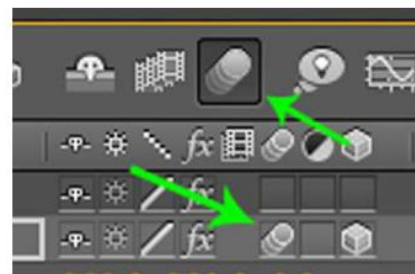
- Bagian sepertiga bawah TV favorit saya adalah yang membangun alih-alih melakukan sesuatu seperti Fade Up/Fade Down. Sekarang, perlu diingat bahwa Anda tidak ingin ini menjadi murahan atau terasa terlalu bersemangat. Hindari Efek | Transisi dalam kebanyakan kasus. Dalam kasus ini, saya menempatkan persegi panjang dalam Mode 3D dengan mengaktifkan sakelar 3D (terlihat seperti kubus) dan untuk 15 bingkai pertama saya menggunakan bingkai utama Posisi untuk menganimasikannya dari yang sepenuhnya di luar layar ke titik bingkai tengahnya.



6. Sekarang tambahkan animasi keyframe dari X Rotation. Pada tanda 15-frame saya menempatkan keyframe pertama saya dengan X Rotation yang diatur ke 90 derajat. Pada tanda 1 detik, saya mengubah X Rotation ke 0 derajat.



7. Aktifkan Motion Blur (melalui sakelar Motion Blur, yang merupakan serangkaian lingkaran yang ditumpangkan). Anda harus mengaktifkan sakelar besar untuk mengaktifkannya di seluruh komposisi, dan sakelar yang lebih kecil untuk mengaktifkannya pada lapisan tertentu.



8. Sekarang tambahkan lapisan teks untuk judul. Saya memiliki nama orang yang berbicara dalam ukuran titik yang lebih besar daripada deskripsinya. Sekarang aktifkan sakelar 3D dan sakelar Motion Blur.

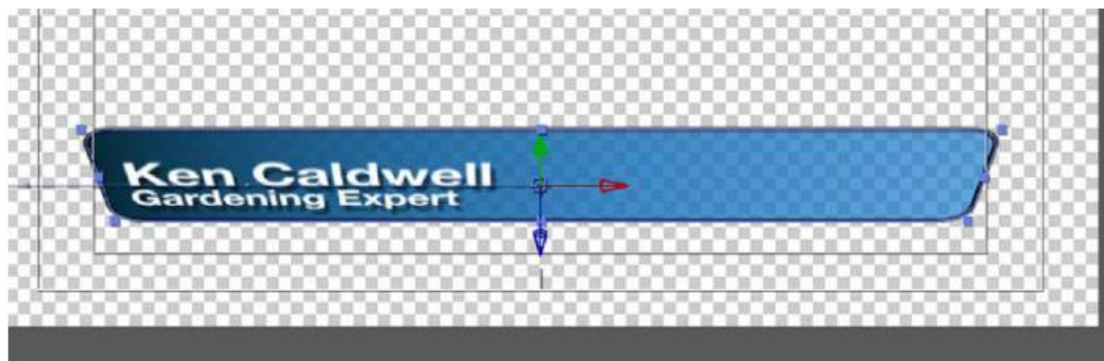


9. Playhead saya berada pada tanda 1 detik, dan sekarang kita akan menggunakan fungsi Parenting untuk menautkan teks ke latar belakang. Pastikan Anda memiliki kolom

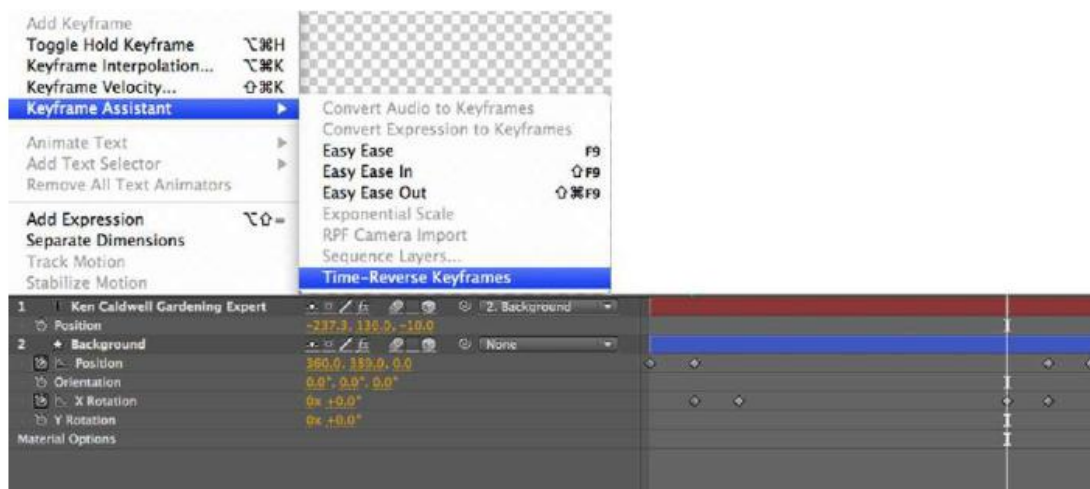


Parenting yang terlihat, lalu seret dari ikon pusaran (disebut pick whip) pada lapisan teks ke lapisan latar belakang.

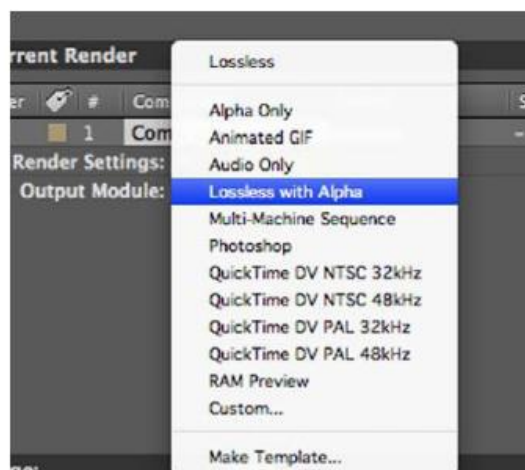
10. Sekarang teks dipasangkan dengan latar belakang. Selanjutnya, kita harus membuatnya tidak bergerak.



11. Jadi, pada tanda 4 detik, salin dan tempel bingkai utama X Rotation. Semuanya belum akan terlihat benar. Dengan bingkai utama X Rotation baru yang masih disorot, buka Animation | Keyframe Assistant | Time Reverse Keyframes. Sekarang bingkai utama akan terbalik dan animasi Anda akan terlihat benar. Lakukan hal yang sama dengan Position untuk memindahkan judul dari layar.



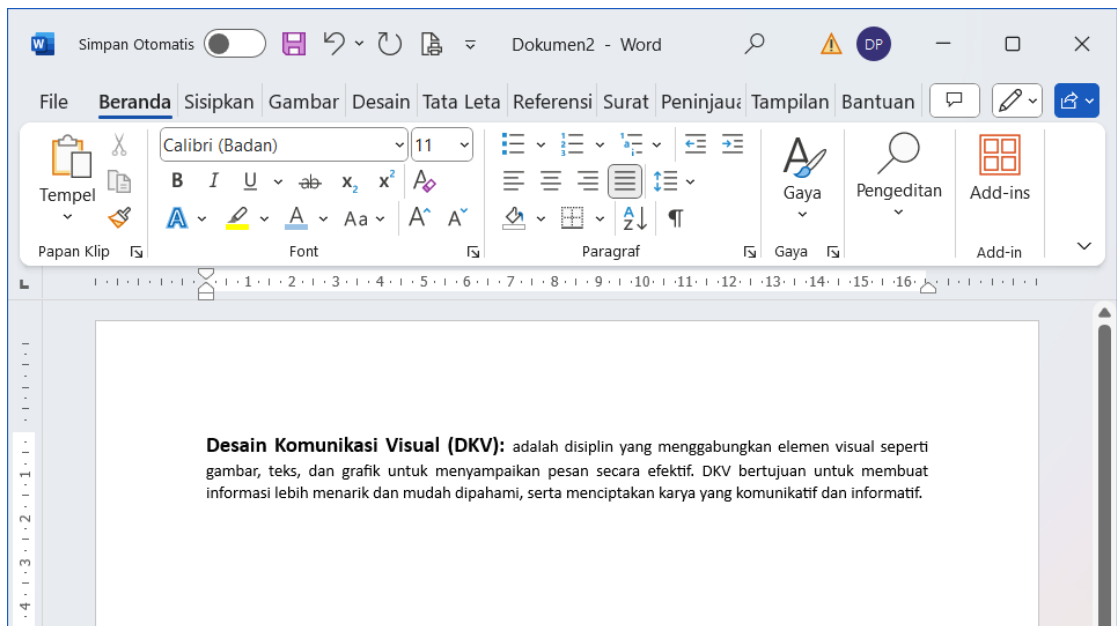
12. Selesai-Untuk menggunakan judul kita dalam perangkat lunak penyuntingan kita dengan mempertahankan transparansi, kita akan menggunakan pengaturan render khusus. Tekan Ctrl-M (atau Command-M) untuk meletakkan garis waktu kita dalam Render Queue, lalu buka menu tarik-turun di sebelah Output Module. Pilih Lossless with Alpha. Itu akan mempertahankan transparansi kita dalam paket perangkat lunak lainnya.



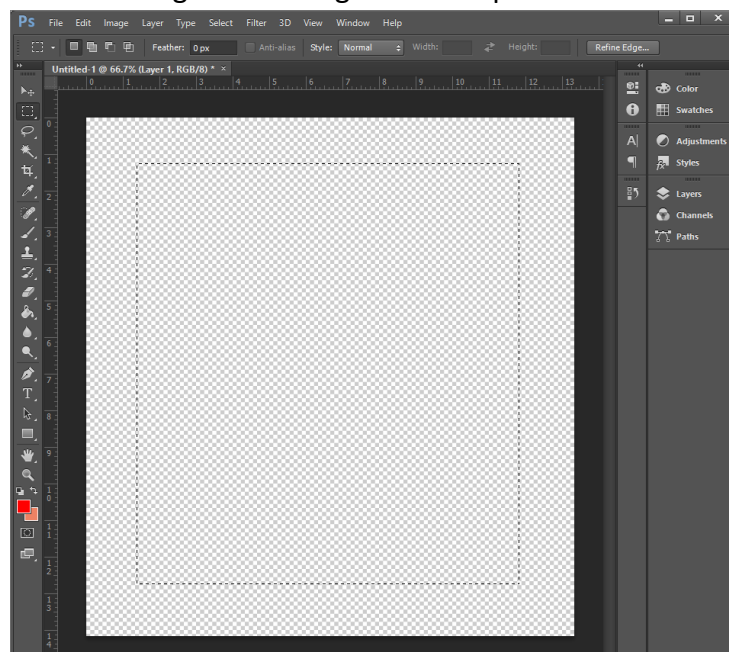
### Tutorial: Bekerja dengan Blok Besar Jenis Huruf

Secara umum, orang yang ingin membaca tidak akan pergi ke bioskop ketika mereka dapat menikmati buku bersampul kulit di dekat perapian. Namun, ada kalanya Anda perlu membuat judul yang akan menggunakan penggunaan badan huruf besar, dan berikut ini beberapa bantuan tentang caranya.

1. Pertama, atur jenis huruf Anda dalam paket perangkat lunak pengolah kata khusus seperti Microsoft Word, Apple Pages, atau Open Office. After Effects, Motion, Photoshop, dan Illustrator sebenarnya tidak dirancang untuk menjadi alat yang praktis untuk pengolah kata. Akan jauh lebih mudah jika Anda menggunakan program pengolah kata untuk tugas ini.



2. Di Photoshop, mulai dokumen baru (dalam kasus ini saya menggunakan preset untuk NTSC DV) dan buat Rectangle baru dengan alat Shape.



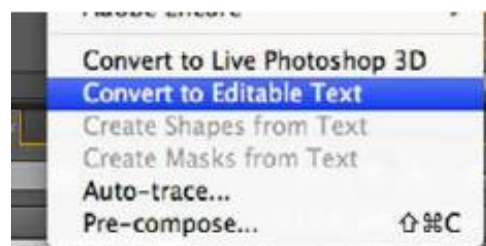
3. Salin teks dari pengolah kata Anda dan pilih alat Text di Photoshop. Letakkan kursor di atas jalur persegi panjang Anda; Anda akan melihat bahwa tepi ikon menjadi membulat, yang berarti bahwa saat Anda mulai mengetik, apa yang Anda ketik akan termuat oleh jalur tersebut. Ubah ukuran kata menjadi besar dan Anda akan melihat bahwa jalur Anda berfungsi sebagai kotak teks.



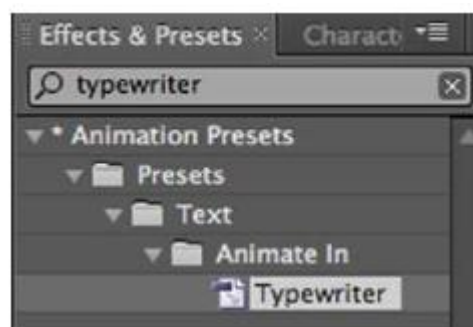
4. Sebelum meninggalkan Photoshop, mari tambahkan tekstur latar belakang kertas. Pertama, simpan dokumen.



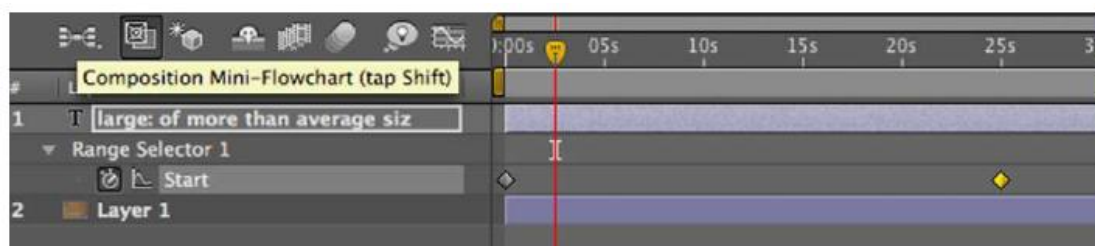
5. Impor dokumen teks kita ke After Effects dan gunakan pengaturan impor Composition Cropped Layers. Atur durasi komposisi baru menjadi 30 detik. Sekarang sorot layer teks, dan buka Layer | Convert to Editable Text.



6. Sekarang kita dapat menganimasikan teks kita. Saat Anda menganimasikan blok teks yang besar, akan sangat membantu bagi audiens jika gaya animasi yang Anda pilih juga membantu mereka membaca teks. Buka menu Effects and Presets dan cari Typewriter. Seret dan letakkan pada layer teks kita.



7. Preset Mesin Ketik, secara default, akan melewati blok ketik kita dengan cukup cepat, jadi kita perlu memperluasnya. Sorot lapisan teks dan tekan U. Anda akan melihat bingkai utama untuk efek kita. Seret bingkai utama agar berjarak sekitar 25 detik.



8. Selesai-Setelah Anda puas dengan kecepatan efek Mesin Ketik, coba tambahkan animasi transformasi Posisi dan Skala untuk mengikuti efek Mesin Ketik melalui teks. Anda mungkin perlu memperlambat efek Mesin Ketik lebih jauh.

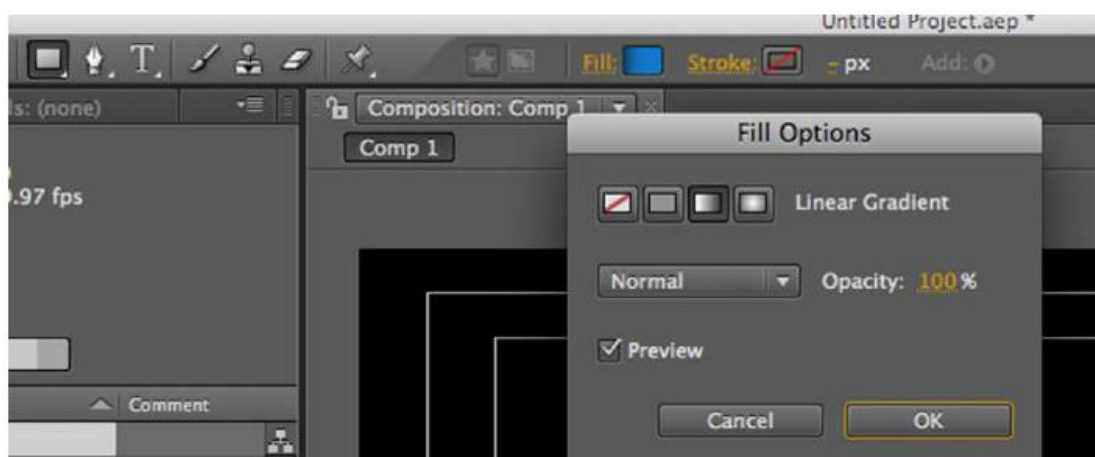
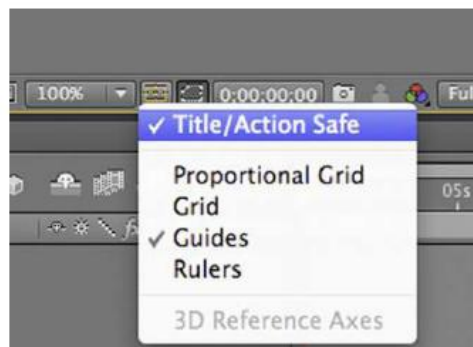
### Tutorial: Membuat Perayapan Ticker, Berita TV

Beberapa orang membencinya, tetapi kita semakin sering melihatnya. Ini disebut ticker, yang berfungsi seperti gulir tak berujung dari kutipan saham, dan berita TV mengadopsi gulir samping untuk meletakkan tajuk berita yang bergulir di bagian bawah layar sementara ada hal lain yang terjadi di gambar utama. Tidak umum bagi perusahaan berita TV untuk menggunakan After Effects atau Motion atau perangkat lunak animasi teks umum untuk membuat efek ini; mereka biasanya menggunakan semacam sistem otomatis untuk ini.

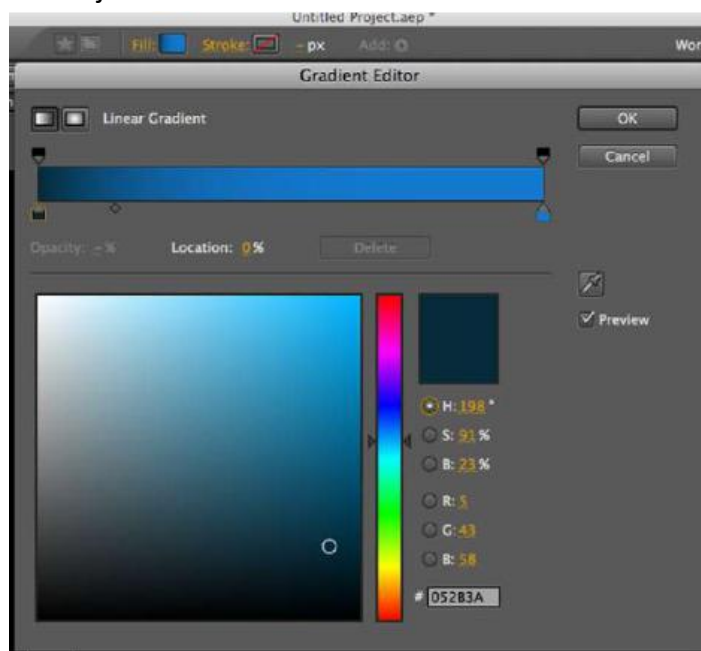
Namun selama bertahun-tahun saya memiliki beberapa klien yang menginginkan ticker atau perayapan untuk bidikan bergaya berita TV atau klien infomercial yang ingin menambahkan informasi pendukung selama konten utama. Ini adalah hal yang cukup mudah untuk dibuat ulang menggunakan After Effects atau Motion.

Mari kita lihat caranya.

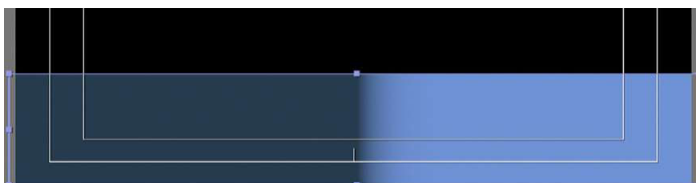
1. Buat komposisi baru di After Effects. Aktifkan Title/Action Safe dari jendela Composition.
2. Pilih alat Persegi Panjang dari bilah alat dan masuk ke pengaturan Isi. Pilih pengaturan Gradien Linier dan klik OK.



3. Klik contoh warna di sebelah Isi. Saya mengatur gradien linier saya agar berubah dari biru tua di sisi kiri menjadi biru muda di sisi kanan.



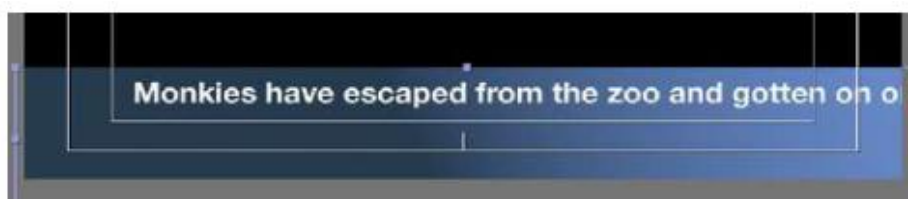
4. Klik dan seret persegi panjang Anda, pastikan Anda menutupi jarak yang nyaman di atas tanda Title Safe. Sekarang kita harus memperbaiki gradien tersebut.



5. Sesuaikan nilai angka untuk Start Point dan End Point hingga Anda menyukai cara transisi warna. Anda juga dapat mengklik Edit Gradient untuk menampilkan slider untuk gradien Anda. Berikut ini adalah hasil yang telah saya tetapkan.



6. Sekarang kita akan mengatur jenis huruf kita dengan hati-hati. Anda akan ingin memilih sesuatu yang tebal dan cukup besar untuk dibaca pada ukuran layar Anda. Untuk kejelasan yang optimal, gunakan jenis huruf sans serif dengan gaya tebal. Ingat, orang harus dapat membaca ini atau Anda hanya akan mengganggu mereka. Tidak seperti contoh kita sebelumnya, Anda bahkan mungkin memberi mereka informasi yang sangat penting.



7. Ini opsional: Saya menambahkan Effect | Perspective | Bevel Alpha, dengan pengaturan yang sangat sedikit untuk membantu jenis huruf terbaca lebih baik. Ini sangat halus, tetapi kita ingin jenis huruf kita sejelas mungkin.

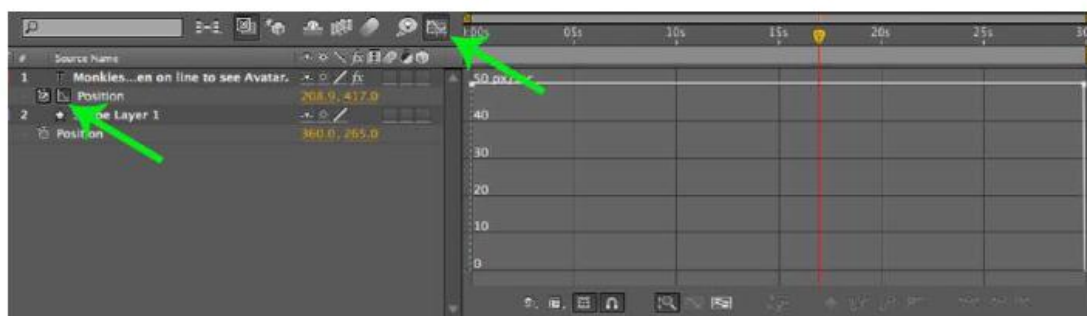


8. Atur bingkai utama untuk Posisi agar jenis teks bergulir dari kanan ke kiri. Pastikan kalimat berubah dari sepenuhnya keluar dari layar di sisi kanan menjadi sepenuhnya keluar dari layar di sisi kiri. Sekarang, penting agar kalimat bergerak sangat lambat agar mudah dibaca. Kalimat saya memiliki 13 kata dengan 55 karakter, jadi bingkai utama saya diatur pada tanda 0 detik dan 30 detik.

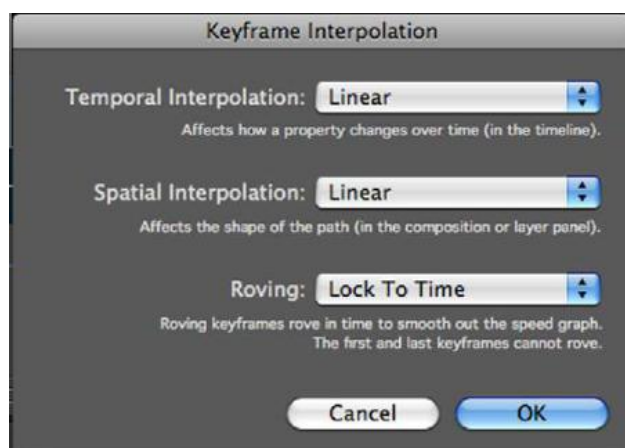


9. Periksa editor grafik untuk melihat kecepatannya, yang dapat Anda temukan dengan mengaktifkan sakelar editor grafik di bagian atas, lalu aktifkan sakelar editor grafik di sebelah alat Posisi. Judul saya bergerak sekitar 50 piksel per detik.

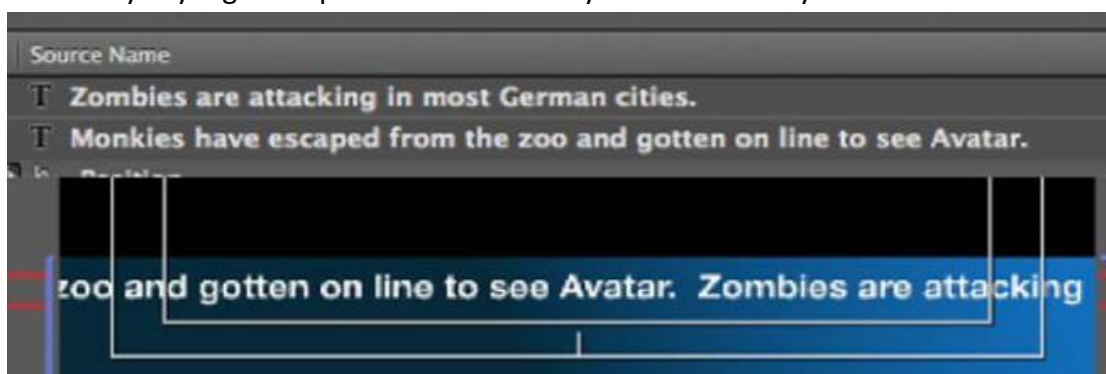




10. Untuk menghindari pergerakan judul yang tidak wajar, pastikan Anda memiliki interpolasi bingkai utama yang benar. Sorot bingkai utama Posisi Anda dan buka Animasi | Interpolasi Bingkai Utama. Pastikan Interpolasi Temporal dan Interpolasi Spasial diatur ke Linier.



11. Selesai-Sekarang, untuk menambahkan kalimat berikutnya, gandakan layer jenis Anda, klik dua kali nama layer untuk menyorot karakter, dan ketik kalimat berikutnya. Kemudian pindahkan layer baru Anda ke bawah hingga awal kalimat berikutnya mengikuti akhir kalimat sebelumnya dengan nyaman. Anda dapat mengulangi proses ini sebanyak yang Anda perlukan untuk menyelesaikan efeknya.



## BAB 6

### URUTAN JUDUL DALAM PRODUKSI KAMERA DAN EDIT

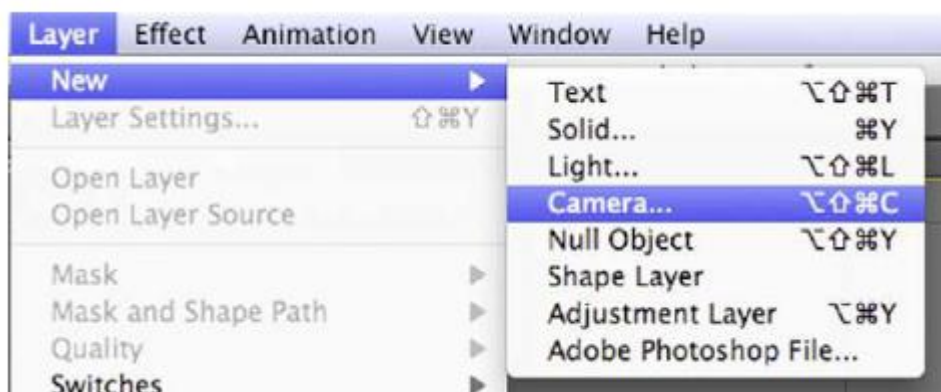
#### 6.1 KAMERA DUNIA NYATA VS. KAMERA CG

Baik kamera nyata maupun buatan komputer (CG), kamera memainkan peran mendasar dalam pembuatan urutan judul. Dalam bab ini, kami akan membahas berbagai properti dan aplikasi penting dari kamera dunia nyata dan kamera CG. Dengan menguasai fitur-fiturnya, Anda akan dapat dengan cepat mencapai tampilan dan nuansa yang Anda cari dengan presisi yang lebih tinggi. Pertama dan terpenting, kamera dunia nyata terbagi dalam dua kategori dasar: kamera film dan kamera video:

- ❖ Kamera film merekam bingkai film pada stok film—strip film seluloid dengan emulsi peka cahaya yang dikembangkan melalui proses yang mirip dengan pengembangan negatif dari gulungan film gambar diam. Ukuran stok film meliputi 8mm dan Super 8mm, 16mm dan Super 16mm, 35mm, dan 70mm. Jika Anda atau klien Anda merekam cuplikan untuk urutan judul menggunakan kamera film, Anda harus memperhitungkan waktu yang dibutuhkan untuk mengelola stok film dan transfer film ke pita (lihat Bab 1).
- ❖ Kamera video merekam bingkai pada berbagai media perekaman seperti pita miniDV, media tanpa pita seperti kartu solid-state P2 yang digunakan dengan beberapa model Panasonic, cakram optik XDCAM yang digunakan oleh beberapa model Sony, dan kartu Compact Flash yang digunakan oleh kamera RED.

Kamera yang dihasilkan komputer memungkinkan Anda untuk menganimasikan urutan judul Anda di dunia virtual dengan terbang melalui dan membingkai elemen Anda, memanfaatkan properti dan parameter yang mirip dengan kamera dunia nyata. Saat Anda memulai sebuah proyek, After Effects dan Motion memiliki kamera tak terlihat bawaan yang tertanam dalam proyek tersebut. Kamera ini tidak terlihat dalam lapisan dan berperilaku hampir seperti kamera dua dimensi yang tetap.

Anda dapat menggerakkan elemen grafis Anda ke kanan dan kiri untuk mensimulasikan gerakan kamera, tetapi Anda tidak dapat menggerakkan kamera itu sendiri. Jika Anda membuat kamera khusus, Anda dapat memanipulasi kamera tersebut seperti kamera dunia nyata, mengubah posisinya, rotasi, fokus, dan properti lainnya. Di After Effects, Anda dapat membuat kamera dengan memilih dari menu Layer | New | Camera (atau dengan menekan tombol pintas Option+Command+Shift+C). Pastikan Anda telah membuat komposisi; jika tidak, Anda tidak akan dapat membuat kamera!



**Gambar 6.1 Di After Effects Anda Dapat Membuat Kamera Baru Dengan Memilih Dari Menu Layer | New | Camera.**

Dalam Motion Anda dapat membuat kamera dengan memilih Objek | Baru | Kamera atau dengan mengklik ikon Kamera Baru pada bilah alat.

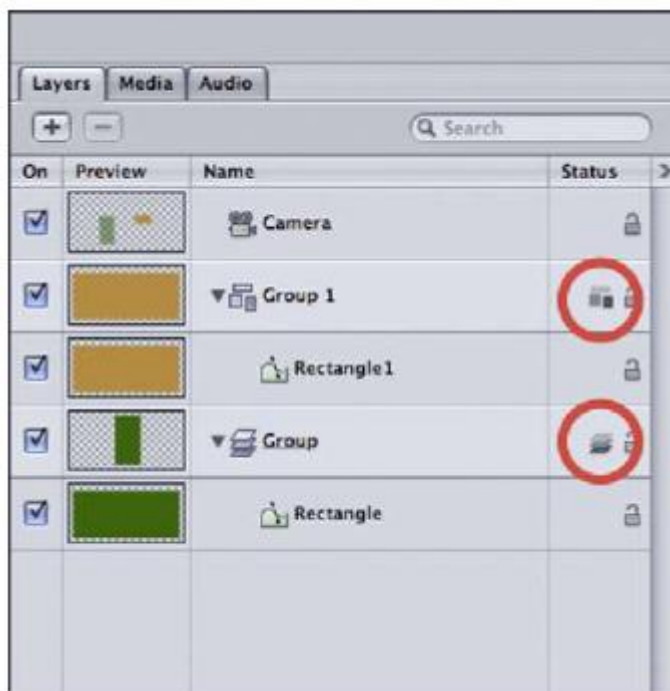


**Gambar 6.2 Dalam Motion Anda Dapat Membuat Kamera Dengan Memilih Objek | Baru | Kamera**



**Gambar 6.3 Dalam Motion Anda Juga Dapat Membuat Kamera Dengan Mengklik Ikon Kamera Baru Pada Bilah Alat**

Meskipun kamera telah ditambahkan ke proyek, kamera tersebut tidak berpengaruh pada grup 2D (di Motion) atau lapisan 2D (di After Effects). Berikut cara memperbaiki masalah ini: Di Motion, setelah kamera ditambahkan ke proyek, Anda memiliki opsi untuk mengalihkan grup ke mode 3D atau tetap dalam mode 2D. Saat Anda menambahkan kamera ke proyek 2D, kotak dialog akan muncul, menanyakan apakah Anda ingin mengubah grup 2D menjadi grup 3D. Apa pun jawaban langsung Anda, Anda dapat mengubah grup dari 2D ke 3D (atau sebaliknya) nanti dengan mengklik ikon pada kolom status di tab lapisan (lihat Gambar 6.4). Ikon pertama (tiga kotak datar yang dilihat dari atas) menandakan grup 2D. Ikon kedua (tiga kotak yang dilihat dengan perspektif) menandakan grup 3D.



**Gambar 6.4 Dalam Motion Anda Dapat Mengubah Grup Anda Dari 2D Ke 3D (Atau Sebaliknya) Dengan Mengklik Ikon Pada Kolom Status Di Tab Layer Anda.**



**Gambar 6.5 Di After Effects Anda Dapat Mengganti-Ganti Lapisan Anda Dari 2D Ke 3D Dengan Mengklik Ikon Lapisan 3D Yang Sesuai Di Garis Waktu Anda.**

Dan voilà! Setelah Anda mengubah lapisan atau grup menjadi elemen 3D, lapisan atau grup tersebut akan merespons gerakan kamera, fokus, dan perubahan lainnya. Di bagian berikutnya, kita akan mencermati format, kecepatan, lensa, fokus, f-stop, panjang fokus, aperture, dan kecepatan rana untuk kamera asli dan kamera buatan komputer.

## 6.2 FORMAT DAN RASIO ASPEK

Sebelum mulai mengerjakan proyek, Anda perlu menentukan format yang akan digunakan untuk menghasilkan render video akhir. Jika Anda membuat rangkaian judul untuk klien, klien akan membuat keputusan. Namun, jika Anda membuat rangkaian judul untuk teman atau demo reel Anda sendiri, Anda harus memilih format terbaik yang sesuai dengan kebutuhan. Keputusan ini tidak hanya akan memengaruhi elemen grafis yang Anda buat, tetapi juga akan memengaruhi format yang Anda gunakan untuk merekam, keputusan kamera, dan rasio aspek untuk bingkai Anda. Rasio aspek adalah hubungan antara tinggi dan lebar bingkai Anda dan penting untuk diketahui sebelum merekam cuplikan atau membuat grafis untuk rangkaian judul Anda.



- 4:3 atau 1.33:1
- 1.66:1 (diperkecil agar sesuai dengan tinggi SD)
- 16:9 (diperkecil agar sesuai dengan tinggi SD)
- 1.85:1 (diperkecil agar sesuai dengan tinggi SD)
- 2.35:1 (diperkecil agar sesuai dengan tinggi SD)

**Gambar 6.6**

Pada kamera film, setiap format film menggunakan rasio aspek yang berbeda. Rasio aspek untuk film 8mm, Super 8mm, dan 16mm adalah 1,33:1 (atau 4:3). Rasio aspek Super 16mm adalah 1,66:1, dan rasio aspek 35mm adalah 1,33:1, 1,85:1, atau 2,35:1, tergantung pada lensa, alas kamera, dan proyektor sinema.

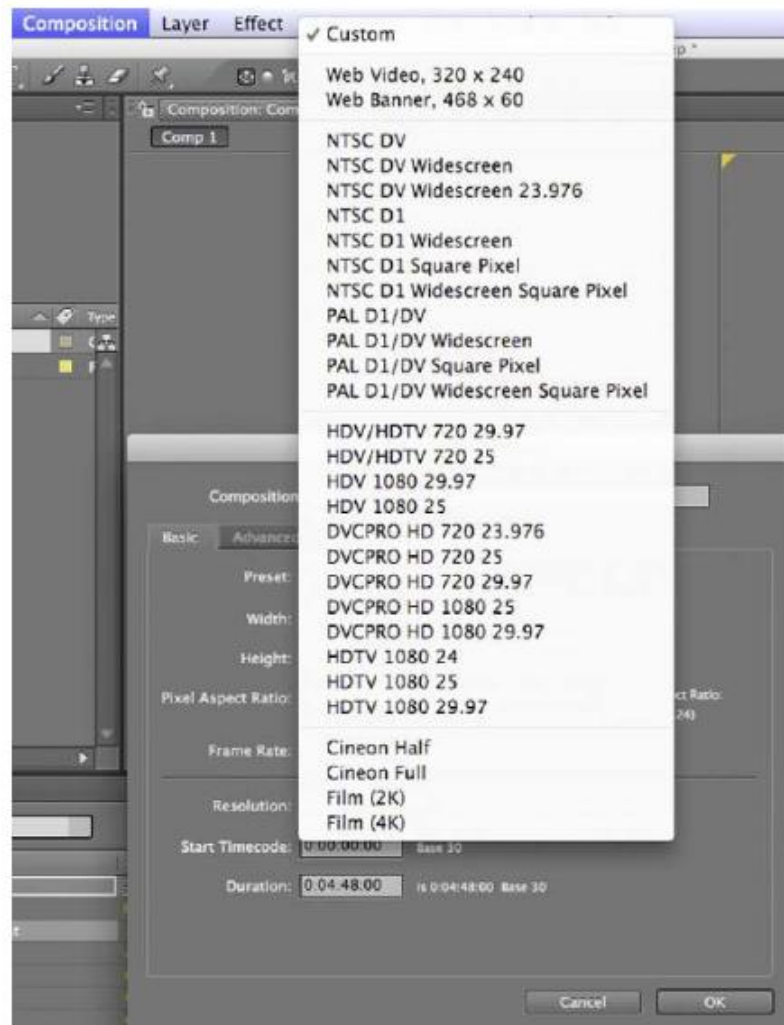
Saat Anda bekerja dengan kamera video atau dalam pascaproduksi digital, dimensi piksel horizontal dan vertikal proyek dan format bingkai menentukan ukuran bingkai dan rasio aspek. Misalnya, video SD NTSC memiliki lebar 720 piksel dan tinggi 480 piksel serta rasio aspeknya adalah 4:3. Dimensi video HD adalah 1280 × 720 atau 1920 × 1080 piksel, dan rasio aspeknya adalah 16:9. Ukuran bingkai video umum ditunjukkan pada Tabel 6.1.

**Tabel 6.1 Ukuran Bingkai Video Umum**

Lebar	Tinggi	Rasio Aspek Layar	Deskripsi
640	480	4:3	Standar awal untuk pengeditan video dari analog ke digital

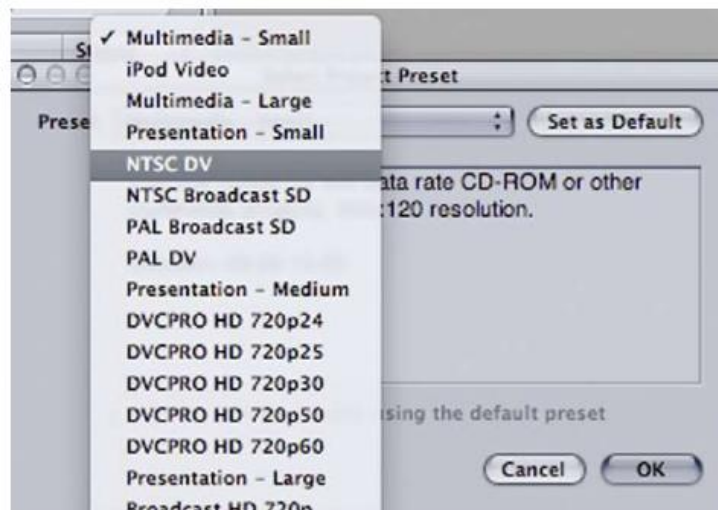
720	480	4:3	Dimensi gambar NTSC DV dan DVD
720	486	4:3	Dimensi video NTSC SD yang digunakan untuk format digital profesional seperti Digital Betacam
720	576	4:3	Dimensi video SD PAL yang digunakan untuk format digital seperti Digital Betacam dan DVD
1280	720	16:9	Format video HD
1920	1080	16:9	Format video HD dengan resolusi lebih tinggi

Di After Effects Anda dapat membuat komposisi baru dengan memilih Composition | New Composition. Pilih pengaturan komposisi dari menu tarik-turun Presets, dan pilih ukuran bingkai kustom Anda.



**Gambar 6.7 Di After Effects, Anda Dapat Memilih Ukuran Bingkai Kustom Dari Menu Tarik-Turun Preset Di Jendela New Composition**

Di Motion, Anda dapat membuat proyek baru dengan memilih File | New dan memilih salah satu Preset proyek dari menu tarik-turun atau mengatur ukuran bingkai kustom Anda sendiri.



**Gambar 6.8** Dalam Motion Anda Dapat Membuat Proyek Baru Dengan Memilih File | New Dan Memilih Salah Satu Preset Proyek Dari Menu Tarik-Turun

### 6.3 KECEPATAN DAN BINGKAI PER DETIK

Untuk lebih memahami konsep kecepatan, bayangkan kamera film atau video Anda adalah kamera diam yang mengambil sejumlah gambar tertentu setiap detik. Jumlah gambar yang difoto setiap detik disebut sebagai frame rate dan diukur dalam bingkai per detik (fps). Anda perlu menentukan fps apakah Anda menggunakan kamera video atau film (di mana fps kamera Anda menentukan kecepatan kamera bergerak maju dan merekam setiap bingkai) atau apakah Anda memulai proyek di After Effects atau Motion (di mana frame rate proyek Anda menentukan seberapa cepat bingkai diputar ulang). Kecepatan perekaman default kamera film adalah 24 fps, tetapi perangkat internal atau eksternal, seperti intervalometer atau kontrol kecepatan, memungkinkan perekaman pada frame rate yang berbeda.

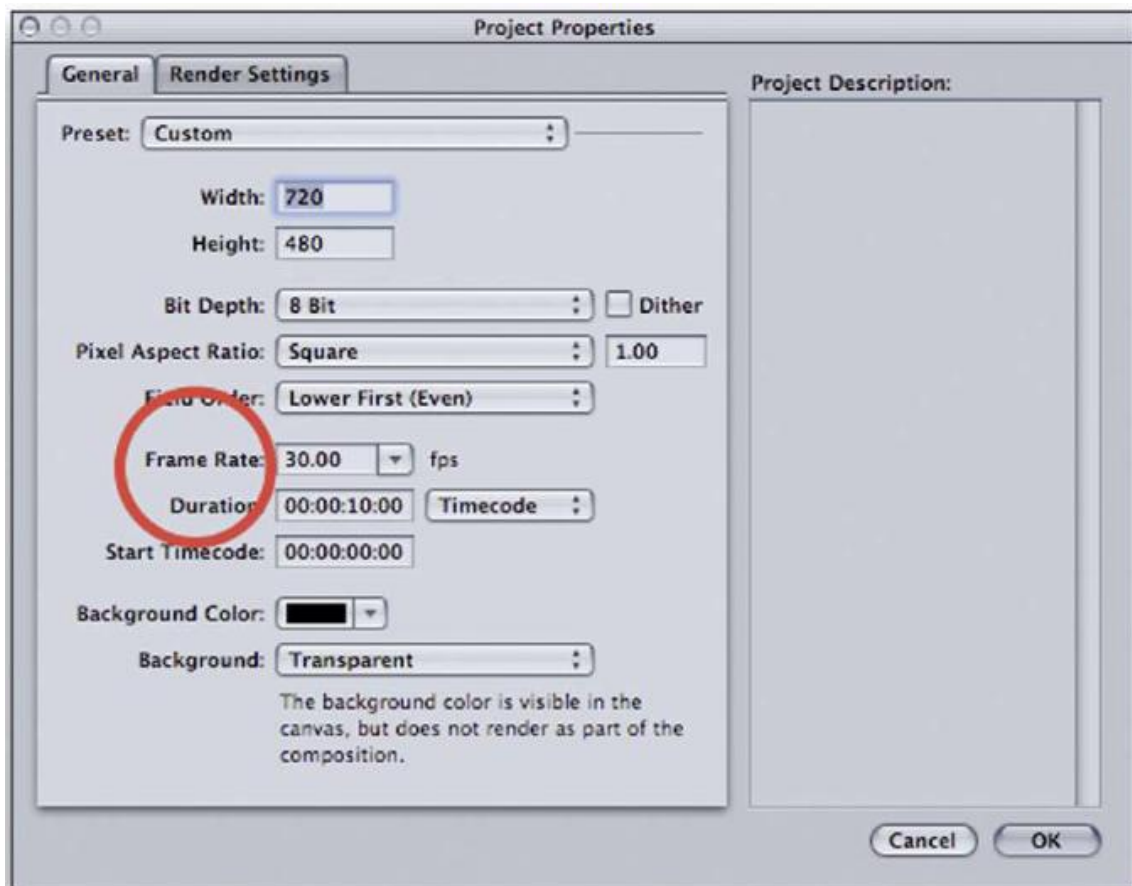
Kecepatan perekaman default kamera video adalah



**Gambar 6.9** Di After Effects Anda Dapat Mengatur Atau Mengubah Frame Rate Proyek Anda Dengan Memilih Komposisi | Pengaturan Komposisi Dan Mengubah Nilai Frame Rate Anda.

29,97 fps dalam sistem NTSC (standar video yang ditetapkan oleh National Television Standards Committee) dan 25 fps dalam sistem PAL (Phase Alternating Line, format video interlaced yang digunakan oleh banyak negara Eropa). Perhatikan juga bahwa semakin banyak model kamera yang menawarkan opsi kepada pengguna untuk merekam pada kecepatan bingkai variabel (misalnya, Panasonic HVX-200 dapat merekam antara 12 fps dan 60 fps). Kamera CG umumnya tidak memiliki properti frame rate. Untuk mengubah frame rate, Anda perlu mengubah frame rate proyek Anda. Di After Effects, Anda dapat mengatur atau mengubah frame rate proyek Anda dengan memilih Composition | Composition Settings.

Dalam Motion, Anda dapat mengatur frame rate proyek dengan memilih File | New dan memilih Custom dari menu tarik-turun preset proyek. Frame rate umum ditunjukkan pada Tabel 6.2.



**Gambar 6.10** Dalam Motion Anda Dapat Mengatur Frame Rate Proyek Anda Dengan Memilih File | New Dan Memilih Custom Dari Menu Tarik-Turun Preset Proyek

Tabel 6.2 Frame Rate Umum

Frame Rate (fps)	Deskripsi
24 fps	Film, format HD tertentu, dan format SD tertentu menggunakan frame rate ini; bisa juga 23,98 fps untuk kompatibilitas video NTSC
25 fps	SD PAL
29.97 fps	SD NTSC



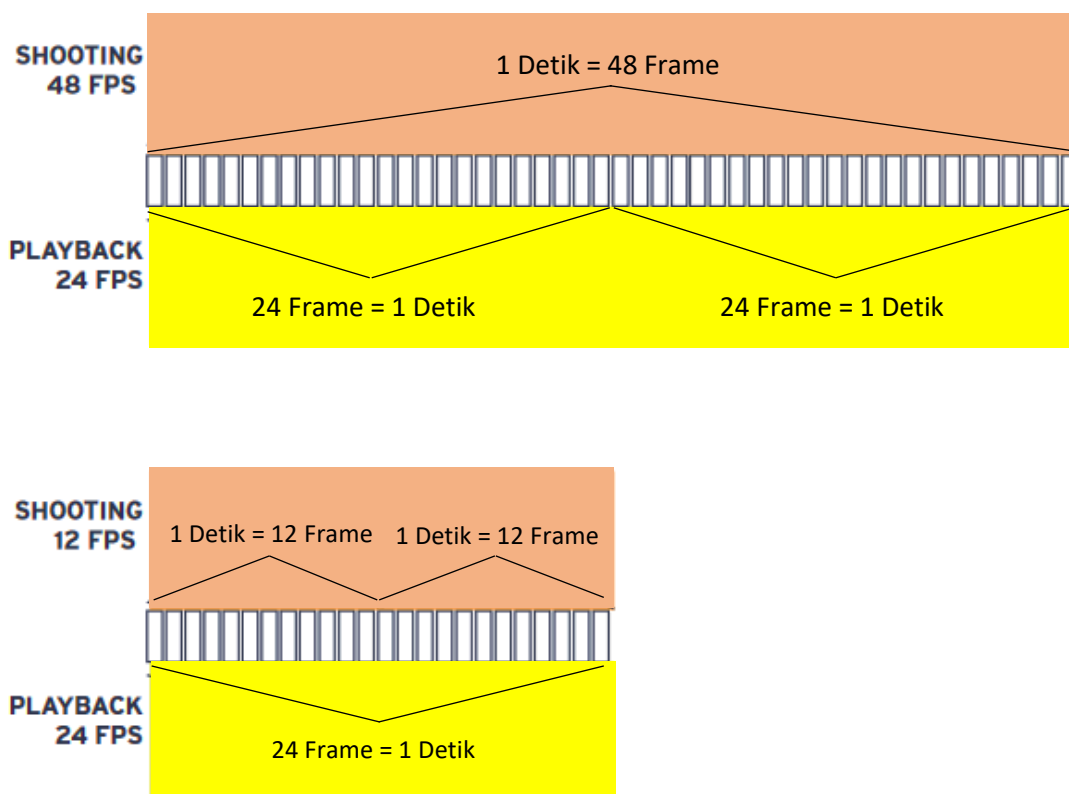
59.94 fps

Frame rate video HD 720p; bisa juga 60 fps

### Memampatkan dan Memperluas Waktu

Perekaman pada kecepatan selain kecepatan default menciptakan efek temporal yang mengubah cara gambar bergerak dipersepsikan. Berikut ini adalah dua situasi umum di mana Anda akan merasakan kompresi atau perluasan waktu:

- Kecepatan bingkai yang lebih lambat (misalnya, 9, 12, 16 fps) menghasilkan bidikan gerak cepat. Bahkan, jika kecepatan bingkai pemutaran lebih tinggi daripada kecepatan bingkai perekaman, aksi akan tampak bergerak lebih cepat. Misalnya, gambar yang direkam pada 12 fps (kecepatan bingkai rendah) dan diputar ulang pada 24 fps akan menciptakan efek gerak cepat. Dalam kasus ini, diperlukan waktu 1 detik untuk memutar ulang materi yang direkam selama 2 detik. Pikirkan film bisu awal, yang direkam pada 18 fps dan diputar ulang pada 24 fps, yang menciptakan gerakan berjalan cepat yang khas ala Charlie Chaplin.
- Kecepatan bingkai yang lebih cepat (misalnya, 36, 48, 60 fps) menghasilkan bidikan gerak lambat. Jika frame rate pemutaran lebih rendah daripada frame rate perekaman, aksi akan tampak bergerak lebih lambat. Misalnya, gambar yang direkam pada 48 fps (frame rate tinggi) dan diputar ulang pada 24 fps akan menciptakan efek gerakan lambat. Dalam kasus ini, diperlukan waktu 2 detik untuk memutar ulang materi yang direkam selama 1 detik.

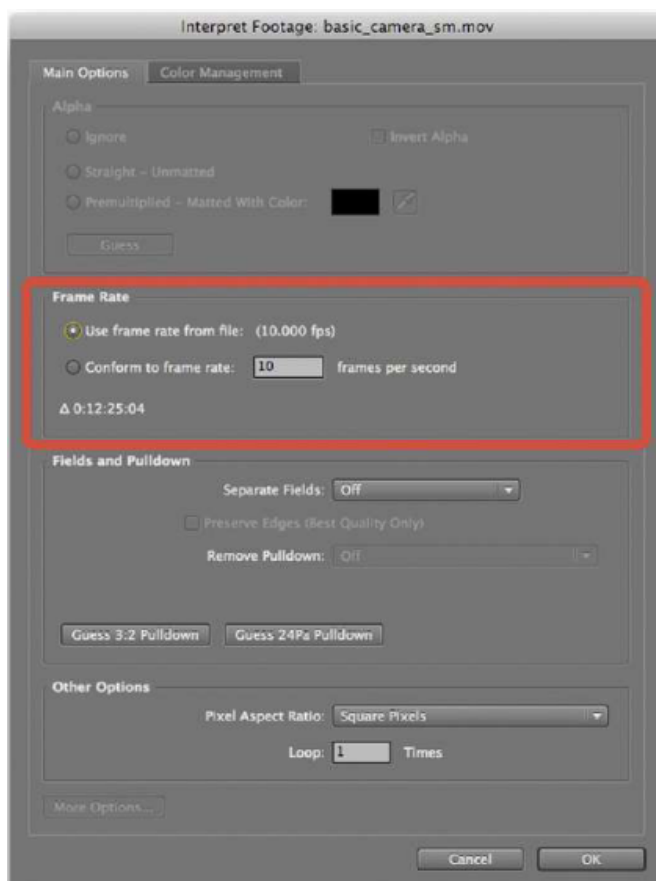


**Gambar 6.11** Pengambilan Gambar Gerak Lambat Dan Gerak Cepat

### Pemetaan Ulang Waktu dan Kecepatan Bingkai yang Bervariasi

Saat merekam cuplikan untuk rangkaian judul, penting untuk mengidentifikasi bidikan yang mungkin perlu direkam pada kecepatan bingkai yang lebih tinggi jauh sebelum waktunya, idealnya selama praproduksi proyek Anda. Sayangnya, hal itu tidak terjadi sesering yang diinginkan. Di meja penyuntingan, ketika seseorang mungkin bertanya, "Bukankah lebih bagus jika kita memiliki gerakan lambat (atau selang waktu) di sini?" Bukankah lebih bagus jika Anda dapat berkata, "Tentu! Ayo kita lakukan?" Berikut adalah tiga skenario umum dan cara mengubah kecepatan bingkai dalam pascaproduksi:

- a. Jika Anda mempercepat bidikan atau membuat selang waktu dalam pascaproduksi, Anda tidak akan benar-benar kehilangan kualitas gambar atau informasi apa pun. Misalnya, jika Anda merekam burung kolibri pada 24 fps dan Anda memutuskan untuk mempercepatnya hingga 12 fps, Anda hanya perlu memotong satu bingkai dari setiap dua bingkai dan tidak akan benar-benar kehilangan kualitas pemutaran gambar. Untungnya, alat seperti After Effects memungkinkan Anda untuk menyesuaikan frame rate video saat ini ke frame rate yang lebih rendah (lihat gambar berikut).



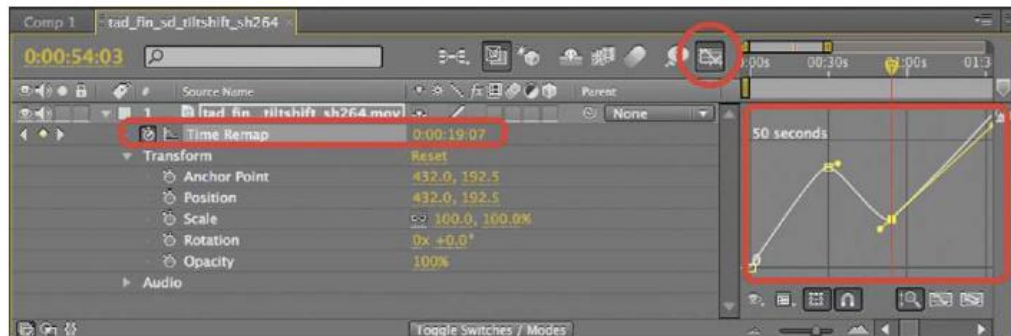
- b. Di sisi lain, jika Anda mencoba membuat efek gerakan lambat setelah Anda merekam gambar pada frame rate default (misalnya, Anda memotret burung kolibri pada 24 fps dan Anda memutuskan untuk

memperlambatnya menjadi 48 fps), Anda harus menduplikasi (bukan memotong) frame Anda, yang berpotensi menjadi masalah dan menyebabkan beberapa gangguan dalam pemutaran. Sekali lagi, After Effects membantu Anda dengan memungkinkan Anda untuk menyesuaikan frame rate video saat ini ke frame rate yang lebih tinggi (lihat gambar berikut).

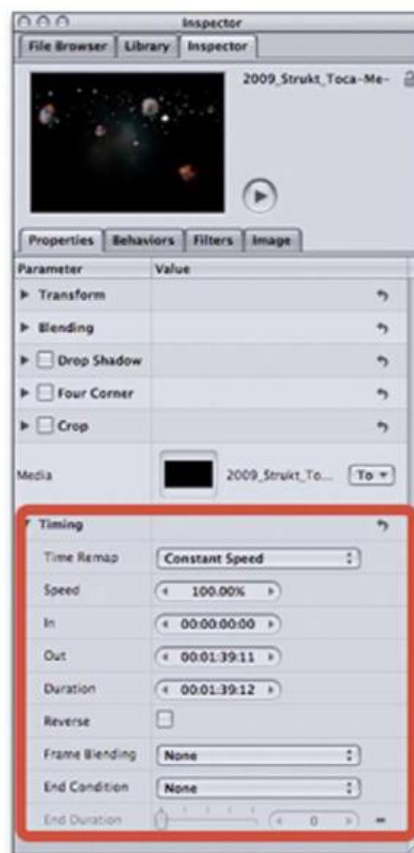
- c. Terakhir, jika Anda ingin memutar video pada frame rate yang telah direkam, lalu menciptakan efek gerakan lambat, dan kemudian kembali ke kecepatan pemutaran

**Gambar 6.12** Di After Effects, Anda Dapat Menyesuaikan Klip Video Anda Ke Frame Rate Yang Lebih Tinggi Atau Lebih Rendah Dengan Memilih File | Interpret Footage | Main Dari Menu

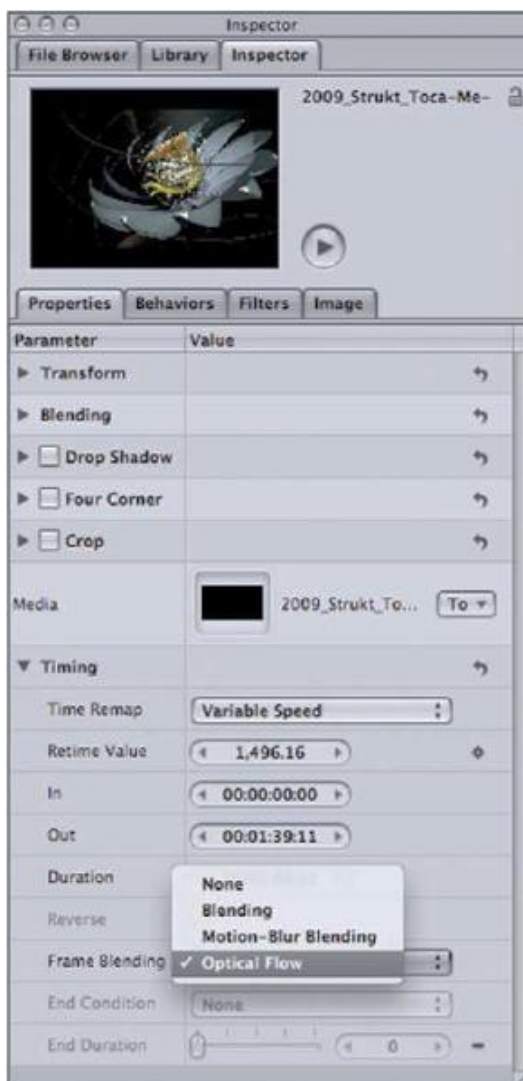
normal (misalnya, Anda memutar ulang burung kolibri pada kecepatan normal dan tepat saat ia mencapai nektar bunga, Anda menciptakan efek gerakan lambat, dan kemudian kembali ke pemutaran frame rate reguler), Anda dapat melakukannya dengan menggunakan frame rate variabel dalam pascaproduksi dengan fitur Time Remap After Effects dan Motion (lihat gambar berikut).



**Gambar 6.13** Untuk Mengakses Fitur Time Remap Di After Effects, Pertama-Tama Pilih Layer Video Anda, Lalu Pilih Layer | Time | Enable Time Remapping. Klik Ikon Graph Editor Di Timeline Anda Untuk Menampilkan Graph Editor Dan Memodifikasi Kurva Kecepatan Dan Keyframe

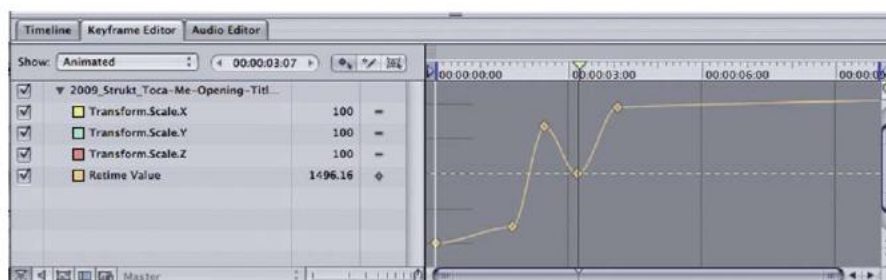


**Gambar 6.14** Di Motion, Anda Dapat Mengakses Fitur Time Remap Melalui Tab Inspector | Properties | Timing, Di Mana Anda Dapat Memilih Constant Speed Dari Menu Tarik-Turun Time Remap



**Gambar 6.15** Di Motion, Anda Dapat Mengakses Fitur Variable Speed Time Remap Dari Tab Inspector | Properties, Di Mana Anda Juga Dapat Memilih Opsi Frame Blending Yang Disebut Optical Flow

Berbeda dari algoritma frame-blending motion-blur, algoritma optical flow Motion menentukan penerapan blur pada frame tambahan yang dibuat oleh efek slow-motion dengan menganalisis gerakan terarah piksel klip. Hasilnya adalah peningkatan signifikan dalam kualitas gambar slow motion.



**Gambar 6.16** Di Motion, Kurva Kecepatan Dan Keyframe Dapat Dimodifikasi Di Tab Keyframe Editor Di Panel Timing

## 6.4 LENSA

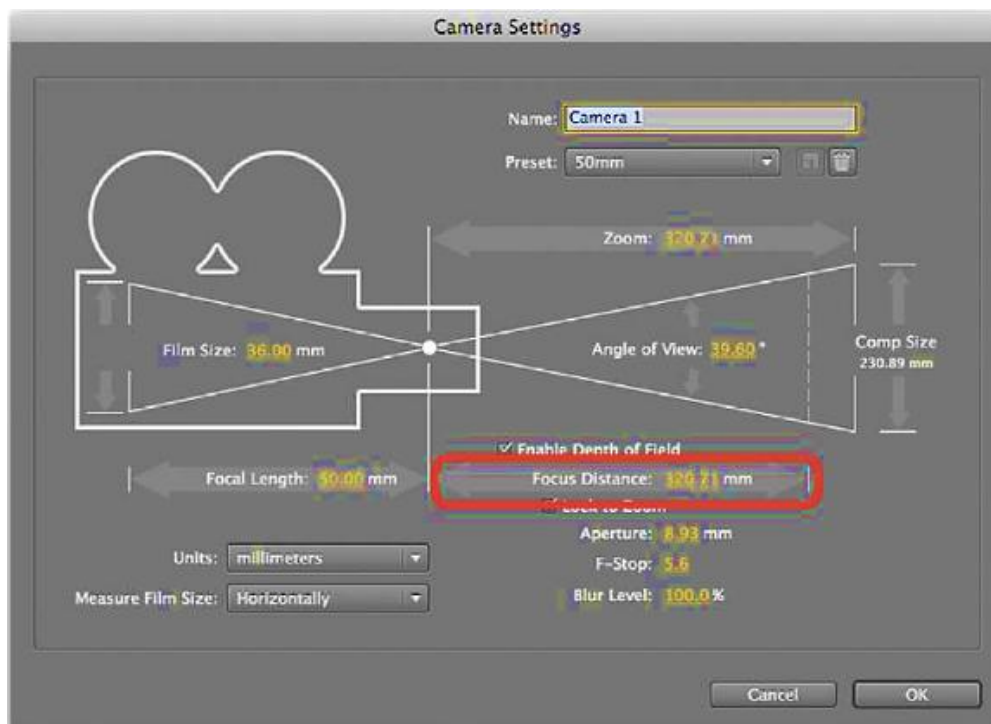
Baik Anda menggunakan kamera asli atau kamera komputer, salah satu keputusan pertama yang harus diambil adalah lensa apa yang akan digunakan. Dengan memahami secara mendalam cara menggunakan dan memodifikasi parameter lensa, Anda akan mampu menguasai tampilan dan nuansa rangkaian judul akhir Anda. Lensa kamera memiliki tiga fitur utama yang perlu Anda perhatikan: fokus, f-stop, dan panjang fokus. Ketiga fitur ini masing-masing memungkinkan Anda untuk memodifikasi ketajaman gambar, pencahayaan (apakah tampak lebih gelap atau lebih terang, kurang terang atau terlalu terang), dan pembesaran.

### Fokus

Menyesuaikan fokus lensa kamera memungkinkan Anda untuk mengontrol apakah bingkai Anda tajam (fokus) atau lembut (tidak fokus). Lensa kamera film dan video memiliki cincin fokus, yang memungkinkan Anda untuk fokus pada objek pada jarak yang berbeda dari kamera. Ingatlah bahwa Anda hanya dapat fokus pada satu jarak pada satu waktu (pengecualian adalah lensa sudut lebar, di mana sebagian besar bingkai tampak fokus; lihat subbagian yang disebut "Panjang Fokus" nanti di bagian "Lensa"). Pada kamera film, cincin fokus lensa sering diberi label dalam meter dan/atau kaki. Cincin tersebut menampilkan interval dari titik terdekat tempat lensa dapat fokus hingga titik terjauh.

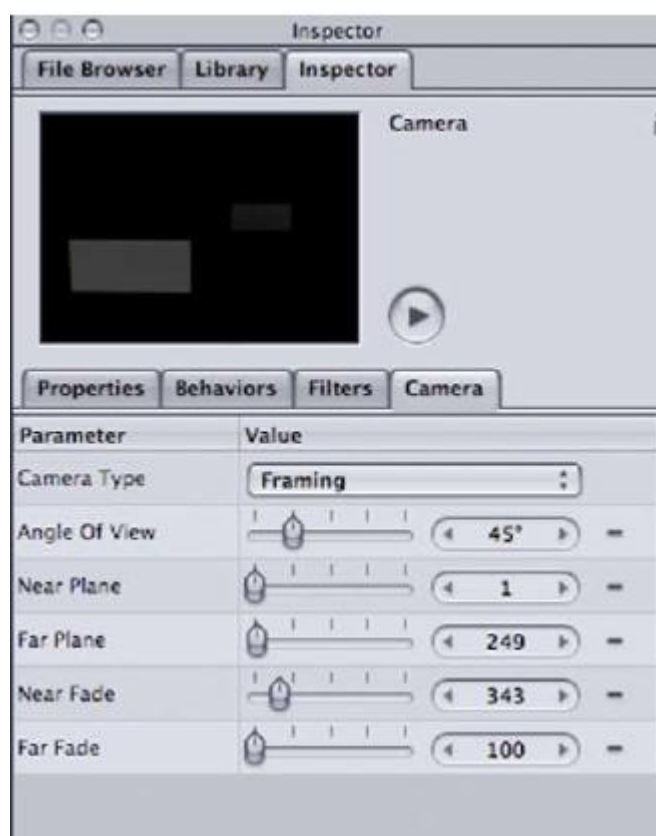
Misalnya, jika cincin fokus diatur ke 8 kaki, bidang fokus kritis akan berjarak 8 kaki; semua objek yang berjarak 8 kaki dari kamera akan menjadi fokus, dan objek di depan atau di belakang bidang fokus kritis akan tampak tidak fokus. Semakin jauh sesuatu dari bidang fokus kritis, semakin tidak fokus objek tersebut. Ini disebut kedalaman bidang (lihat bagian, "Kedalaman Bidang"). Lensa kamera video sering kali memiliki cincin fokus yang tidak bertanda. Pengukuran fokus umumnya muncul di jendela bidik kamera atau layar LCD dan diukur dengan nilai acak (misalnya, 0–99), yang tidak sesuai dengan kaki atau meter tetapi dapat digunakan sebagai titik referensi untuk merekam fokus pada waktu tertentu selama pengambilan gambar atau untuk melakukan tarikan fokus selama pengambilan gambar tertentu (lihat bagian, "Pergerakan Kamera").

Kamera After Effects dan Motion tidak memiliki cincin fokus. Sebaliknya, keduanya memiliki parameter fokus, yang dapat Anda sesuaikan secara manual untuk mendapatkan tampilan yang Anda inginkan. Di After Effects, Anda dapat mengubah parameter Jarak Fokus, yang terletak di bawah opsi kamera di linimasa Anda; parameter ini juga dapat diakses dari jendela pengaturan kamera utama, yang dapat dibuka dengan mengklik dua kali lapisan kamera di panel Linimasa atau memilih lapisan lalu memilih Lapisan | Pengaturan Kamera. Mirip dengan sebagian besar parameter di After Effects, Anda dapat menggunakan bingkai utama untuk jarak fokus sehingga dalam bidikan tertentu, Anda dapat mengatur kapan dan seberapa cepat gambar Anda bergeser dari fokus lembut ke fokus tajam, atau sebaliknya.



**Gambar 6.17** Di After Effects Anda Dapat Mengubah Parameter Jarak Fokus Dari Jendela Pengaturan Kamera Utama

Gerakan tidak memiliki parameter fokus. Jika Anda memilih kamera (baik di tab layer maupun di tab timeline) lalu melihat tab Inspector | Camera, parameter Near Plane dan Far Plane memungkinkan Anda untuk mengatur batas piksel layer yang ingin Anda tampilkan di depan kamera (Near Plane) atau yang jauh dari kamera (Far Plane). Misalnya, meningkatkan parameter Near Plane menjadi 100 piksel akan mencegah layer yang diposisikan 100 piksel di depan kamera terlihat. Parameter Near Fade dan Far Fade akan memungkinkan Anda untuk memudahkan visibilitas objek berdasarkan nilai piksel Near Plane dan Far Plane, sehingga menghasilkan transisi yang lebih halus.



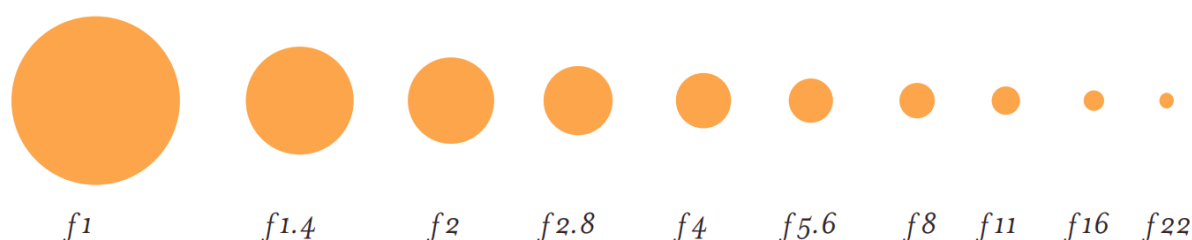
**Gambar 6.18** Dalam Gerakan, Anda Dapat Mengubah Parameter Bidang Dekat Dan Bidang Jauh Di Tab Inspektur Kamera

### Aperture dan F-Stop

F-stop adalah nilai numerik yang digunakan untuk mengontrol jumlah cahaya yang masuk ke kamera melalui setiap lensa, sehingga memengaruhi pencahayaan bidikan Anda. Bayangkan mata Anda saat bereaksi terhadap lingkungan yang terang; pupil akan mengecil diameternya agar cahaya yang mencapai retina berkurang sehingga Anda dapat melihat gambar yang terekspos dengan benar. Hal yang sebaliknya terjadi saat Anda memasuki lingkungan yang gelap; pupil akan melebar diameternya agar cahaya yang masuk sebanyak yang diperlukan atau memungkinkan. Lensa kamera dibuat dengan cara yang sama. Iris terletak di bagian belakang lensa film, yaitu diafragma logam yang menutup dan membuka tergantung pada nilai f-stop yang Anda pilih pada cincin f-stop.

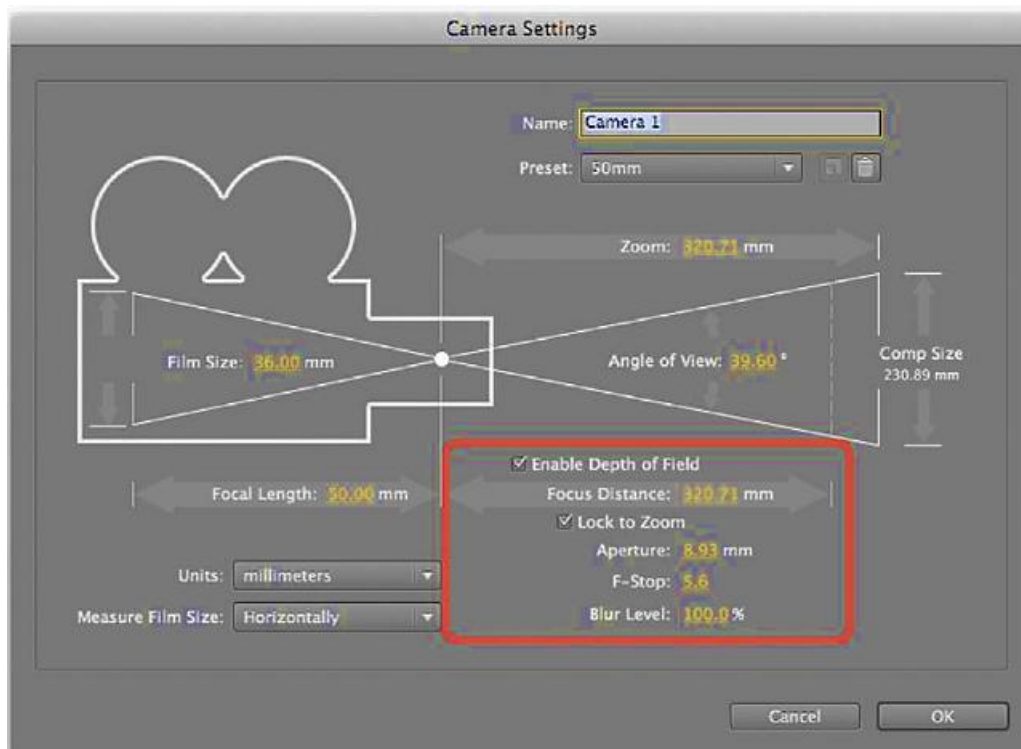
Aperture ini mengatur jumlah cahaya yang mencapai bidang film. Jika f-stop tidak diatur dengan benar, bidikan Anda akan menjadi terlalu terang (gambar akan terlalu terang) atau terlalu gelap (gambar akan terlalu gelap). Anda dapat menemukan cincin f-stop pada kamera film, tetapi kamera video tidak memilikinya. Bergantung pada model kamera video Anda, Anda mungkin menemukan roda, yang umumnya diidentifikasi sebagai iris, yang memungkinkan Anda mengubah nilai f-stop pencahayaan Anda. Umumnya nilai f-stop ditunjukkan di jendela bidik atau layar LCD kamera video Anda.

Bergantung pada lensa film dan kamera video, nilai numerik f-stop dapat berkisar dari 1 (atau "terbuka" pada kamera video) hingga 22 (atau "tertutup" pada kamera video), 1 sesuai dengan bukaan diafragma yang lebih besar (memungkinkan lebih banyak cahaya masuk, seperti untuk merekam di area yang lebih gelap), dan 22 sesuai dengan bukaan yang lebih kecil (memungkinkan lebih sedikit cahaya masuk, seperti untuk merekam di bawah sinar matahari yang cerah). F-stop yang lebih rendah memungkinkan lebih banyak cahaya masuk; f-stop yang lebih tinggi memungkinkan lebih sedikit cahaya masuk.



**Gambar 6.19**

Untuk menentukan pencahayaan yang tepat, dan juga f-stop, seorang sinematografer menggunakan pengukur cahaya, instrumen yang mengukur cahaya datang (cahaya yang jatuh pada subjek) atau cahaya pantul (cahaya yang dipantulkan dari subjek yang diterangi). Sebagian besar pengukur cahaya memiliki parameter yang harus ditetapkan sebelum mengukur cahaya: Indeks Pencahayaan (EI), yang juga disebut ASA (American Standards Association) atau kecepatan film, yang menilai seberapa sensitif stok film terhadap cahaya.

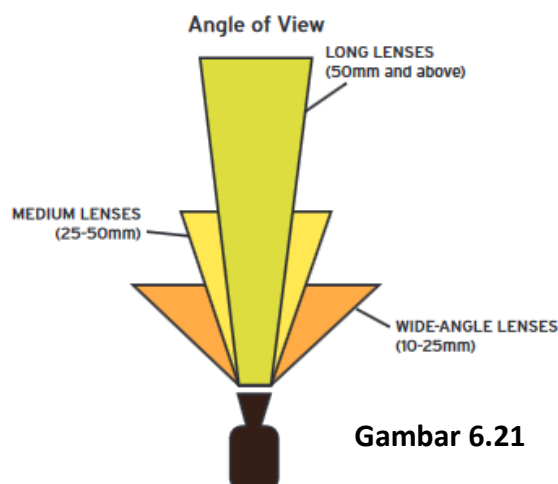


**Gambar 6.20** Di After Effects, Di Jendela Pengaturan Kamera, Pastikan Anda Mencentang Kotak Aktifkan Kedalaman Bidang Sehingga Anda Dapat Mengakses Dan Mengubah Parameter F-Stop, Aperture, Dan Tingkat Blur

Untuk kamera video, Anda perlu memeriksa manual atau sumber daring untuk mencari tahu di ASA tempat kamera Anda diberi peringkat dan EI yang setara jika kamera Anda menggunakan stok film. Di After Effects, Anda dapat mengatur atau mengubah pencahayaan dengan mengubah parameter f-stop di jendela Pengaturan Kamera. Pastikan Anda mencentang kotak Aktifkan Kedalaman Bidang agar Anda dapat mengakses dan mengubah f-stop. Saat Anda mengubah f-stop, parameter Aperture berubah agar sesuai dengannya. Berbeda dengan kamera dunia nyata, nilai f-stop After Effects berkisar dari 0 (mengubah Aperture menjadi 504400, yang menghasilkan pencahayaan komposisi yang lebih gelap) hingga 1.429.795 (mengubah Aperture menjadi 0, yang menghasilkan pencahayaan komposisi yang lebih cerah).

### Panjang Fokus

Panjang fokus adalah ukuran dari bagian tengah lensa ke bidang film. (Pada kamera film, panjang fokus berhubungan dengan titik di mana cahaya yang masuk ke lensa mencapai dan memaparkan emulsi film.) Panjang fokus biasanya dinyatakan dalam milimeter (mm). Misalnya, jika lensa adalah lensa 25mm, maka lensa tersebut akan lebih pendek secara fisik daripada lensa 50mm. Secara visual, panjang



**Gambar 6.21**

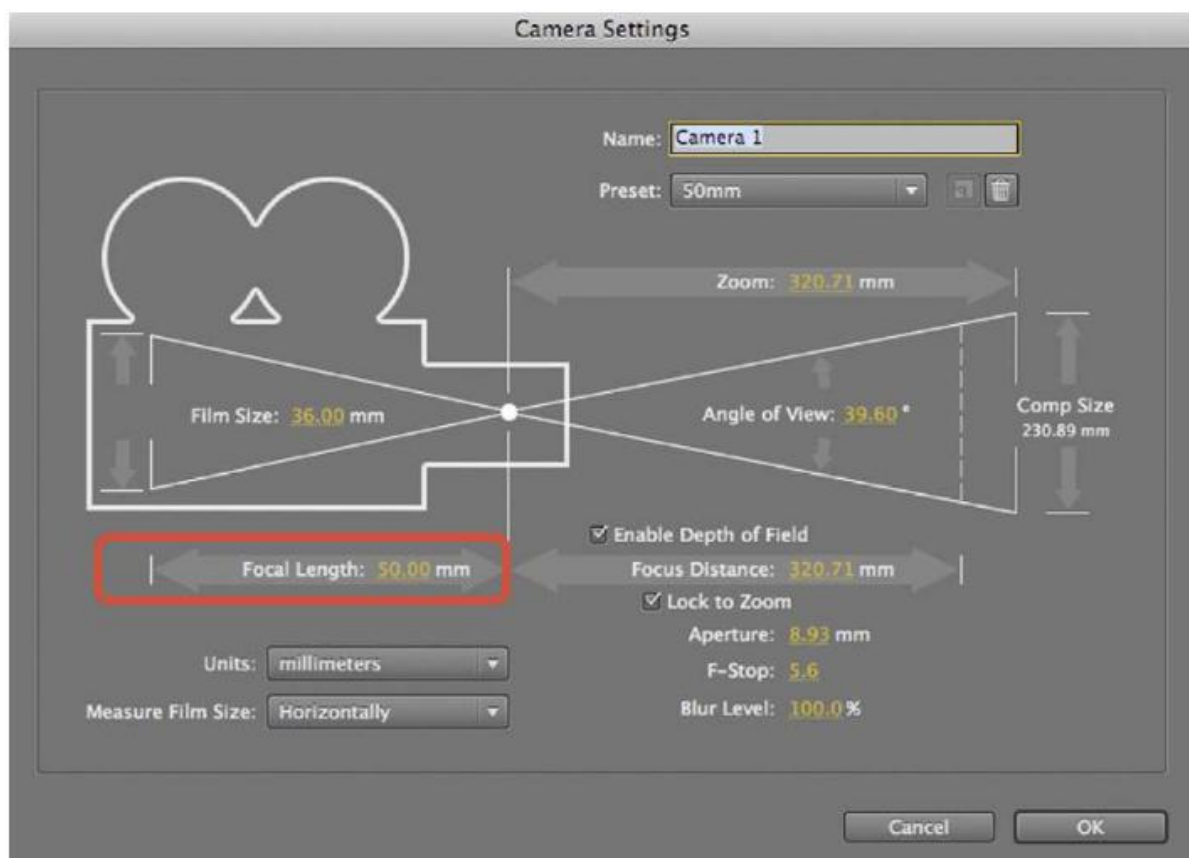


fokus diartikan sebagai seberapa lebar atau sempit pandangan yang diberikan lensa; nilai yang lebih rendah seperti 10mm memberikan sudut pandang yang lebih lebar, dan nilai yang lebih tinggi seperti 70mm memberikan sudut pandang yang lebih sempit.

Lensa terbagi menjadi dua kategori utama: zoom dan lensa prima. Lensa zoom, yang paling umum ditemukan di kamera video, memiliki panjang fokus yang bervariasi dan diidentifikasi berdasarkan jangkauannya (misalnya, lensa zoom yang berkisar antara 70–300mm disebut sebagai lensa 70–300). Lensa prima, yang paling umum ditemukan di kamera film, memiliki panjang fokus tetap dan dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama:

- Lensa pendek (atau sudut lebar), berkisar antara 10mm dan 25mm
- Lensa normal (atau sedang), berkisar antara 25mm dan 50mm
- Lensa panjang (atau telefoto), berkisar dari 50mm ke atas

Di After Effects, Anda dapat memutuskan lensa mana yang ingin digunakan dengan memilih salah satu prasetel dari menu tarik-turun prasetel di jendela Pengaturan Kamera, atau Anda dapat memilih sendiri dengan mengubah parameter Panjang Fokus di bagian kiri bawah jendela.



**Gambar 6.22** Di After Effects, Anda Dapat Memilih Lensa Yang Ingin Digunakan Dengan Mengubah Parameter Focal Length Di Jendela Camera Settings

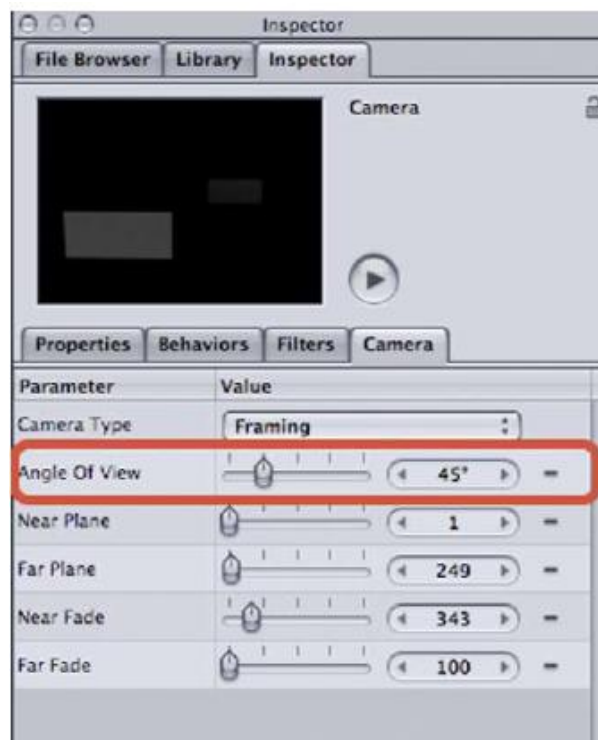
Di After Effects, parameter Focal Length dapat berkisar antara 7mm (lensa yang lebih lebar) dan 206264mm (lensa yang sangat panjang). Panjang fokus kamera apa pun tidak dapat dijadikan keyframe. Untuk memperoleh hasil visual yang mirip dengan lensa zoom, Anda perlu

menjadikan keyframe parameter Zoom, yang dapat diakses dari jendela Camera Settings dan Camera Options di timeline Anda (lihat bagian, “Pergerakan Kamera”). Jika Anda ingin memperoleh efek potongan antara dua bidikan berbeda menggunakan panjang fokus yang berbeda (seperti potongan antara lensa sedang ke lensa sudut lebar), mungkin lebih mudah menggunakan dua kamera berbeda dalam komposisi Anda.

Cukup buat kamera baru atau duplikat kamera yang sudah ada dan ubah pengaturannya, lalu edit di timeline Anda. Ingatlah bahwa jika Anda memiliki beberapa kamera yang tumpang tindih di timeline Anda, After Effects akan memprioritaskan kamera yang ada di lapisan paling atas.



**Gambar 6.23** Di After Effects Anda Dapat Menggunakan Dua Kamera Berbeda Dalam Komposisi Anda Untuk Memotong Antara Dua Bidikan Berbeda Menggunakan Panjang Fokus Berbeda.



**Gambar 6.24** Dalam Gerakan Anda Dapat Mengubah Lensa Kamera Dengan Memodifikasi Parameter Sudut Pandang Di Tab Inspektur Kamera.

## Depth of Field

Depth of field adalah rentang di mana objek tampak dalam fokus. Depth of field yang besar (atau depth of field yang panjang) menandakan rentang yang lebih panjang di mana objek tampak dalam fokus, dan secara visual diterjemahkan ke lebih banyak elemen dalam gambar Anda yang berada dalam fokus yang tajam. Misalnya, ketika Anda ingin mendapatkan tampilan di mana segala sesuatu terekspos dan tersedia untuk dilihat oleh pemirsa, seperti dalam urutan judul dalam *Intolerable Cruelty*, Anda ingin menggunakan depth of field yang lebih besar.

Depth of field yang lebih kecil (atau depth of field yang dangkal) menandakan rentang yang lebih pendek di mana objek tampak dalam fokus, dan secara visual diterjemahkan ke dalam sangat sedikit elemen dalam bingkai Anda yang berada dalam fokus. Anda akan menggunakan teknik ini ketika Anda ingin mendapatkan tampilan misteri dan secara bertahap mengungkapkan bagian-bagian bingkai, seperti dalam urutan judul dalam *Gattaca* (1997). Depth of field bervariasi tergantung pada pencahayaan (f-stop), panjang fokus (sudut lebar atau lensa panjang), fokus, dan format film (8mm, 35mm). Tabel 6.3 akan membantu Anda memilih pengaturan kamera dan lensa untuk mencapai kedalaman bidang yang diinginkan.

**Tabel 6.3** Cara Mengontrol Kedalaman Bidang

Depth of Field Besar	Depth of Field Kecil
Lensa pendek (contoh: wide-angle)	Lensa panjang (contoh: telephoto)
f-stop tinggi (contoh: f22, mengurangi cahaya masuk)	f-stop rendah (contoh: f1, meningkatkan cahaya masuk)
Fokus jauh (objek jauh dari kamera)	Fokus dekat (objek dekat dengan kamera)
Format film kecil (contoh: 8mm)	Format film besar (contoh: 70mm)

Di After Effects, Anda dapat dengan mudah mengontrol kedalaman bidang. Di jendela Pengaturan Kamera, Anda perlu memastikan bahwa kotak di sebelah Kedalaman Bidang dicentang, dan parameter tambahan akan tersedia: Jarak Fokus, Bukaannya, F-Stop, Tingkat Keburaman, dan Ukuran Film:

- Jarak Fokus adalah jarak dari kamera ke bidang yang berada dalam fokus sempurna.
- Bukaannya adalah ukuran bukaan lensa; menambah bukaan akan menambah keburaman kedalaman bidang.
- Nilai F-Stop dikaitkan dengan nilai Bukaannya; saat Anda mengubah F-Stop, nilai untuk Bukaannya akan berubah agar sesuai dengannya, dan sebaliknya.
- Tingkat Keburaman adalah jumlah keburaman kedalaman bidang dalam proyek Anda. Nilai yang lebih tinggi akan menambah keburaman; nilai yang lebih rendah akan mengurangi keburaman. Pengaturan 100% akan menghasilkan keburaman alami, tergantung pada pengaturan kamera lainnya.
- Ukuran Film adalah ukuran gambar film, yang secara langsung terkait dengan ukuran komposisi.

## 6.5 KECEPATAN RANA DAN SUDUT

Kecepatan rana mengacu pada seberapa lama setiap bingkai terpapar cahaya yang masuk ke lensa. Pada kamera film, rana adalah cakram berputar yang menutupi aperture saat bingkai berikutnya bergerak ke posisi yang akan diekspos. Saat setiap bingkai diekspos, rana berputar 360 derajat dan bingkai berikutnya maju. Kecepatan rana yang umum berkisar dari 1/24 hingga 1/500 detik. Kecepatan rana 1/500 berarti setiap bingkai diekspos selama 1/500 detik. Nilai kecepatan rana secara langsung memengaruhi eksposur dan keburaman gerakan pada gambar Anda. Kecepatan rana yang lebih rendah, yang berarti lebih lambat, seperti 1/24 membutuhkan lebih sedikit cahaya yang masuk ke lensa dan membutuhkan f-stop yang lebih tinggi, seperti f22.

Nilai yang lebih tinggi, atau lebih cepat, seperti 1/1000 akan membutuhkan lebih banyak cahaya yang masuk ke lensa dan f-stop yang lebih rendah seperti f1. Kecepatan rana yang lebih lambat yang digunakan bersamaan dengan gerakan kamera atau objek yang bergerak akan menghasilkan lebih banyak keburaman gerakan. Karena rana berputar lebih lambat, maka setiap bingkai terpapar cahaya lebih lama. Bingkai akan terlihat buram karena kamera telah menangkap sebagian kecil gerakan objek. Semakin cepat objek bergerak, atau semakin cepat gerakan kamera, semakin buram pula tampilannya. Jika Anda tidak dapat melihat dengan mudah apakah bidikan memiliki gerakan kabur atau tidak, hentikan pemutaran dan lanjutkan rekaman bingkai demi bingkai; jika Anda melihat bahwa setiap bingkai tampak agak kabur, rekaman tersebut diambil dengan kecepatan rana rendah. Menggunakan kecepatan rana yang lebih lambat seperti 1/24 adalah pilihan yang umum jika Anda menginginkan tampilan berkualitas film.

Menggunakan nilai yang lebih rendah seperti 1/12 menghasilkan gambar yang lebih buram, hampir seperti mimpi. Kecepatan rana yang lebih tinggi yang digunakan dalam kombinasi dengan gerakan kamera atau objek yang bergerak menghasilkan gambar yang lebih tajam dan terkadang efek seperti strobo. Rana berputar lebih cepat, sehingga setiap bingkai terpapar cahaya untuk periode waktu yang lebih singkat. Bahkan jika suatu objek bergerak, objek tersebut akan terlihat tajam karena kamera hanya menangkap sebagian kecil gerakannya. Film laga umumnya menggunakan kecepatan rana tinggi untuk menjaga semua aksi tetap fokus. Ingatlah hal ini saat Anda merekam cuplikan untuk urutan judul, karena parameter sederhana ini dapat berdampak besar pada nilai emosional proyek Anda.

### **Sudut Rana**

Pada kamera film, rana (cakram yang berputar) dipotong pada sudut tertentu agar bingkai dapat terekspose; ini disebut sebagai sudut rana dan diukur dalam derajat. Sudut rana kamera film pada umumnya adalah 180 derajat, juga disebut sebagai rana setengah bulan karena lingkarannya dipotong menjadi dua. Sudut rana juga memengaruhi keburaman gerakan dan eksposur bingkai. Nilai sudut yang lebih rendah seperti 90 derajat memungkinkan masuknya cahaya setengah dari sudut rana 180 derajat dan menghasilkan lebih sedikit keburaman gerakan.

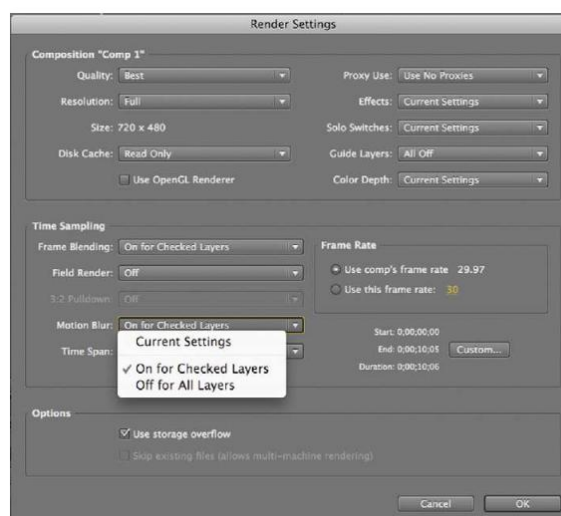
### Opsi Sudut Rana dan Keburaman Gerakan di After Effects

Di After Effects, jika Anda ingin membuat gerakan elemen grafis Anda tampak lebih halus dan lebih alami, Anda perlu menambahkan keburaman gerakan secara sengaja. Pertama, Anda perlu mengklik tombol Aktifkan komposisi Keburaman Gerakan di bagian atas panel Timeline untuk mengaktifkan atau menonaktifkan rendering keburaman gerakan untuk pratinjau. Kemudian Anda dapat mengaktifkan keburaman gerakan untuk setiap lapisan secara individual dengan mengklik ikon Keburaman Gerakan pada lapisan yang sesuai. Perlu diingat bahwa menambahkan motion blur, tergantung pada stasiun kerja Anda, akan memperlambat waktu pratinjau dan rendering. Solusi umum adalah menonaktifkan motion blur saat mengerjakan proyek, lalu mengaktifkannya nanti saat Anda perlu melihat pratinjau sebagian pekerjaan Anda.



**Gambar 6.25** Di After Effects, Klik Tombol Aktifkan Komposisi Motion Blur Di Bagian Atas Panel Timeline Untuk Mengaktifkan Atau Menonaktifkan Rendering Motion-Blur Untuk Pratinjau

Kemudian, Anda dapat mengaktifkan motion blur untuk setiap lapisan secara individual dengan mengklik ikon Motion Blur pada lapisan yang sesuai. Ingatlah bahwa Anda dapat mengubah pengaturan render di panel Render Queue untuk mengaktifkan atau menonaktifkan rendering motion-blur untuk hasil akhir Anda.



**Gambar 6.26** Di After Effects, Anda Dapat Mengaktifkan Atau Menonaktifkan Motion Blur Dari Jendela Render Settings

Selain tombol Enable Motion Blur, After Effects menawarkan opsi untuk mengubah sudut rana komposisi. Anda dapat memengaruhi sudut rana dengan memilih Composition | Composition Settings (atau mengetik pintasan Command+K) dan memilih tab Advanced. Seperti pada kamera film, pengaturan Shutter Angle di After Effects diukur dalam derajat, tetapi nilainya berkisar dari 0 hingga 720° (bukan 360°). Nilai 1° hampir tidak menghasilkan motion blur dan menghasilkan gambar yang tajam, berbeda dengan nilai 720° yang menghasilkan motion blur dalam jumlah besar. Jelajahi berbagai pengaturan untuk melihat bagaimana pengaturan tersebut mengubah tampilan dan nuansa urutan judul Anda.



**Gambar 6.27** Di After Effects Anda Dapat Mengubah Sudut Rana Komposisi Dengan Memilih Komposisi | Pengaturan Komposisi Dan Memilih Tab Lanjutan

## 6.6 PEMBINGKAIAN DAN PERGERAKAN KAMERA

Menyusun bidikan adalah cara Anda memosisikan, mengatur, dan menggerakkan kamera untuk membingkai elemen grafis atau subjek bidikan Anda. Di bagian ini, kami akan membahas berbagai opsi yang akan Anda hadapi saat harus membingkai bidikan dan menggerakkan kamera.

### Pembingkaiian Kamera

Saat Anda memutuskan pembingkaiian, Anda memiliki berbagai opsi untuk dipertimbangkan: ukuran gambar, sudut, dan tinggi kamera.

#### Ukuran Gambar

Posisi kamera memengaruhi pembingkaiian bidikan dan karenanya ukuran subjek dalam bingkai; semakin dekat Anda menggerakkan kamera ke subjek atau elemen grafis, semakin besar tampilannya. Ada tiga posisi dasar kamera:

- a. Bidikan jarak jauh (LS). Bidikan jarak jauh membingkai seluruh tubuh manusia atau seluruh elemen grafis. Bidikan jarak jauh menyampaikan kesan umum tentang ruang dan lingkungan. Subjek komposisi Anda menonjol, tetapi latar belakang jelas mendominasi bingkai.
- b. Bidikan jarak sedang (MS). Bidikan jarak sedang mencakup, misalnya, seseorang dari pinggang ke atas, yang memberikan lebih banyak detail daripada bidikan jarak jauh.
- c. Close-up (CU). Close-up dapat mencakup hanya kepala seseorang, sehingga menciptakan bingkai yang rapat dan terbatas.

Subjek yang Anda rekam, atau subjek film yang Anda rekam, akan menentukan bidikan mana yang akan digunakan dan kapan harus mengubah atau tidak mengubahnya dalam urutan judul. Jika film tersebut dingin dan menakutkan, dan Anda ingin penonton memiliki kesan itu sejak awal urutan judul, Anda mungkin harus memilih bidikan jarak jauh atau bahkan bidikan jarak jauh yang ekstrem dan membiarkannya tetap diam dan menakutkan (lihat urutan judul pembuka *Alien*). Jika film Anda adalah film menegangkan yang terbentang dari banyak sudut pandang dan Anda ingin menyampaikan perasaan ini, Anda dapat memutuskan untuk menyunting beberapa bidikan jarak dekat dan bidikan sedang (lihat judul pembuka untuk film *In the Cut*).

Dalam menciptakan adegan dengan cara mengedit dan mengartikulasikan bidikan demi bidikan, perlu diingat bahwa salah satu titik awal struktur pengeditan yang paling umum adalah LS-MS-CU, yang merupakan perkembangan alami dan logis untuk bergerak lebih dekat ke subjek Anda sambil mengarahkan perhatian audiens ke cerita Anda (lihat "Mengedit Rekaman untuk Urutan Judul" nanti di bab ini). Pengambilan gambar umum lainnya meliputi:

- a. Extreme close-up (ECU). Pengambilan gambar yang lebih rapat daripada close-up untuk membingkai detail yang sangat spesifik dari seseorang atau sesuatu.
- b. Medium close-up (MCU). Pengambilan gambar yang dibingkai di antara medium shot dan close-up.
- c. Medium long shot (MLS). Pengambilan gambar yang dibingkai di antara medium shot dan long shot.
- d. Extreme long shot (ELS). Pengambilan gambar yang lebih lebar daripada long shot, di mana subjek menempati bagian bingkai yang sangat kecil.
- e. Wide shot (WS). Pengambilan gambar yang lebih lebar daripada extreme long shot, di mana subjek menempati bagian bingkai yang sangat kecil atau bahkan tidak terlihat.

Di After Effects dan Motion, Anda dapat menentukan ukuran gambar dengan menggerakkan posisi kamera, Z (nilai kedalaman), ke angka positif atau negatif. Dalam After Effects, nilai Z negatif akan menggerakkan posisi kamera ke belakang sehingga menghasilkan bidikan jarak jauh atau bidikan jarak sangat jauh, dan nilai Z positif akan menggerakkan kamera ke depan sehingga menghasilkan bidikan jarak sedang atau jarak dekat. Dalam Motion, justru sebaliknya.

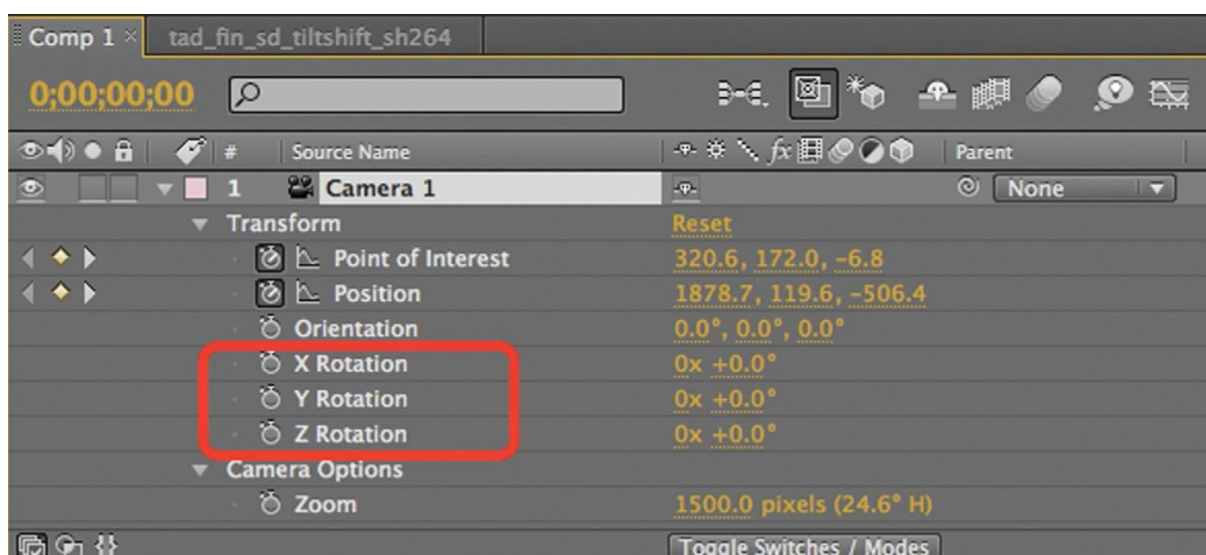
#### **Level dan Sudut Pembingkai**

Jika kamera disebut low-level, biasanya kamera ditempatkan dekat dengan tanah. Pembingkai high-level mengacu pada kamera yang lebih tinggi dari level mata karakter.

Mengubah level kamera dapat menghasilkan komposisi yang menarik secara visual, tetapi juga dapat memengaruhi cara audiens melihat dan berempati dengan subjek yang digambarkan. Misalnya, jika bidikan diposisikan pada level rendah untuk membingkai close-up seorang anak (daripada bidikan sudut tinggi yang melihat ke bawah ke anak tersebut), empati emosional beralih ke anak tersebut.

Untuk kamera dunia nyata, Anda mengubah level hanya dengan menaikkan atau menurunkan tripod, tanpa memiringkan kamera. Di After Effects, Anda dapat mengubah level kamera dengan meningkatkan (memindahkan level kamera lebih tinggi) atau menurunkan (memindahkan level kamera lebih rendah) nilai Y dari posisi dan titik yang diminati. Di Motion, cukup ubah nilai posisi Y kamera Anda. Untuk sudut yang digunakan dalam pembingkai, ada dua kategori sudut yang umum: bidikan sudut rendah dan sudut tinggi. Sudut rendah adalah saat posisi kamera rendah dan kamera dimiringkan ke atas; digunakan, misalnya, saat Anda berada di pantai dan Anda memiringkan kamera ke atas untuk membingkai burung pelikan yang terbang di atas kepala Anda.

Sudut tinggi adalah saat posisi kamera tinggi dan kamera dimiringkan ke bawah. Ini digunakan saat, misalnya, saat Anda memiringkan kamera ke bawah untuk membingkai pantai, untuk menyampaikan sudut pandang burung pelikan. Ketahui bagaimana sudut kamera dapat memengaruhi perasaan dan hubungan pemirsa dengan subjek tertentu. Bidikan sudut tinggi dapat membangkitkan kerentanan, kekecilan, dan ketergantungan, sedangkan bidikan sudut rendah dapat membangkitkan kekuatan, penaklukan, dan kemegahan. Di After Effects, Anda dapat mengubah sudut kamera dengan memodifikasi parameter X Rotation, Y Rotation, dan Z Rotation pada properti Transform kamera (lihat Gambar 6.28). Nilai-nilai ini menghasilkan hasil yang mirip dengan kamera yang dipasang pada tripod.



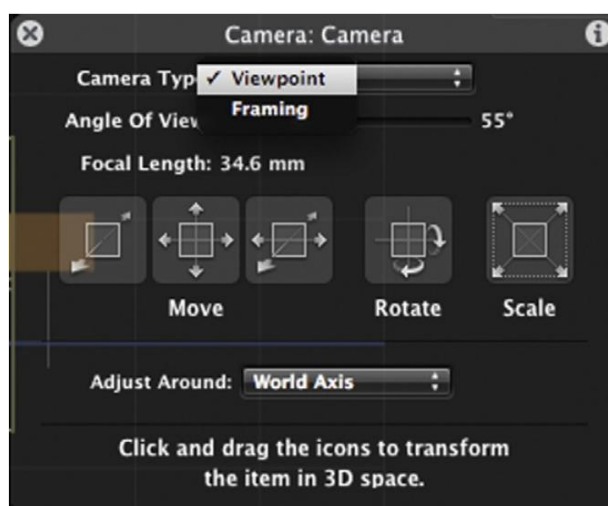
**Gambar 6.28** Di After Effects Anda Dapat Mengubah Sudut Kamera Dengan Memodifikasi Parameter Rotasi Pada Properti Transformasi Kamera Anda

Saat Anda mengubah nilai Rotasi X kamera, nilai positif akan memiringkan kamera ke atas, dan nilai negatif akan memiringkan kamera ke bawah. Saat Anda mengubah nilai Rotasi Y kamera,

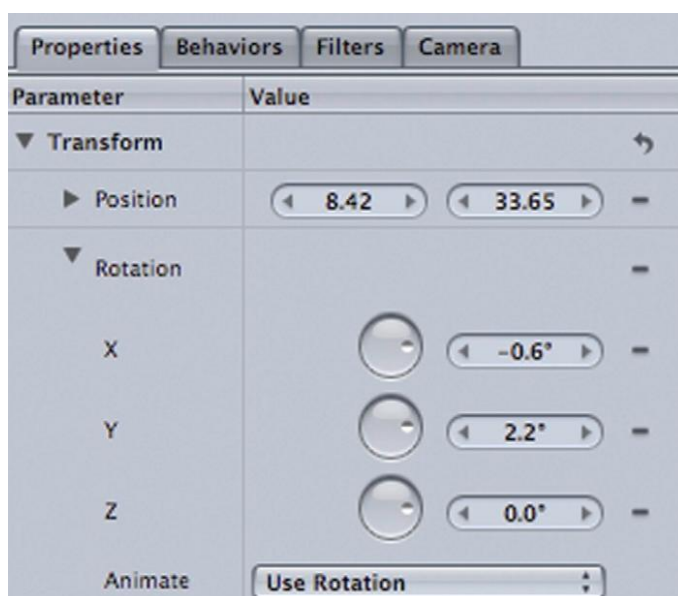


nilai positif akan menggeser kamera ke kanan, dan nilai negatif akan menggeser kamera ke kiri. Terakhir, saat Anda mengubah nilai Rotasi Z kamera, nilai positif akan memutar kamera ke kanan, dan nilai negatif akan memutar kamera ke kiri. Dalam Motion, Anda mengubah pengaturan dengan cara yang sama dengan mengubah nilai Rotasi X, Y, dan Z di tab Properti Inspektur.

Pastikan Jenis Kamera di HUD atau di tab Kamera Inspektur diatur ke Viewpoint. Saat Anda mengubah nilai Rotasi X kamera, nilai positif akan memiringkan kamera ke atas, dan nilai negatif akan memiringkan kamera ke bawah. Saat Anda mengubah nilai Rotasi Y kamera, nilai positif akan menggeser kamera ke kiri, dan nilai negatif akan menggeser kamera ke kanan. Saat Anda mengubah nilai Rotasi Z kamera Anda, nilai positif akan memutar kamera Anda ke kiri, dan nilai negatif akan memutar kamera Anda ke kanan.

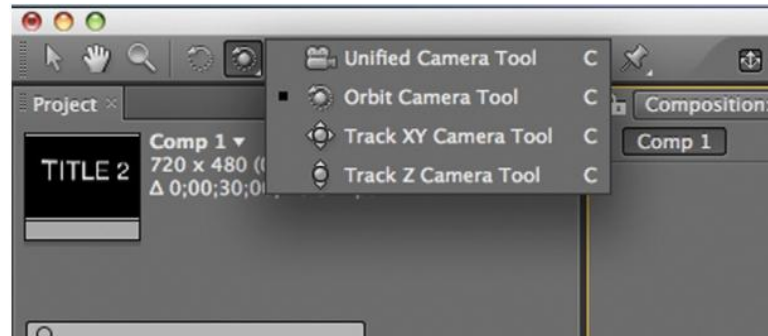


**Gambar 6.29** Saat Bergerak, Sebelum Anda Mengubah Sudut Kamera, Pastikan Jenis Kamera Di HUD Anda Diatur Ke Titik Pandang



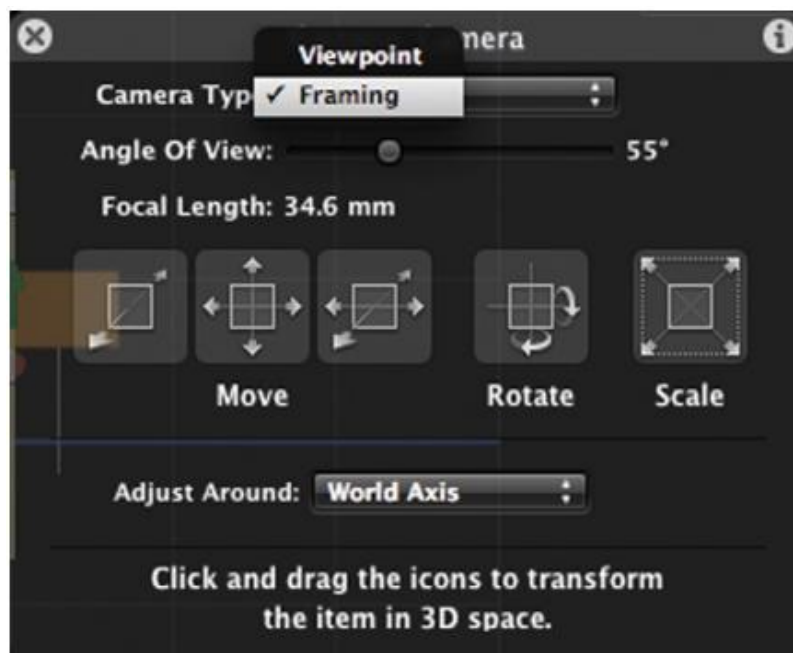
**Gambar 6.30** Dalam Motion, Anda Mengubah Sudut Kamera Dengan Mengubah Nilai Rotasi X, Y, Dan Z Di Tab Properties Kamera

Jika Anda telah membingkai objek dan ingin memutar kamera di sekitarnya alih-alih memiringkan atau menggeser menjauh darinya, ada solusi sederhana. Di After Effects, pilih alat Orbit Camera dari panel Tools (atau tekan C untuk beralih di antara semua alat kamera 3D). Saat Anda memilih alat ini dan mengklik serta menyeret di panel tampilan Active Camera, kamera akan berputar di sekitar titik yang diinginkan.



**Gambar 6.31** Di After Effects Anda Dapat Beralih Di Antara 4 Alat Kamera Dengan Menekan C.

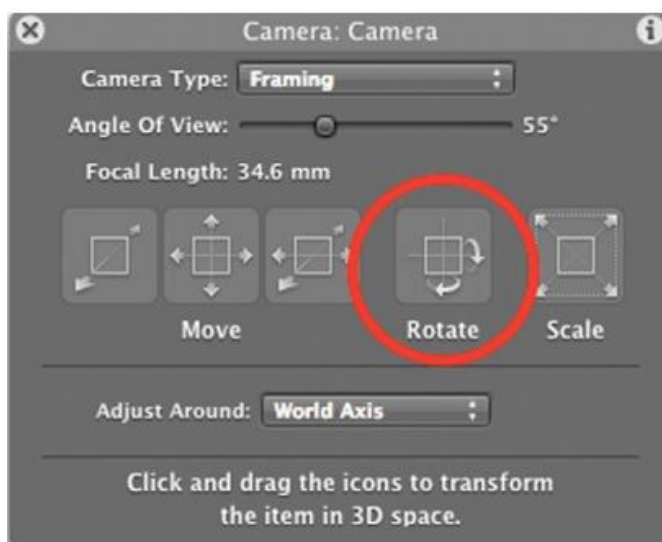
Di Motion, pertama-tama Anda perlu menemukan HUD atau tab Kamera Inspektur dan mengubah Jenis Kamera ke Pembesaran. Kemudian, pada tab Properti Inspektur, ubah nilai Rotasi X, Y, dan Z. Sekarang kamera Anda berputar mengelilingi objek Anda alih-alih berputar pada tubuhnya sendiri. Pilihan lainnya adalah mengklik dan menyeret alat Orbit pada alat tampilan 3D dari tampilan Kamera Aktif Anda (lihat gambar berikut), atau mengklik dan menyeret alat Putar XYZ pada kontrol Transformasi 3D HUD.



**Gambar 6.32** Dalam Gerakan, Jika Anda Ingin Memutar Kamera Di Sekitar Suatu Objek, Pertama-Tama Anda Perlu Mengubah Jenis Kamera Ke Pembesaran



**Gambar 6.33** Anda Sekarang Dapat Mengeklik Dan Menyeret Alat Orbit Di Alat Tampilan 3D Pada Tampilan Kamera Aktif Untuk Memutar Kamera Di Sekitar Objek Anda



**Gambar 6.34** Anda Juga Dapat Mengeklik Dan Menyeret Alat Putar XYZ Di HUD Kamera

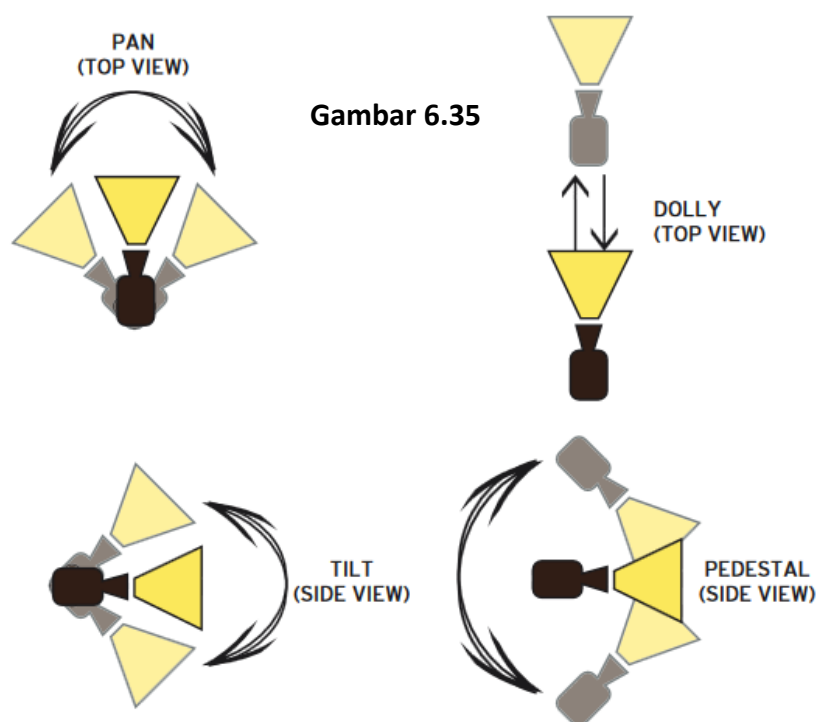
### Pergerakan Kamera

Jadi, setelah kita membahas tentang memilih bingkai dan sudut yang ingin digunakan, kini saatnya menggerakkan kamera! Menggerakkan kamera memungkinkan Anda mendekati objek, menjauh darinya, berputar di sekitarnya, atau terbang melewatinya; menggerakkan kamera dapat memengaruhi secara mendalam cara audiens memandang ruang di layar dan di luar layar. Mari kita analisis beberapa gerakan yang paling umum:

- Pan. Kamera melihat dari kanan ke kiri, atau sebaliknya. Badan kamera itu sendiri tidak bergerak, tetapi berputar, seolah-olah diletakkan di atas tripod, untuk memindai lingkungan secara horizontal atau mengikuti tindakan tertentu.
- Tilt. Kamera melihat ke atas dan ke bawah. Mirip dengan panning, badan kamera tidak bergerak; ia hanya berputar untuk memindai ke atas dan ke bawah secara vertikal.
- Zoom. Lensa kamera disesuaikan untuk membingkai objek lebih jauh atau lebih dekat. Sekali lagi, kamera itu sendiri tidak mengubah posisinya. Zoom in mempersempit bidang pandang, sedangkan zoom out memperluasnya.
- Dolly atau pelacakan/pengangkutan. Seluruh badan kamera bergerak secara horizontal ke segala arah: maju, mundur, ke samping, atau bahkan dalam gerakan melingkar atau diagonal. Dolly yang masuk menggerakkan kamera mendekati subjek; dolly yang keluar menggerakkannya menjauh. Dolly shot mengubah perspektif kamera.
- Rack focus (atau pull focus). Fokus lensa kamera berubah dalam satu bidikan, sehingga objek yang diposisikan pada jarak yang berbeda dari kamera menjadi fokus atau tidak fokus. Misalnya, dalam satu bidikan Anda mengubah fokus kamera dari seseorang di

kejuhan menjadi seseorang tepat di depan kamera. Rack focus dapat sangat berguna jika dilakukan dalam kombinasi dengan gerakan dolly.

- f. Genggam. Operator kamera menggunakan badan mereka, bukan tripod atau dolly, sebagai penyangga kamera. Kamera diarahkan ke subjek dengan lebih bebas dan umumnya menghasilkan gambar yang goyang, sering kali memberi penonton kesan ikut serta dalam aksi tersebut.
- g. Steadicam. Jepretan kamera genggam tanpa goyangan. Steadicam adalah perangkat yang dipasang pada tubuh operator kamera dan memberikan keseimbangan dan kelancaran untuk pengambilan gambar.
- h. Pedestal. Pedestal ke atas atau pedestal ke bawah (ped up/ped down) menaikkan atau menurunkan kamera secara vertikal. Pergerakan kamera ini juga dapat disebut sebagai booming ke atas atau ke bawah. Lengan jib atau derek biasanya digunakan untuk pengambilan gambar pedestal.
- i. Udara. Pengambilan gambar yang sangat tinggi, biasanya difilmkan dari pesawat terbang dan helikopter. Ini memberi penonton rasa tempat yang kuat dan biasanya digunakan sebagai latar belakang atau pengambilan gambar transisi.



### Motivasi untuk Gerakan Kamera

Gerakan kamera sangat kuat, tetapi dapat mengganggu dan tidak perlu jika tidak dipilih dengan hati-hati. Sebelum Anda memutuskan gerakan kamera, Anda harus bertanya pada diri sendiri, "Bagaimana gerakan kamera ini bermanfaat untuk bidikan ini?" Jika tidak ada jawaban untuk pertanyaan itu, jangan lakukan itu! Gerakan kamera yang paling efektif adalah gerakan yang dimotivasi oleh suatu peristiwa atau tindakan dalam cerita. Berikut ini adalah beberapa aplikasi motivasi umum dari gerakan kamera:

- a. Menggerakkan kamera untuk mengikuti tindakan subjek atau elemen grafis yang bergerak di ruang angkasa.
- b. Menggerakkan kamera untuk meningkatkan ketegangan dan rasa ingin tahu, menjelajahi lingkungan baru, atau sekadar menambahkan daya tarik visual pada bidikan.
- c. Menggerakkan kamera untuk mendapatkan bidikan sudut pandang (POV) dari subjek yang bergerak atau mengubah sudut pandang tertentu yang sudah ditetapkan.
- d. Menggerakkan kamera secara perlahan ke subjek atau elemen grafis untuk mendapatkan efek dramatis.

### Pergerakan Kamera CG

Sebagian besar pergerakan kamera yang dibahas di bagian sebelumnya dapat ditiru di kamera CG. Berikut referensi singkatnya:

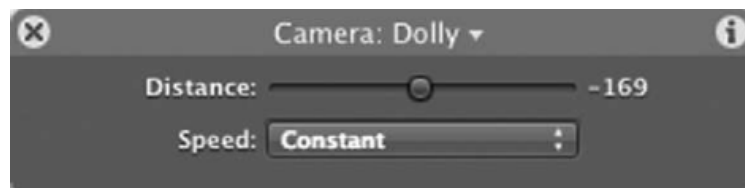
- Pan. Di After Effects, buat bingkai utama nilai X dari titik fokus kamera. Di Motion, atur Jenis Kamera Anda ke Viewpoint dan buat bingkai utama nilai Rotasi Y di tab Properti Inspektur. Atau Anda dapat mengaktifkan tombol Rekam Animasi dan menggunakan ikon Putar XYZ di HUD.
- Tilt. Di After Effects, buat bingkai utama nilai Y dari titik fokus kamera. Di Motion, atur Jenis Kamera Anda ke Viewpoint dan buat bingkai utama nilai Rotasi X di tab Properti Inspektur, atau gunakan ikon Putar XYZ di HUD.
- Zoom. Di After Effects, buat bingkai utama parameter Zoom di Opsi Kamera linimasa. Di Motion, pilih kamera, lalu klik ikon Tambahkan Perilaku di bilah alat dan pilih Kamera | Zoom In/Out. Di HUD, ubah nilai Zoom dari perilaku ini.



**Gambar 6.36** Perilaku Zoom In/Out Seperti Yang Terlihat Di HUD



**Gambar 6.37** Dalam Gerakan, Pilih Kamera, Lalu Klik Ikon Add Behavior Pada Bilah Alat Dan Pilih Camera | Dolly

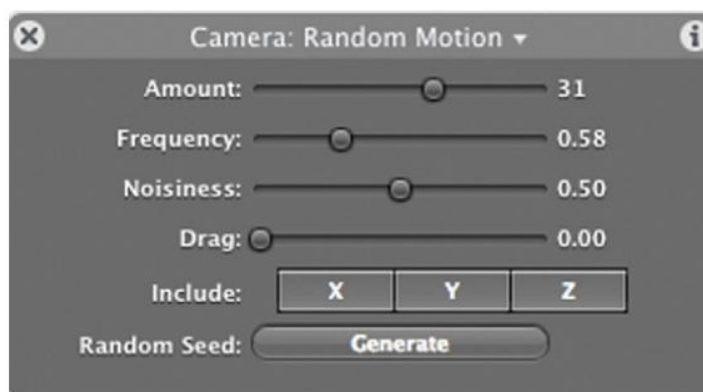


**Gambar 6.38** Perilaku Dolly Seperti Yang Terlihat Di HUD

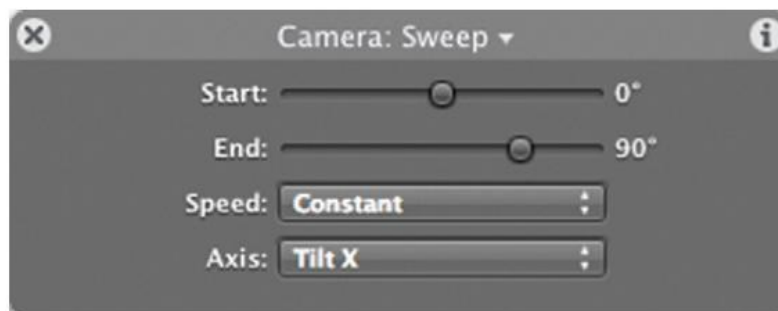
- Dolly. Di After Effects, buat bingkai utama nilai Z posisi kamera di garis waktu, atau gunakan alat Lacak Kamera Z. Di Motion, buat bingkai utama nilai Posisi Z di tab Properti Inspektur atau terapkan perilaku dolly. Untuk menerapkan perilaku, pilih kamera, lalu klik ikon Tambahkan Perilaku di bilah alat dan pilih Kamera | Dolly. Ubah parameter Jarak di HUD; nilai positif membuat dolly masuk dan nilai negatif membuat dolly keluar.
- Fokus rak. Di After Effects, buat bingkai utama Jarak Fokus di Opsi Kamera garis waktu. Di Motion, fokus rak tidak memungkinkan saat ini, tetapi Anda dapat menirunya dengan membuat bingkai utama keburaman objek Anda.
- Genggam. Di After Effects, terapkan ekspresi Wiggle ke nilai Posisi kamera.



**Gambar 6.39** Untuk Mensimulasikan Efek Genggam Di After Effects, Terapkan Ekspresi Wiggle Ke Nilai Posisi Kamera



**Gambar 6.40** Untuk Mensimulasikan Efek Genggam Di Motion, Klik Ikon Add Behavior Pada Bilah Alat, Pilih Simulations | Random Motion, Dan Ubah Parameternya Di HUD



**Gambar 6.41**

- Steadycam. Di After Effects dan Motion, gunakan kombinasi teknik pan, tilt, dolly, dan zoom yang telah dijelaskan sebelumnya.
- Ped. Di After Effects, buat bingkai utama nilai Y dari posisi kamera, atau gunakan alat Orbit Camera. Di Motion, atur Camera Type ke Framing dan buat bingkai utama nilai X Rotation di tab Properties Inspector. Jika Anda ingin membuat gerakan kamera yang sama tanpa bingkai utama, pilih kamera, lalu klik ikon Add Behavior di bilah alat dan pilih Camera | Sweep. Di HUD, pilih nilai derajat Start dan End dan atur Axis ke Tilt X.

## 6.7 MEMAHAMI PRODUKSI GREEN-SCREEN

Ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan saat Anda memulai pengambilan gambar produksi green-screen. Pertama, jika Anda belum pernah mencobanya sebelumnya, saya sangat menyarankan untuk mencobanya. Ambil kamera, latar belakang berwarna datar (tidak harus hijau, tetapi paling tidak harus berwarna yang tidak ada di properti Anda atau warna kulit atau pakaian artis Anda), dan rekam beberapa detik rekaman, rekam, dan kunci. Berikut ini adalah beberapa masalah yang mungkin muncul dalam proses ini dan cara mengatasinya:

- a. Nyalakan green screen secara merata. Green screen harus menyala merata di seluruh permukaannya. Ini adalah tugas yang sangat penting sehingga Anda harus merencanakan untuk mendedikasikan waktu yang cukup untuk menyelesaikannya dengan benar. Bergantung pada ukuran dan kualitas layar (beberapa layar hijau di panggung suara sudah menyala sebelumnya, memiliki kisi-kisi di atasnya untuk menggantung lampu, atau tidak memiliki kisi-kisi; beberapa set layar hijau memiliki latar belakang kain yang perlu ditinggikan dan dipasang dengan dudukan beroda), dan bergantung pada berapa banyak anggota kru yang Anda miliki dan pengalaman mereka, ini adalah tugas yang dapat memakan waktu mulai dari satu atau dua jam hingga lima atau enam jam.

Satu alat yang akan sangat membantu adalah monitor bentuk gelombang, representasi visual dari tingkat luminositas dalam bingkai. Jika layar hijau menyala dengan benar, saat Anda mengarahkan kamera ke sana, Anda akan melihat garis horizontal datar. Ini berarti layar menyala secara merata, dari kiri dan kanan. Faktanya, bagian kiri monitor bentuk gelombang sesuai dengan bagian kiri bingkai Anda dan bagian kanan sesuai dengan bagian kanan bingkai Anda. Saat seseorang berdiri di tengah bingkai, Anda

akan melihat luminositas mereka terwakili secara visual dalam bentuk gelombang, memecah garis horizontal datar latar belakang hijau Anda. Ada sejumlah alat yang memungkinkan Anda menampilkan interpretasi bentuk gelombang dari bingkai Anda, dari monitor bentuk gelombang analog jadul, yang terhubung langsung ke keluaran kamera Anda, hingga yang digital dalam bentuk perangkat lunak yang dapat digunakan saat Anda menghubungkan keluaran kamera Anda ke laptop atau komputer yang menjalankan perangkat lunak bentuk gelombang. Selain monitor bentuk gelombang, Anda dapat menggunakan pengukur cahaya (dengan mengambil pembacaan cahaya dari berbagai area layar hijau dan memastikan bahwa pembacaan tersebut konsisten di seluruh bagian) atau, jika tidak ada alat ini yang tersedia untuk Anda, sebagai upaya terakhir Anda dapat menggunakan zebra di kamera Anda. Dengan mengaktifkan zebra di kamera Anda dan mengubah nilai iris, Anda dapat melihat apakah zebra meluas secara merata di seluruh layar hijau.

- b. Perhatikan tumpahan hijau. Warna hijau layar yang tumpah ke bakat atau set Anda adalah sesuatu yang harus dihindari seperti wabah. Menghindarinya sejak awal akan menghemat waktu dalam pascaproduksi yang seharusnya dihabiskan untuk menghilangkan warna hijau yang tidak diinginkan. Mengapa tumpahan hijau terjadi? Ingatlah bahwa permukaan memiliki tingkat reflektivitas yang berbeda-beda, baik yang mengkilap maupun yang kusam. Misalnya, papan pantul yang berguna yang digunakan dalam produksi. Inti busa putih sederhana, yang ditempatkan dengan tepat, dapat menangkap cahaya dan memantulkannya ke subjek atau area yang diinginkan. Saat mengambil gambar di lingkungan layar hijau, dinding hijau yang diterangi lampu panggung pasti akan memantulkan warna hijau di sekelilingnya. Ada sejumlah solusi untuk menghindari atau setidaknya mengurangi jumlah tumpahan warna hijau:
  - c. Beri jarak yang cukup antara talent dan layar hijau yang menyala. Jarak ini sangat bergantung pada ukuran layar dan bingkai bidikan Anda. Aturan praktis yang baik adalah meminta talent Anda berjalan sejauh mungkin dari dinding hijau sehingga:
    - o Pencahayaan yang diarahkan ke dinding layar hijau tidak menyinari mereka.
    - o Mereka tetap dikelilingi oleh layar hijau saat mereka melakukan pengambilan gambar (misalnya, jika mereka harus berjalan maju atau dari kanan ke kiri).
  - d. Gunakan gel magenta (minus hijau). Menggunakan gel magenta di atas lampu yang menyinari talent Anda mengurangi jumlah tumpahan hijau di tubuh mereka.
  - e. Gunakan Duvatine. Saat Anda merekam bingkai yang tidak menyertakan kaki mereka, Anda dapat meletakkan sepotong Duvatine—kain hitam pekat—di dekat kaki talent Anda sehingga Anda dapat menghindari tumpahan hijau yang berasal dari lantai.
  - f. Perhatikan bayangan. Saat merekam rekaman Anda, perhatikan bayangan yang tidak disengaja di layar hijau. Beberapa bayangan mungkin tercipta oleh pencahayaan yang menyinari talent; yang lain mungkin tercipta karena cahaya yang mengenai pegangan atau alat peraga lain di tepi set. Bayangan pada layar hijau mencegah layar diterangi secara merata dan akan menyebabkan penundaan saat Anda mencoba memasukkan pascaproduksi. Seperti disebutkan di atas, menambah jarak bakat dari layar belakang



adalah solusi sederhana, tetapi jika itu tidak memungkinkan (seperti saat layar terlalu kecil dan bakat tidak dapat bergerak jauh darinya), Anda mungkin harus menggunakan solusi lain, seperti membanjiri cahaya sehingga bayangan tidak terlalu menonjol atau bahkan menambahkan gel difusi.

- g. Gunakan pengaturan pencahayaan yang berbeda untuk latar depan/latar belakang. Saat menyiapkan pemotretan layar hijau, Anda harus merencanakan untuk menyediakan cukup lampu sehingga Anda dapat memiliki dua pengaturan pencahayaan yang berbeda: satu untuk latar belakang dan satu lagi untuk bakat atau set. Alasannya adalah Anda ingin dapat mengendalikan pencahayaan untuk layar hijau itu sendiri. Katakanlah Anda mengambil bidikan sedang dari lima orang yang akan Anda gunakan untuk kartu judul masing-masing. Bakat tersebut kemungkinan besar memiliki warna kulit, warna rambut, atau pakaian yang berbeda yang akan membutuhkan pencahayaan yang berbeda. Jika pengaturan pencahayaan yang menerangi bakat tersebut juga memengaruhi layar hijau, saat Anda membuat sedikit penyesuaian pada posisi atau intensitas pencahayaan, hal itu akan memengaruhi latar belakang. Akibatnya, layar hijau Anda tidak akan lagi diterangi secara merata. Memisahkan pengaturan pencahayaan akan memberi Anda lebih banyak kebebasan dengan mengubah adegan dan bakat dengan cepat tanpa memengaruhi pencahayaan layar hijau dan, pada akhirnya, kualitas keseluruhan kunci dalam pascaproduksi.
- h. Gunakan bohlam lampu hijau. Jika memungkinkan, saat menyalakan layar hijau, gunakan bohlam lampu hijau agar layar hijau lebih terang dan mudah diatur. Ada sejumlah pilihan yang tersedia, salah satunya adalah bohlam hijau Kino-Flo.
- i. Hindari penggunaan benda mengkilap, properti, atau bahkan lemari pakaian hijau untuk para talent. Tak perlu dikatakan lagi bahwa benda mengkilap akan memantulkan warna hijau, dan lemari pakaian hijau akan diatur pada pascaproduksi, sehingga meninggalkan lubang alih-alih pakaian para talent.
- j. Kontrol sumber pencahayaan. Bergantung pada lokasi set, Anda mungkin harus meluangkan waktu untuk mengontrol sumber pencahayaan tambahan seperti jendela (jika Anda merekam dalam waktu lama, pencahayaan luar ruangan akan berubah sepanjang hari dan menyebabkan variasi suhu warna rekaman Anda; hal ini tidak terlalu terlihat saat merekam, tetapi pasti akan terlihat jelas saat Anda mengedit rekaman bersama dalam pascaproduksi). Mungkin juga ada lampu di atas kepala atau cahaya yang menyebar dari area yang berdekatan. Sebelum mulai merekam, lihat sekeliling Anda dan pastikan tidak ada sumber cahaya eksternal yang dapat memengaruhi cara Anda mengendalikan cahaya di set Anda.
- k. Periksa pengaturan kamera Anda. Pengaturan kamera memiliki pengaruh yang sangat besar pada kualitas rekaman yang Anda buat. Selain menentukan ukuran bingkai dan pengaturan perekaman, Anda harus membuat keputusan sadar tentang kecepatan rana yang akan digunakan. Kecepatan rana yang lebih rendah akan menghasilkan gerakan bakat Anda menjadi halus, dan rekaman akan memiliki lebih banyak keburaman gerakan, yang akan lebih sulit untuk dikunci. Kecepatan rana yang lebih

tinggi akan menghasilkan gerakan bakat Anda menjadi sedikit lebih terputus-putus, dan rekaman akan memiliki lebih sedikit keburaman gerakan, yang akan lebih mudah untuk dikunci.

- l. Pergerakan kamera. Jika Anda berencana untuk melakukan beberapa gerakan kamera, Anda memasuki tingkat kesulitan yang lebih tinggi, yang memerlukan pengetahuan dalam pelacakan gerakan 3D.
- m. Kepuasan instan. Jika waktu memungkinkan, dan jika Anda perlu mencocokkan rekaman langsung dengan beberapa grafik gerak atau gambar diam yang dibuat dalam pascaproduksi, alat yang sangat berguna untuk dimiliki di lokasi syuting adalah Conduit Live, alat tangkap nodal mandiri yang dirancang untuk pengomposisian video langsung dan waktu nyata. Saat Anda menghubungkan kamera ke laptop atau komputer, perangkat lunak ini akan memungkinkan Anda membuat kunci cepat dari gambar sumber yang berasal dari kamera dan mengunggah gambar di atasnya untuk memverifikasi apakah gambar tersebut menciptakan tampilan yang Anda cari.
- n. Kurangi hijau, perbanyak bakat: Maksimalkan area layar. Selalu ingat bahwa saat Anda merekam di layar hijau, Anda akan menghilangkan semua latar belakang hijau dan hanya menggunakan bakat atau properti yang Anda rekam. Inilah sebabnya, saat membingkai bidikan, Anda harus membingkainya seketat mungkin, untuk memaksimalkan penggunaan bingkai dan resolusi Anda. Misalnya, saat Anda membingkai seseorang dalam bidikan jarak jauh, Anda tidak boleh meninggalkan ruang kepala atau kaki yang tidak perlu. Namun, Anda akan memiliki begitu banyak warna hijau di sisi kanan dan kiri sang talent sehingga hal itu membuang-buang resolusi dan ruang layar. Kebanyakan sinematografer, saat menangani jenis bidikan ini, memutar kamera 90 derajat sehingga mereka dapat mengambil lebih banyak talent dan lebih sedikit layar hijau. Trik ini akan memungkinkan editor memiliki resolusi yang lebih baik dalam pascaproduksi, yang akan memungkinkan kunci yang lebih baik.

### **Mengedit Cuplikan untuk Urutan Judul**

Peran desainer judul pada urutan judul dapat sangat bervariasi. Misalnya, dalam banyak kasus, desainer akan diminta untuk membuat urutan judul sepenuhnya dari awal. Pada dasarnya, desainer diberi kesempatan untuk membuat semua elemen yang terlibat. Model ini dicontohkan oleh peran Kyle Cooper dalam urutan judul untuk *Se7en*, di mana Cooper diberi tugas untuk membuat urutan tersebut sebagian besar di bawah arahnya sendiri. Urutan judul *Se7en* tidak hanya terkenal karena dibuat dengan gaya khas Cooper; tetapi lebih karena Cooper menangkap seluruh cerita yang diceritakan film tersebut dalam urutan judulnya.

Tidak semua orang seperti Kyle Cooper; sebagian besar desainer tidak dapat mengendalikan rekaman yang mereka kerjakan. Ini dapat menjadi situasi di mana editor film akan memotong urutan tersebut dan kemudian memberikannya kepada desainer judul. Desainer judul mungkin juga ditugaskan untuk mengedit rekaman yang diberikan kepadanya dan kemudian menambahkan judul ke dalamnya.

Editor adalah salah satu dari tiga orang dalam sebuah film, di samping penulis skenario dan sutradara, yang memiliki dampak terbesar pada produk akhir. Memilih bidikan yang

membentuk film akhir dapat sepenuhnya mengubah penampilan aktor, dan alur cerita dari kerja kamera seorang sutradara fotografi, semuanya dengan memutuskan apa yang akan dipertahankan dan apa yang akan dihilangkan.

## 6.8 TIGA JENIS SUNTINGAN

Keputusan paling penting yang dibuat oleh editor adalah kapan harus beralih dari satu bidikan ke bidikan lainnya. Transisi yang paling umum dan jelas antara bidikan adalah pemotongan. Pemotongan adalah peralihan yang sangat sederhana dari satu bidikan ke bidikan berikutnya. Jika pemotongan dilakukan dengan benar, hal itu tidak akan diperhatikan oleh penonton (kecuali tentu saja penontonnya adalah sekelompok editor!). Pemotongan harus halus dan logis. Jenis transisi berikutnya, yaitu dissolve atau mix, dilakukan dengan tujuan agar diperhatikan oleh penonton. Editor baru terkadang melakukan dissolve terlalu sering sehingga tidak menyadari tujuan dari dissolve, yaitu untuk menunjukkan kepada penonton bahwa waktu telah berlalu.

Contoh paling jelas dari hal ini adalah ketika kamera mendekat ke jam yang menunjukkan pukul 11:30 pagi, lalu menghilang dari pukul 11:30 hingga jam yang menunjukkan pukul 12 siang. Hal ini menunjukkan bahwa setengah jam telah berlalu, sedangkan pemotongan mungkin hanya akan membingungkan penonton. Bentuk ketiga dan terakhir dari suntingan adalah fade. Fade mengambil satu bidikan dan menghilang menjadi hitam atau terkadang putih. (Putih jarang digunakan, tetapi cukup efektif ketika karakter dikonsumsi oleh cahaya atau memperoleh kekuatan super.) Biasanya, fade menjadi hitam menunjukkan bahwa bab utama film atau film itu sendiri telah berakhir.



**Gambar 6.42** Larutan Dimaksudkan Untuk Menunjukkan Berlalu Waktu

### Aturan dan Seni Sunting

Menyunting film merupakan kebutuhan teknis sekaligus seni. Buku Walter Murch yang terkenal, *In the Blink of an Eye*, (Silman-James Press, Agustus 2001) membahas seni menyunting pada tataran filosofis. Akan tetapi, ada beberapa aturan standar yang dapat digunakan sebagai acuan. Ada kriteria yang pasti akan menunjukkan kapan saat yang tepat untuk melakukan transisi. Buku Roy Thompson, *The Grammar of the Edit* (Focal Press, Maret 2009), merupakan buku yang bagus untuk dibaca bersama buku Murch; buku Thompson mengungkap aturan dasar penyuntingan film, sedangkan buku Murch lebih mendalami wilayah konseptual.

Landasan setiap suntingan adalah motivasi. Motivasi bisa jadi agak sulit dipahami, tetapi umumnya merupakan indikator bagi penonton bahwa sesuatu yang tidak mereka lihat dalam bingkai saat ini layak mendapat perhatian mereka. Jadi, motivasi bisa sejelas aktor

dalam bingkai yang berkata, "Apa itu?" dan menunjuk, lalu kita beralih ke meteor yang datang. Tidak semua motivasi sejelas ini; motivasi tersebut bisa sangat halus, tetapi aturan nomor satu dalam penyuntingan adalah jika tidak ada alasan untuk memotong dari satu adegan ke adegan lain, maka jangan lakukan itu!

Ini bisa berupa pemotongan saat karakter melirik ke suatu arah, menambahkan efek suara seperti dering telepon atau ketukan di pintu. Dalam buku Murch, ia membahas seberapa sering ia menemukan bahwa ia memotong saat seorang aktor berkedip, dan kedipan itu sendiri bisa menjadi motivasi untuk memotong. Suntingan yang tidak bermotivasi akan membuat penonton merasa tersesat dalam sebuah film. Salah satu contoh favorit saya untuk skenario ini adalah dalam film klasik Ed Wood yang sangat buruk, *Plan 9 From Outer Space* (1959), ketika entah mengapa, di tengah-tengah dialog dua orang, editor memotong adegan radiator. Kedua tokoh tersebut tidak sedang mendiskusikan radiator; jika mereka sedang mendiskusikannya, penyuntingan tersebut pasti memiliki motivasi.

Terkadang motivasi melekat dalam sebuah adegan; di lain waktu editor akan dipaksa untuk menciptakan motivasi untuk mengubah adegan. Yang paling dikenal banyak orang adalah apa yang Thompson sebut sebagai penyuntingan aksi, di mana aksi karakter diikuti, seperti seseorang yang datang ke pintu dan ada potongan adegan close-up tangan mereka memutar kenop pintu. Yang juga cukup umum adalah penyuntingan posisi layar, di mana perhatian penonton diarahkan oleh apa yang terjadi di layar ke lokasi lain, seperti pada contoh meteor sebelumnya.

Motivasi dapat berupa abstraksi visual; misalnya, katakanlah kita memiliki adegan di mana orang-orang sedang makan malam. Potongan dari piring ke bulan purnama dapat dimotivasi oleh kemiripan kedua bentuk tersebut. Ini disebut form edit. Mirip dengan form edit adalah concept edit, perbedaannya adalah pada concept edit, Anda memotong dari dua bidikan yang memiliki makna serupa, bukan komposisi visual serupa. Jadi, saat karakter jatuh hingga tewas, ada potongan ke karakter lain yang menjatuhkan telur yang retak. Dalam buku Thompson, ia membahas lima jenis edit; yang kelima adalah combined edit, di mana semua bentuk sebelumnya digabungkan menjadi satu potongan. Jenis potongan ini sangat tidak umum dan akan membutuhkan banyak perencanaan.

### **Tiga Jenis Edit untuk Desainer Judul**

Saat mengedit elemen rekaman dari urutan judul, ada pertimbangan tambahan yang perlu diperhatikan. Mari kita mulai dengan menetapkan tiga situasi paling umum yang akan Anda hadapi. Situasi pertama adalah bahwa desainer judul diberi kebebasan untuk menjalankan produksi lengkap (seperti film pendek). Dalam beberapa kasus, desainer judul mungkin membangun urutan judul sendiri. Biasanya ini terjadi ketika desainer judul memiliki prestise dan produser menaruh kepercayaan mereka pada artis ini. Nah, ini menempatkan banyak kendali atas situasi di tangan desainer. Misalnya, sejak Saul Bass membuat urutan judul untuk film *The Man with the Golden Arm* (1955), bukan hal yang aneh bagi urutan judul untuk menjadi urutan yang sepenuhnya dianimasikan atau dibuat, tanpa cuplikan adegan.

Ini memungkinkan desainer judul untuk membuat setiap bingkai; oleh karena itu, desainer judul dapat mengatur bingkai sehingga judul menjadi bagian dari animasi. Setiap

bingkai dirancang dengan ruang yang cukup agar judul dapat ditempatkan dengan nyaman. Situasi kedua adalah ketika desainer judul tidak diberi suntingan akhir dari cuplikan latar belakang untuk urutan judul; sebaliknya desainer judul diberi adegan untuk disusun sesuai keinginannya, untuk mengubahnya sehingga cuplikan tersebut sesuai dengan judul. Ini juga memungkinkan desainer judul kesempatan untuk memilih adegan dengan komposisi yang cocok untuk diberi judul di atasnya. Situasi ketiga adalah yang paling berbahaya: Desainer diberikan sekuens yang telah disunting untuk digunakan sebagai pelat latar belakang untuk sekuens judul. Jadi, jika pekerjaan sudah dilakukan, mengapa ini menjadi situasi yang paling berbahaya? Pertama, rekaman latar belakang yang telah direkam untuk tujuan menjadi latar belakang sekuens judul seharusnya fantastis, tetapi ini tidak selalu terjadi. Selain itu, jika rekaman disusun sebelum skema warna dan gaya desain untuk sekuens judul diputuskan, itu berarti bahwa editor tidak tahu apakah rekaman yang dipilih akan cocok dengan huruf di atasnya!

Masalah lain yang dapat muncul dalam skenario ini adalah bahwa ketika daftar judul pertama diberikan kepada seorang desainer, itu jarang menjadi daftar akhir. Selalu ada seseorang yang tertinggal, atau suntikan dana baru ke dalam proyek indie kecil berarti bahwa produser eksekutif baru harus ditambahkan ke dalam daftar. Artinya, seluruh waktu penyuntingan mungkin harus diubah. Jadi, ini jelas bukan situasi yang ideal, tetapi sering kali sebagai seorang desainer Anda tidak berada dalam situasi yang ideal.

Seperti halnya semua hal dalam produksi film, perencanaan adalah kuncinya. Hanya karena rekaman akan digunakan sebagai latar belakang untuk urutan judul, bukan berarti rekaman tersebut harus dihilangkan dari proses pembuatan papan cerita. Bahkan, pembuatan papan cerita cukup penting. Anggap saja seperti ini: Jika tidak dibuat papan cerita, tim produksi dapat langsung masuk ke pengambilan gambar tanpa menyadari bahwa mereka perlu menyisakan ruang dalam bingkai untuk judul!

Jadi, sebelum pemotongan dimulai, sangat penting bagi semua orang untuk mengetahui apa rencananya. Apakah editor mengetahui narasi yang diceritakan dalam urutan judul? Apakah editor mengetahui ukuran teks, warna, posisi, dan jumlah waktu yang dibutuhkan judul? Tutorial berikut akan memandu Anda melalui berbagai teknik untuk mengedit urutan judul secara efisien.

### **Cara Mengedit Rekaman untuk Urutan Judul**

Mengedit rekaman untuk tujuan integrasi dengan teks animasi sebagai bagian dari urutan judul akan mengandalkan sejumlah kemampuan Anda. Anda akan menyelesaikan bingkai pengambilan gambar yang dirancang untuk tujuan penambahan teks. Jadi, melanjutkan dengan hati-hati sangatlah penting.

### **Pengaturan Perangkat Lunak**

Bekerja dalam lingkungan yang terintegrasi sangat menarik untuk proyek seperti ini, yang menggabungkan grafik gerak dengan penyuntingan. Sayangnya bagi sebagian besar pengguna, Final Cut Pro Apple (yang menjadi pilihan sebagian besar penyunting film dan TV saat ini) dan Adobe After Effects (standar industri untuk pengomposisian dasar dan grafik gerak) tidak dapat "berkomunikasi" satu sama lain tanpa perangkat lunak pihak ketiga.

Perangkat lunak ini adalah Pro Import AE dari Automatic Duck, yang memungkinkan Anda membuka garis waktu FCP dalam AE. Namun, produk ini akan menghabiskan biaya sekitar \$495.

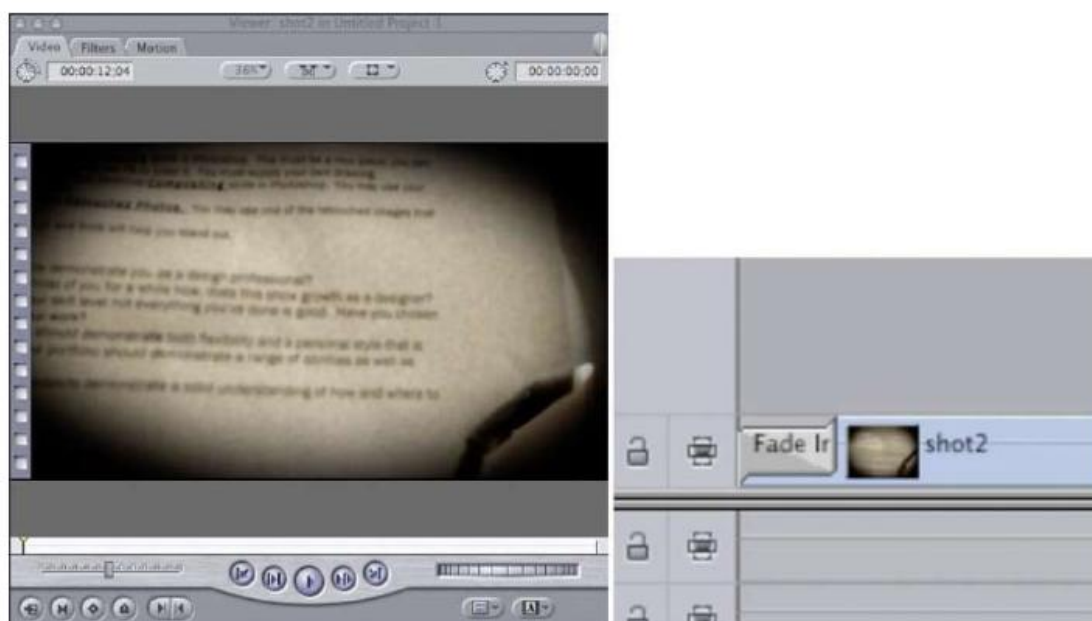
Solusi lainnya adalah jika Anda memiliki After Effects, kemungkinan besar Anda memiliki Premiere Pro, atau jika Anda memiliki Final Cut Pro, kemungkinan besar Anda memiliki Motion. Premiere Pro memiliki reputasi yang buruk; sebenarnya ini adalah perangkat lunak penyuntingan yang sangat berguna, yang kekuatannya setara dengan FCP. Motion, perangkat lunak grafik gerak Apple, meskipun tidak sepenuhnya After Effects, akan mampu menjalankan tugas tersebut. Untuk tutorial ini, saya akan menggunakan Final Cut dan Motion.

### Musik

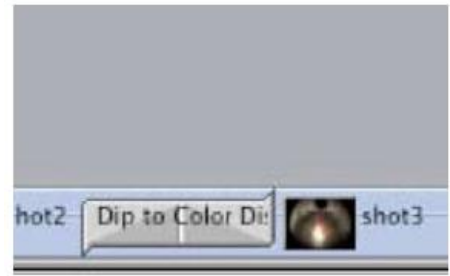
Tergantung pada cara mereka bekerja, salah satu hal pertama yang diputuskan oleh banyak editor adalah musik, meskipun bersifat sementara, untuk mendapatkan gambaran tentang suasana hati dan kecepatan suntingan yang tepat. Karena tutorial ini akan menunjukkan urutan judul yang menegangkan dan bergaya noir, musik yang disediakan mengikuti gaya tersebut. Sekarang, setelah pertimbangan ini dibuat, kita dapat memulai.

### Tutorial: Mengedit Cuplikan untuk Urutan Judul

1. Impor bidikan 1–4 ke Final Cut dan buka bidikan 1 di Viewer. Agar kita punya waktu untuk memudahkan bidikan dan memasang judul pertama, saya atur titik In dan Out sehingga bidikan berdurasi sekitar 6 detik. Sekarang, paruh pertama bidikan kurang menarik dibandingkan paruh kedua, di mana kertas yang terbakar lebih jelas, jadi saya memutuskan untuk menggunakan 6 detik terakhir. Setelah puas dengan hasil suntingannya, saya tempatkan bidikan pertama di Sequence. Saya tambahkan transisi fade in/fade out agar judul kita memudar dari hitam di detik pertama.



- Untuk menjaga suasana yang sudah ditetapkan, saya menambahkan Transisi Dip to Black selama 1 detik dari bidikan 1 ke 2, 2 ke 3, dan 3 ke 4. Ingat, transisi memiliki makna, jadi sekarang kita menyiratkan bahwa peristiwa yang kita amati sebagai penonton terjadi dalam jangka waktu yang lama.



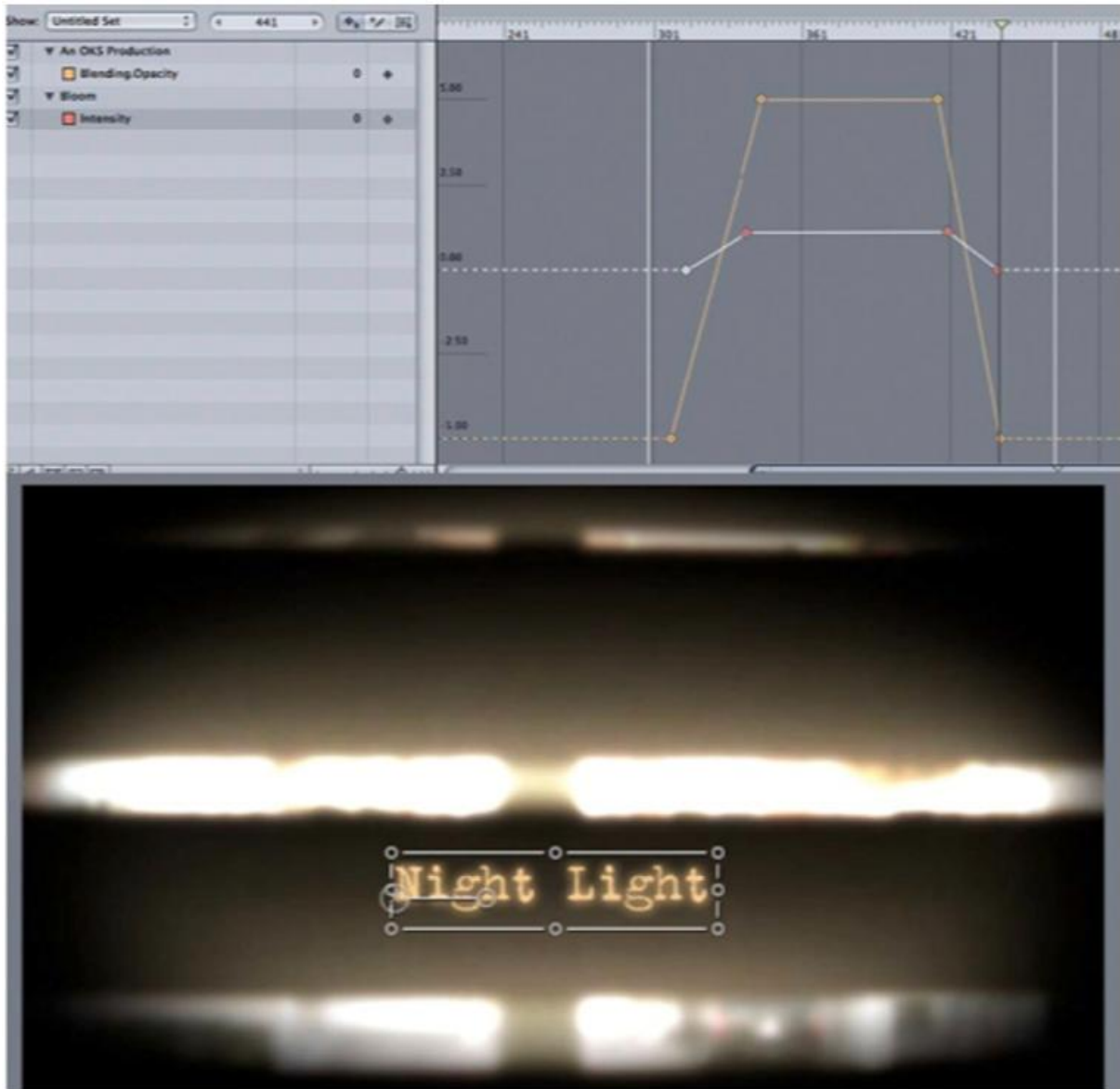
- Setelah kita puas dengan hasil suntingan dasar, kini saatnya menambahkan judul, jadi masuk ke File | Kirim Ke | Proyek Gerak.



- Dalam Motion, buat judul menggunakan alat Teks. Tempatkan judul dalam bingkai di tempat yang tepat. Ingatlah bahwa bidikan ini dibingkai dengan mengetahui bahwa akan ada judul yang ditambahkan nanti, jadi ada banyak tempat bagus di setiap bingkai untuk judul.



- Selesai-Sekarang kita dapat menambahkan animasi teks. Untuk judul ini saya menggunakan Opacity mulai dari 1–100 dan saya menambahkan efek Bloom (Library | Image Units | Stylize | Bloom) untuk memberikan cahaya latar. Untuk efek Bloom saya menganimasikan parameter Intensity. Setelah Anda memiliki satu judul yang Anda sukai animasinya, Anda dapat menduplikasinya beberapa kali lalu masuk dan mengubah teks sumber sehingga Anda tidak perlu mengatur keyframing untuk setiap judul secara individual.



### Tutorial: Membuat Urutan Judul dengan Kamera Virtual

Kamera virtual bekerja sangat mirip dengan cara kerja kamera sungguhan. Dalam tutorial berikut, kami menganimasikan urutan judul di mana kamera terbang melalui pemandangan langit dengan awan.

1. Impor dokumen bluesky.psd ke After Effects sebagai Composition Cropped Layers.

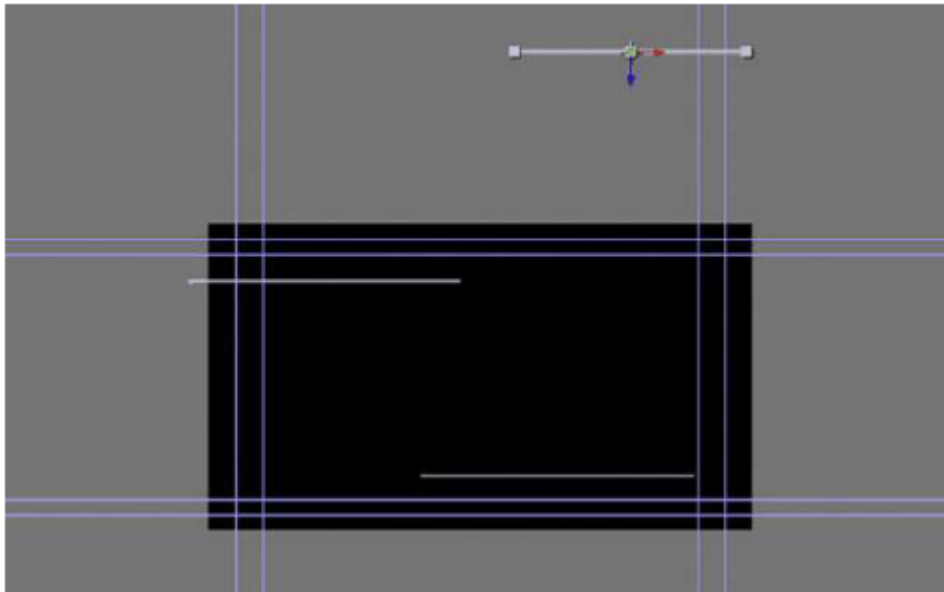




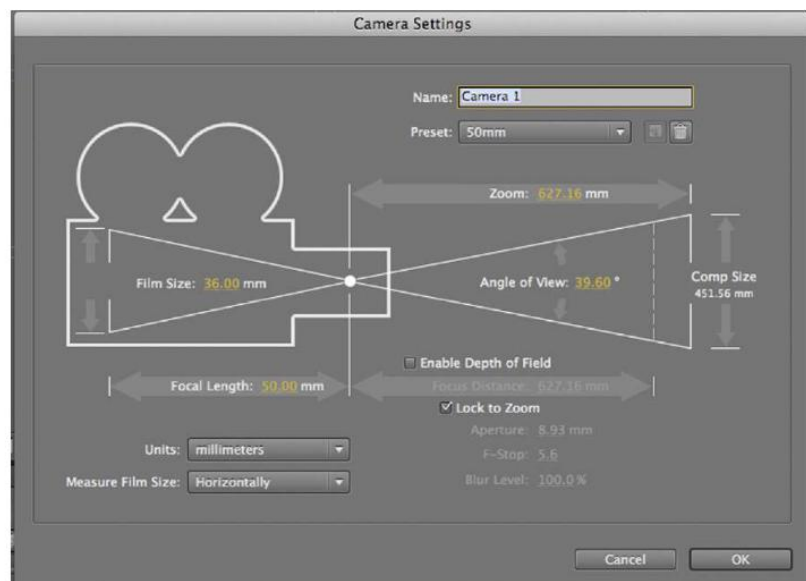
2. Buka setiap lapisan awan dan aktifkan 3D Switch.



3. Beralih ke tampilan kamera Atas dan gerakkan awan sehingga tersebar di ruang Z.



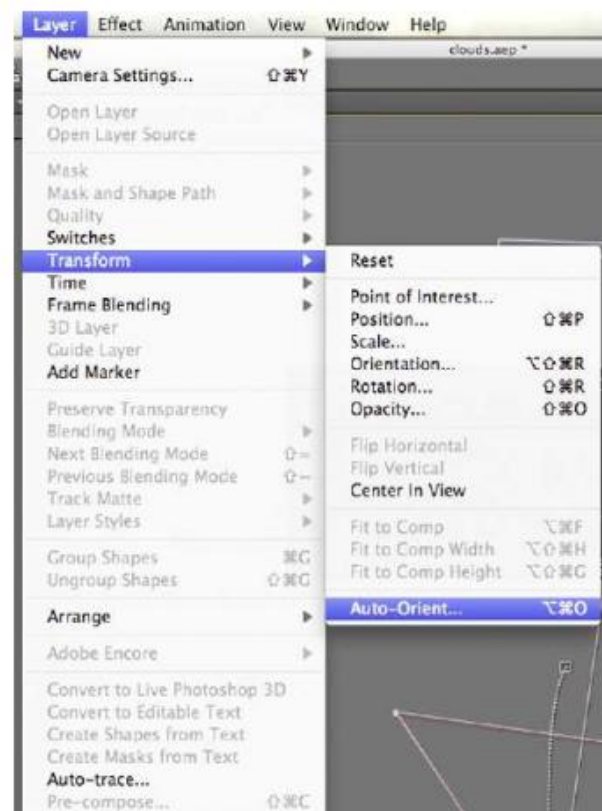
4. Selanjutnya kita akan membuat kamera virtual. Buat layer kamera baru dengan masuk ke Layer | New | Camera. Gunakan preset untuk 20mm. Ini akan memberi kita lebih banyak opsi untuk memanfaatkan efek Depth of Field kamera virtual.



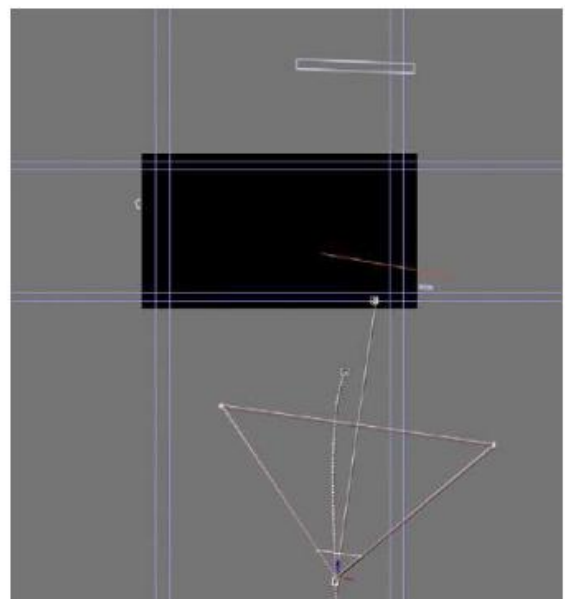
5. Sekarang setelah kita memiliki layer kamera, tambahkan layer teks pertama Anda. Aktifkan 3D Switch-nya. Letakkan di belakang awan pertama di ruang Z.



6. Dengan awan dan lapisan teks yang disorot, buka Layer | Transform | Auto-Orient dan Orient Towards Point of Interest. Ini pada dasarnya berarti bahwa awan dan lapisan teks akan menghadap kamera di mana pun Anda meletakkan atau mengarahkan kamera.



7. Animasikan kamera yang bergerak melalui adegan, dengan menggunakan Point of Interest dan Position untuk menggerakkan kamera ke setiap awan. Jeda kamera selama 3 detik di setiap awan untuk memungkinkan animasi setiap judul.



8. Selesai - Dalam jendela 3 detik tersebut, selama detik pertama, animasikan Opacity awan dari 100–0 saat Anda menganimasikan Opacity teks dari 0–100. Ini akan memberi kesan bahwa awan menghilang untuk memperlihatkan judul. Tahan animasi selama 1 detik, lalu buat awan muncul kembali dengan menganimasikan Opacity dari 0–100 (juga pudarkan judul pada titik ini dengan menyetel Opacity ke 0%).



### Pop!Tech 2008: Studi Kasus

#### 1. Apa konsep utama dan inspirasi untuk judul pembukaan konferensi ini?

Kami membahas tentang kelangkaan dan kelimpahan dan bagi kami konsep tersebut terasa sangat organik, jadi kami menghabiskan banyak waktu untuk melihat referensi alam, dan itu menghasilkan pemikiran tentang berbagai cara organik untuk membuat huruf.

#### 2. Apakah ada tantangan yang muncul saat Anda menggabungkan aksi langsung dan grafik gerak?

Kami merekam semua tinta, pigmen bubuk, dan ferrofluid, yang merupakan cairan berminyak dan magnetik yang sangat keren, dengan kamera RED. Kami juga membuat dan merekam beberapa huruf plastik yang kami tuang tinta. Sebenarnya tidak ada masalah besar dengan menggabungkan aksi langsung dengan huruf di After Effects. Kami melakukannya sepanjang waktu. Jangan salah paham, itu butuh waktu dan menyusahkan. Christina Ruegg dan Stina Smith, dua desainer dan animator yang sangat berbakat, melakukan semua kerja keras itu. Pilihan citra yang menciptakan (Kelimpahan) dan menghancurkan (Kelangkaan) jenis huruf tersebut sangat efektif.

#### 3. Bagaimana Anda dapat menyeimbangkan dan memadukan citra visual dan tipografi sedemikian rupa?

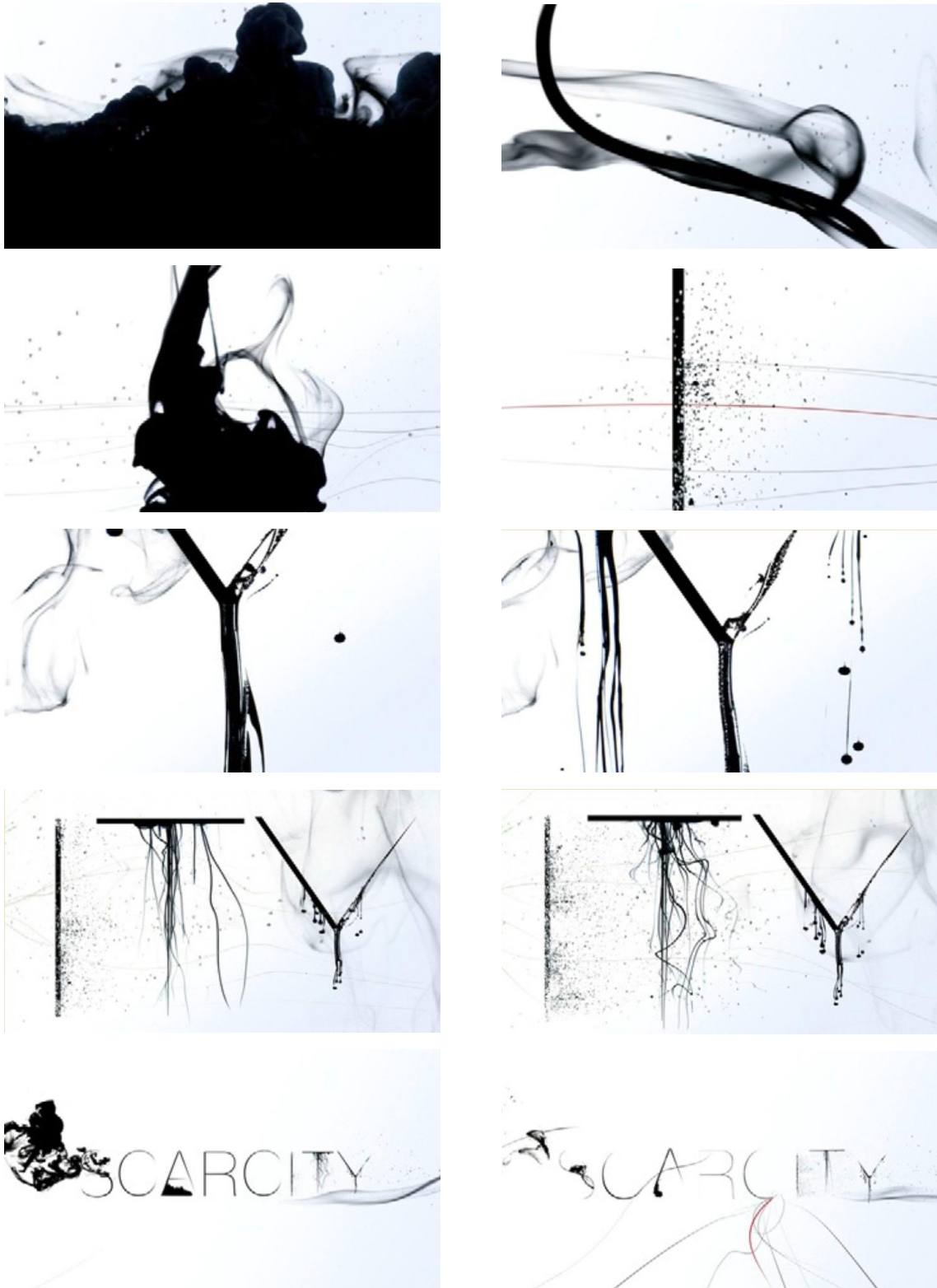
Nah, gagasan bahwa kata Kelangkaan akan mengering dan menghilang merupakan inti dari gagasan tersebut, dan itulah yang menjadi latar bagi Kelimpahan untuk muncul dengan gemilang. Kami banyak membahas warna, dan meskipun kami akhirnya menghasilkan karya yang sebagian besar monokromatik, kami sangat menyukai bagaimana warna merah meledak ke dalam pemandangan, seperti bunga yang mekar menjadi hidup.

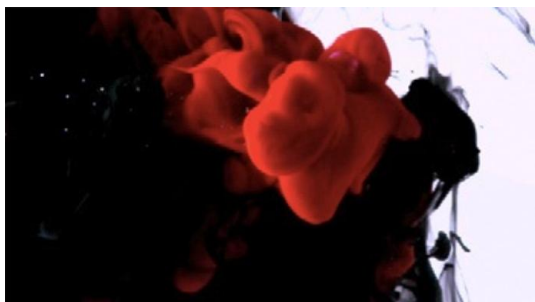
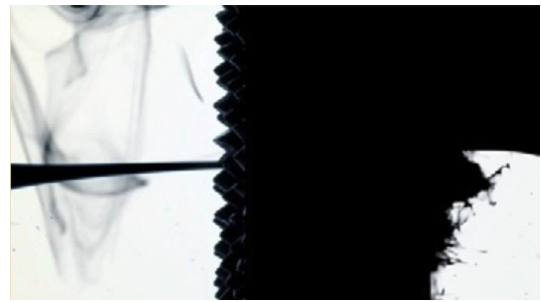
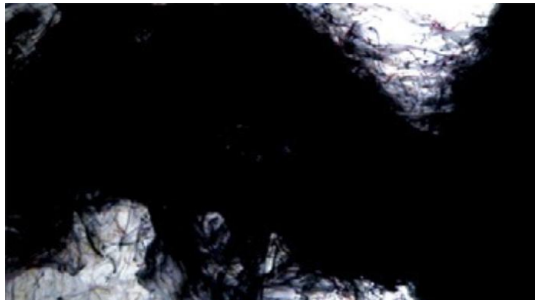
#### 4. Penggabungan yang mulus antara jenis huruf dan citra, penceritaan, dan penyuntingan dalam karya ini jelas memicu reaksi emosional pada penonton. Bisakah Anda menguraikannya lebih lanjut?

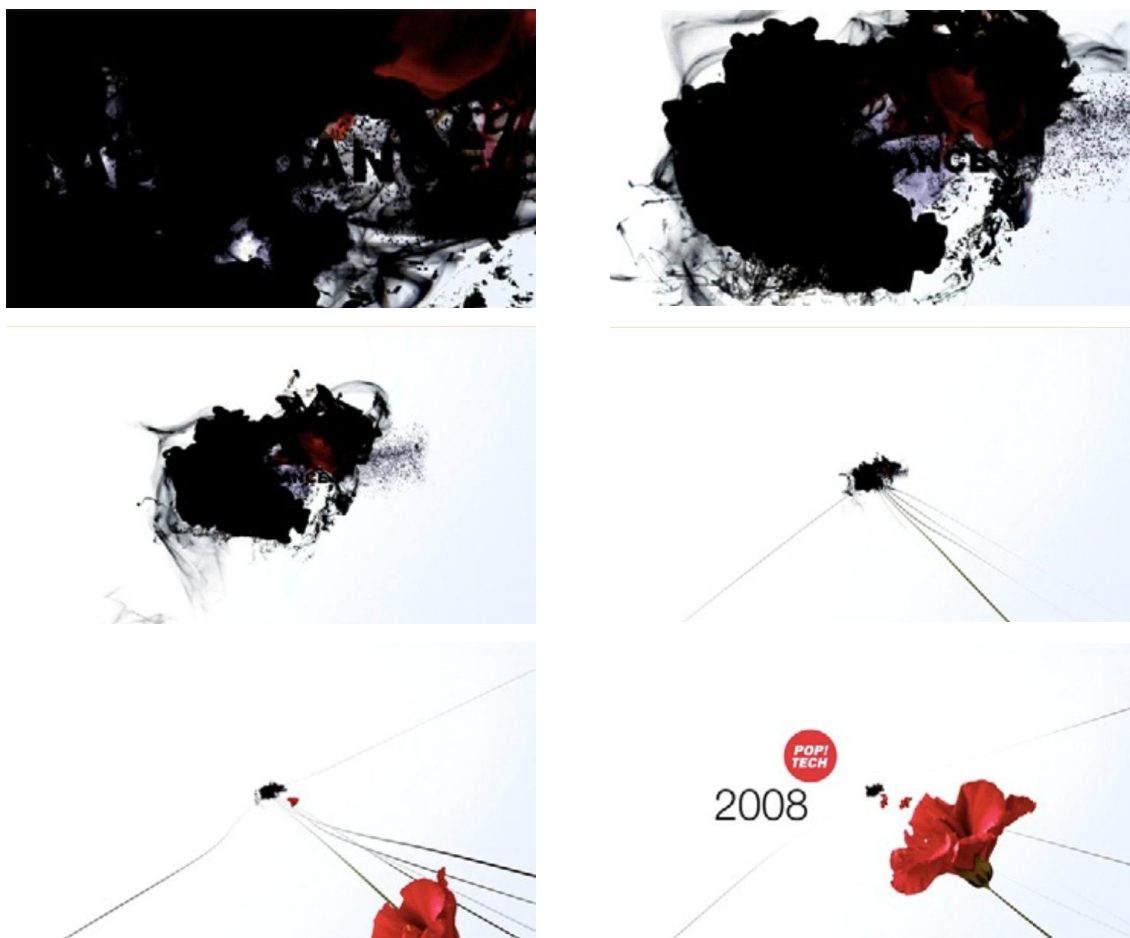
Dalam semua karya kami, kami mencoba membuat orang merasakan sesuatu. Semua inspirasi kami berasal dari momen dan pengalaman yang penuh wawasan. Kami mencoba menyaring semua kekuatan emosional itu menjadi suntikan kecil emosi murni. [Suara]track, sekali lagi oleh Michael Montes, benar-benar membantu.

Ada lagi yang ingin Anda tambahkan? Seperti semua komunikasi yang baik, karya tersebut dikurasi dan dikoreografi secara ketat, tetapi tujuannya harus selalu untuk membuatnya terlihat mudah.

**Gambar 6.43** Bingkai Foto Dari "Pop!Tech 2008", Yang Dibuat Oleh Trollbäck + Company







### Wawancara: Henricus Kusbiantoro

#### 1. Bisakah Anda bercerita sedikit tentang diri Anda dan latar belakang Anda?

Henricus Kusbiantoro adalah seorang desainer grafis asal Indonesia yang terkenal di kancah internasional. Lahir pada 11 Mei 1973 di Bandung, ia memulai pendidikan desainnya di Universitas Trisakti Jakarta sebelum melanjutkan ke Institut Teknologi Bandung (ITB) dan akhirnya meraih gelar Master of Fine Arts dari Pratt Institute di New York pada tahun 2000. Kusbiantoro memulai karirnya di LeBoYe Design Studio di Jakarta sebelum pindah ke New York, di mana ia bekerja untuk berbagai perusahaan desain ternama, termasuk Chermayeff & Geismar dan Wolff Olins.



Gambar 6.44 Henricus Kusbiantoro

Salah satu pencapaian terkenalnya adalah merancang ulang identitas merek General Electric pada tahun 2004. Ia juga terlibat dalam proyek-proyek besar seperti logo untuk Super Bowl 2011, The Emmy Awards, dan kampanye Global AIDS (RED) yang diluncurkan oleh Bono dari band U2 di World Economic Forum di Davos, Swiss pada tahun 2006. Kusbiantoro telah menerima berbagai

penghargaan internasional, termasuk D&AD London Merit Award pada tahun 2007, menjadikannya desainer grafis Indonesia pertama yang meraih penghargaan tersebut. Karyanya tidak hanya terbatas pada logo, tetapi juga mencakup berbagai proyek branding untuk klien-klien besar seperti Samsung dan Japan Airlines.

## **2. Bagaimana MK12 dimulai?**

MK12 dimulai sebagai sesuatu yang sama sekali berbeda dari yang sekarang. Saat saya bekerja paruh waktu di pekerjaan animasi pertama saya, saya mendapat telepon dari seorang investor yang direkomendasikan oleh seorang profesor di KCAI. Dia telah mengikuti kesuksesan Napster dan portal media lainnya dan ingin membangun sesuatu yang serupa, dan dia mempekerjakan saya untuk mendesainnya. Karena tidak tahu apa pun tentang desain Web, saya merekrut beberapa teman KCAI/sesama pembuat film yang beralih menjadi desainer Web. Kami akan bekerja di situs tersebut pada siang hari, dan pada malam hari kami akan kembali dan mengerjakan proyek film pendek, beberapa di antaranya menjadi karya yang paling terkenal hingga saat ini.

Setahun kemudian, investor tersebut tidak mendapat untung dan keluar, membuat kami kehilangan pekerjaan. Namun, ia cukup baik hati untuk membiarkan kami tetap menggunakan mesin-mesin kami, dan kami pun memanfaatkan reputasi kecil kami, mendirikan toko di apartemen lama saya, dan mencobanya. Eksposur kami di festival film akhirnya menghasilkan panggilan dari jaringan dan agen, dan kami memperoleh momentum dari sana. Pekerjaan komersial selalu menjadi sarana untuk mencapai tujuan bagi kami; kami semua adalah pembuat film dan seniman, dan pekerjaan yang kami lakukan memberi kami kesempatan untuk melanjutkan proyek-proyek kami sendiri.

Namun, bukan berarti kami tidak bangga dengan pekerjaan komersial kami; kami beruntung telah mengerjakan beberapa pekerjaan hebat dengan beberapa orang yang sangat berbakat. Namun, biasanya hanya karena pekerjaan internal kami, kami dapat mengerjakan pekerjaan yang kami sukai.

## **3. Bagaimana Anda bisa mengkhususkan diri dalam grafik gerak, dan khususnya, judul-judul film?**

Seperti kebanyakan hal yang kami lakukan di sini, secara tidak sengaja. Saat kami mulai, istilah motion graphic belum begitu populer, dan tidak terpikir oleh kami bahwa kami akan dapat mencari nafkah darinya. Kami mengira bahwa kami akan melakukan hal yang sama seperti sebelumnya, kurang lebih, hanya saja sekarang dengan klien, bukan atasan. Namun, festival seperti ResFest dan Conduit—bersama dengan stasiun kerja murah dan banyaknya desainer brosur pesta yang bosan—memberikan momentum pada motion graphic. Ditambah lagi dengan banyaknya animator dan desainer judul yang menganggur akibat tutupnya perusahaan judul yang lebih besar, dan dalam waktu singkat, butik dengan nama yang ironis menjadi agensi baru yang dituju.

Banyak pekerjaan awal yang kami lakukan terseret ke dalam semua itu, dan meskipun kami akan berdebat ketika disebut sebagai motionographer, di sanalah kami menemukan audiens inti kami. Banyak pekerjaan internal kami yang digerakkan oleh tipe dan bersifat eksperimental, dan hal itu menarik perhatian sutradara film yang menginginkan sekuens judul

atau sketsa animasi dalam film mereka, dan kami sering kali diberi banyak kepercayaan dalam interpretasi dan eksekusi pekerjaan kami, yang biasanya menghasilkan karya yang lebih baik secara keseluruhan, yang menghasilkan lebih banyak panggilan, dsb. Kami menyukai kolaborasi kreatif dengan orang-orang yang berpikiran sama, dan kami benar-benar merasa betah mengerjakan film. Dan jika Anda melihat kembali pekerjaan kami, tidak sulit untuk melihat kecintaan kami pada sekuens judul. Itu adalah bentuk seni yang sangat kami hormati dan kagumi, yang para pelopornya tidak cukup diakui dalam halaman sejarah seni pop.

#### **4. Bagaimana pengalaman hidup, minat, dan gairah Anda memengaruhi pekerjaan Anda?**

Kami tidak suka berpikir bahwa kami memiliki "gaya rumah"; hampir setiap karya yang kami buat adalah hasil dari beberapa tangen atau meme baru yang beredar di studio pada saat itu. Dan kami mengakui bahwa karya terbaik sering kali berasal dari pengalaman dan interpretasi pribadi, jadi kami mencoba menciptakan lingkungan tempat setiap orang dipersilakan untuk mengejar garis singgung mereka sendiri dan memengaruhi arahan kreatif studio.

Dan banyak pengaruh kami ditentukan oleh geografi kami: Midwest adalah harta karun pasar loak dan mitologi yang tidak jelas. Bulan-bulan musim panas memunculkan perjalanan darat menyusuri jalan-jalan layanan yang belum dipetakan, mengungkap barang-barang yang hilang dan menyerap nuansa di antara batas-batas daerah. Dan berada di Kansas City sendiri merupakan sumber inspirasi. Itu adalah landasan cerita rakyat Amerika, tetapi untuk alasan yang lebih tumpul: kabaret, jazz, Mafia, Jesse James, Disney, Pollack, Benton, Burroughs. Daftarnya terus berlanjut. Itu adalah energi yang baik untuk disalurkan.

#### **5. Apa pedoman/preferensi Anda terkait ukuran font dan keterbacaan untuk rilis teater, siaran, dan/atau layar yang lebih kecil?**

Sebenarnya tidak ada pedoman yang ditetapkan untuk mendesain jenis huruf di layar lagi; game apa pun yang Anda mainkan akhir-akhir ini, misalnya, menggunakan jenis huruf yang menantang keterbacaan, bahkan pada HDTV terbesar. Kami biasanya hanya menggunakan akal sehat: mendesainnya sesuai keinginan, menampilkannya di beberapa TV atau layar, dan menyesuaikannya sesuai kebutuhan. Dalam film, ukuran font hampir selalu ditentukan oleh pengacara dan agen; setiap nama diberi persentase tertentu dari judul utama berdasarkan perannya dalam film. Jadi, dalam hal ini, aturannya sedikit lebih ketat daripada televisi, tetapi kami hanya mengakalinya.

#### **6. Pedoman seperti apa (jika ada) yang Anda terima dari studio terkait urutan kartu judul, ukuran fon, atau perbedaan ukuran antara eksekutif, judul utama, dan bakat primer dan sekunder?**

Urutan kartu judul selalu ditentukan oleh studio, dan pasti ada ilmu di baliknya yang mungkin tidak akan pernah kami pahami. Dan itu tidak masalah bagi kami; perhatian kami adalah komposisi dan narasi; nama hanyalah teks pada saat itu.

#### **7. Apa pedoman umum Anda untuk menentukan durasi setiap kartu judul?**



Sekali lagi, itu biasanya ditentukan oleh studio. Sebagian besar kartu tunggal berdurasi 3–5 detik, dengan kartu geng berdurasi 7 atau 8 detik.

**8. Apakah Anda memiliki preferensi dan/atau motivasi terkait transisi (pelarutan, gerakan kamera, potongan keras, dll.) dari judul ke film (atau sebaliknya) dan dari satu kartu judul ke kartu judul lainnya?**

Itu semua tergantung pada jenis film yang sedang kami garap. Beberapa memerlukan tempo yang lebih terputus-putus, yang lain memerlukan gerakan kamera yang anggun dan nada yang lebih lembut. Kami biasanya berusaha keras untuk menghindari pemotongan; kami hanya merasa bahwa ada cara yang jauh lebih menarik untuk berpindah dari A ke B. Namun, kami tentu tidak asing dengan pemotongan kasar—potongan kasar juga memiliki tujuannya. Biasanya terserah kami untuk mengusulkan transisi dari judul ke film, dan kami akan bekerja sama dengan editor sampai kami mendapatkan sesuatu yang disukai semua orang.

**9. Bisakah Anda berbicara tentang penggunaan warna dan pencahayaan dalam pekerjaan yang Anda lakukan?**

Sebagian besar pekerjaan yang kami lakukan menggunakan dunia live-action/grafis/2½D hibrida, dan kami selalu menguji resep baru untuk menyatukan elemen-elemen tersebut. Saat kami syuting, kami memiliki ide yang cukup bagus tentang bagaimana kami akan memasukkan rekaman ke dalam keseluruhan campuran, dan kami biasanya akan mengatur pencahayaan sesuai dengan itu. Namun, kami tidak memiliki teknik yang ditetapkan yang kami gunakan dari satu proyek ke proyek lainnya; kecuali kami telah mencapai titik impas, kami biasanya akan mengesampingkan teknik setelah melakukannya sekali. Itu hanya membantu menjaga agar pekerjaan tetap segar dan kami terhibur.

Bisakah Anda berbicara tentang relevansi penyuntingan dalam pekerjaan yang Anda lakukan? Kami biasanya mengganti kata penyuntingan dengan tempo saat mengerjakan proyek; seperti yang saya sebutkan, kami biasanya lebih menyukai gerakan kamera berkelanjutan dan transisi grafis daripada pemotongan kasar. Saya kira satu-satunya alasan di balik itu adalah untuk melakukan sesuatu yang berbeda dan tidak terduga. Namun sebagai penonton, rasanya menyenangkan juga untuk merasa seolah-olah Anda tenggelam dalam dunia yang lebih besar, yang hanya sebagian kecil saja yang Anda lihat. Lebih dari penyuntingan, tindakan berkelanjutan menyiratkan hal ini dengan baik.

**10. Apakah Anda biasanya mengerjakan judul dengan skor yang sudah ada? Jika ya, bagaimana hal itu memengaruhi pekerjaan Anda?**

Tidak ada standar nyata di sini, dan pekerjaan kami terbagi rata antara menyiapkan musik di awal dan menambahkannya di akhir. Jika kami tidak memiliki musik untuk dikerjakan, kami akan berbicara dengan komposer (atau siapa pun yang akan melisensikan musik tersebut, jika itu jalannya) untuk merasakan seperti apa suasana dan tempo skornya. Kami tidak bekerja dengan trek temporer, karena itu cenderung memengaruhi pekerjaan, bahkan saat Anda menyadarinya. Jadi, sebagai gantinya, kami akan mengerjakan potongan-potongan berukuran besar dan kemudian menggabungkannya begitu kami mampu. Jika kami bisa, kami akan membuat trek dari awal.

Musik (dan audio secara umum) adalah karakter yang sangat besar dalam setiap karya animasi, dan itu memberi kami kesempatan untuk benar-benar memainkan hubungan antara visual dan trek. Namun, tampaknya hal itu juga berjalan dengan baik dengan cara lain; karena kami tidak dapat memanfaatkan nuansa trek, kami akan mengerahkan upaya kami di tempat lain. Hasilnya hanya berbeda—tidak buruk, hanya berbeda.

**11. Pada titik mana dalam proses produksi/pascaproduksi sebuah film Anda biasanya terlibat?**

Sebagian besar pekerjaan judul yang telah kami lakukan adalah dengan Marc Forster (*The Kite Runner*, *Stranger than Fiction*, *Quantum of Solace*), dan dia suka mengunci timnya sedini mungkin, jadi kami biasanya punya banyak waktu untuk bertukar ide. Namun, dalam hal pekerjaan sebenarnya, hal itu terjadi di akhir produksi, bukan hanya karena kami sering kali membutuhkan rekaman yang belum direkam untuk dikerjakan, tetapi juga karena penting bagi kami agar sutradara merasa terlibat dalam proses dan senang dengan arahan kami, yang biasanya tidak mungkin dilakukan selama produksi. Kami adalah perhatian terakhirnya saat pengambilan gambar.

**12. Sebagai direktur kreatif, dapatkah Anda menjelaskan dinamika dengan tim desainer, seniman 3D, dan ilustrator Anda?**

Kami adalah studio yang cukup demokratis, di mana siapa pun di sini yang memiliki ide bagus memiliki kesempatan untuk memengaruhi jalannya proyek, dan kami telah menguasai seni mengoper proyek di seluruh studio sehingga setiap orang dapat berkontribusi. Sebagian besar dari kami adalah generalis dan mampu mengembangkan bidikan penuh (atau dalam beberapa kasus proyek penuh) sendiri, sehingga alur kerja kami dapat tetap lancar, dan kami tidak memiliki cetak biru yang ditetapkan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Spontanitas itu membantu kami mendekati setiap proyek dari perspektif yang berbeda, yang hampir selalu menghasilkan karya akhir yang baik.

Namun, karya naratif merupakan pengecualian, karena penting untuk membangun alur kerja yang solid guna memastikan kesinambungan naratif dan visual. Dalam kedua kasus tersebut, kami akan memastikan bahwa setiap orang mengetahui pemikiran dan informasi yang sama, atau kami akan menunjuk seorang pimpinan kreatif, yang tanggung jawabnya adalah menyaring dan menafsirkan pemikiran kolektif studio, bukan mendikte estetika proyek sendirian.

**13. Apakah ada jangka waktu yang biasanya diberikan kepada Anda (atau jumlah waktu minimum yang Anda minta) saat mengerjakan proyek rangkaian judul?**

Kami biasanya mengetahui proyek rangkaian judul jauh sebelum kami mulai mengerjakannya, jadi setidaknya kami bisa mendapatkan beberapa ide, tetapi dalam hal produksi aktual, biasanya butuh waktu dua hingga tiga bulan.

**14. Dapatkah Anda menguraikan penelitian yang Anda lakukan dalam proyek Anda, dan bagaimana hal itu memengaruhi pekerjaan Anda?**

Skenario kerja ideal kami adalah mengembangkan proyek dari awal, yang memberi kami kesempatan untuk memasukkan minat dan pengaruh kami sendiri tanpa bersaing dengan ide atau gaya yang sudah ada. Dalam kasus seperti ini, penelitian kami mungkin sudah

dilakukan, atau setidaknya sedang berjalan. Kami memiliki banyak ide dan teknik yang belum selesai, menunggu proyek yang tepat. Dan lebih sering daripada tidak, ide dan teknik tersebut diinformasikan oleh minat dan eksperimen pribadi kami sendiri. Jika penelitian diperlukan, kami mencoba membatasi diri pada materi nonvisual (atau setidaknya nondesain) agar tidak memengaruhi arah umum kami. Misalnya, pada *Stranger Than Fiction*—di mana Will Ferrell berperan sebagai auditor dengan OCD—kami melakukan banyak penelitian tentang apa yang sebenarnya merupakan perilaku kompulsif dan menggunakannya untuk menginformasikan desain kami. Dan karena ia bekerja untuk IRS, kami menggali pengembalian pajak lama kami untuk mendapatkan inspirasi lebih lanjut.

**15. Apa tujuan/sasaran utama Anda saat mengerjakan urutan judul?**

Yang terpenting adalah sutradara senang dengan pekerjaan kami, karena pada akhirnya, itu adalah film mereka, dan meskipun kami membuat film sendiri, urutan judul bukanlah tempat yang tepat untuk tangan pribadi kami, kecuali jika diperlukan. Dan yang penting adalah urutan tersebut merupakan refleksi akurat dari film itu sendiri; mungkin tidak terlalu banyak dalam konten atau tekstur, tetapi lebih pada semangatnya. Urutan judul biasanya menentukan nada film, jadi penting bagi kami untuk mengomunikasikannya dengan jelas. Kami berharap urutan tersebut progresif, baru, dan menyentuh. Dan tentu saja, kami berharap itu adalah karya terbaik kami hingga saat ini.

**16. Apa aspek yang paling menantang dari pekerjaan Anda?**

Kami mencoba menghindari melakukan hal yang sama dua kali, jadi tantangan terbesar mungkin adalah mengembangkan teknik baru, terutama mengingat perubahan haluan sebagian besar pekerjaan komersial.

**17. Apa bagian atau aspek favorit Anda dari pekerjaan yang Anda lakukan?**

Bertemu dan bekerja dengan orang-orang yang berpikiran sama dan belajar dari mereka. Menemukan estetika atau teknik yang tepat untuk sebuah proyek. Melakukan curah pendapat untuk mendapatkan ide-ide bagus.

**18. Bagaimana teknologi memengaruhi pekerjaan Anda?**

Kami adalah studio kecil di kota berukuran sedang; kami tidak akan berada di sini jika bukan karena teknologi yang terjangkau dan sarana untuk bekerja dengan orang-orang di pesisir atau luar negeri. Kami mencoba untuk tidak membiarkan teknologi menggambarkan pekerjaan kami, tetapi teknologi itu pasti memungkinkannya.

**19. Sepanjang karier Anda, kira-kira berapa banyak judul (atau grafik gerak berorientasi tipe) yang pernah Anda garap?**

Tidak termasuk film kami sendiri, kami telah menghasilkan tiga urutan judul dan menyumbangkan animasi grafis untuk empat film.

**20. Apa judul favorit yang pernah Anda garap?**

Tidak untuk mewakili semua orang di sini, tetapi saya yakin kita akan setuju bahwa *Quantum of Solace* setidaknya merupakan yang paling berkesan, karena lebih merupakan pengalaman daripada pekerjaan. Kami menutup studio selama berbulan-bulan, mempelajari perangkat lunak baru, menghasilkan beberapa desain awal yang fantastis, tinggal di London, membicarakan keamanan senjata dengan Daniel Craig, menjalankan syuting selama tiga hari

di salah satu panggung paling terkenal di dunia, dan bertemu dengan Princes di pemutaran perdana.

Dan Marc Forster adalah sosok yang tulus dan inspiratif, jadi selalu menyenangkan bekerja dengannya. Kami merekam urutan tersebut dengan Simon Chaudoir, yang karyanya telah kami kagumi bertahun-tahun sebelumnya. Secara keseluruhan, proyek yang sangat mendalam dan mendalam, yang semuanya benar-benar membentuk hasil karya tersebut.

**21. Apa judul favorit Anda (jika berbeda dari yang pernah Anda garap)? Desainer grafis, desainer huruf, atau desainer gerak favorit? Font favorit (baik dari pabrik pembuat font atau yang dibuat khusus)?**

Tidak mengherankan, judul-judul Bond akan selalu menjadi favorit di sini, seperti halnya semua karya Binder, Ferro, Bass. Daftar yang cukup mudah ditebak, sejujurnya, tetapi memang demikian karena alasan yang bagus. David Carson mendesain font bernama Thaitrade, yang merupakan font rumah kami selama hampir tujuh tahun. Font ini memiliki kehadiran dan kejujuran yang hebat... font yang sangat stabil. Namun, sekarang kami telah beralih ke Univers, hanya untuk mengubah keadaan.

**22. Apakah Anda punya saran yang ingin Anda berikan kepada desainer judul pemula?**

Jangan menganggap diri Anda sebagai desainer judul. Urutan judul yang bagus benar-benar merupakan karya seni, dan itu seharusnya menjadi fokus Anda.

Layar seharusnya hanya menjadi outlet, bukan media.

**23. Apa yang sedang Anda garap sekarang?**

Saat ini kami sedang menggarap film pendek baru yang akan dirilis pada musim semi tahun 2010, dan kami baru saja menyelesaikan pembuatan film untuk Rock Band versi Harmonix berikutnya. Dan kami akan membuat beberapa animasi dalam film pada film yang saat ini masih sangat dirahasiakan, yang mungkin akan tayang di bioskop awal tahun depan.

## BAB 7

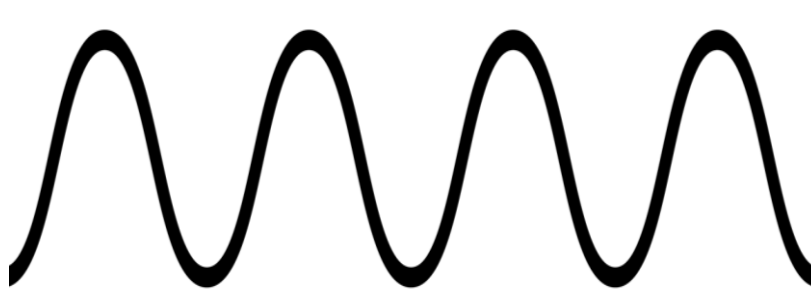
### SUARA DALAM JUDUL FILM

#### 7.1 KARAKTERISTIK SUARA

Sebelum kita mulai menggunakan suara sebagai bagian dari rangkaian judul, ada baiknya kita mengetahui sedikit latar belakang tentang suara itu sendiri. Setiap suara memiliki tiga karakteristik utama: pitch, tone, dan amplitudo. Kita dapat membedakan satu suara dari suara lainnya berdasarkan ketiga karakteristik ini.

##### Pitch

Pitch bergantung pada frekuensi. Frekuensi pada dasarnya adalah sejumlah siklus dan pengulangan selama jangka waktu tertentu. Frekuensi yang tinggi akan memiliki gelombang yang mewakili lebih banyak pengulangan dalam jangka waktu yang sama daripada frekuensi yang lebih rendah.



**Gambar 7.1** Frekuensi ini ditetapkan pada 440 Hz.



**Gambar 7.2** Frekuensi ini ditetapkan pada 1 Hz.

Frekuensi diukur dalam Hertz (Hz). Frekuensi 1 Hz adalah satu pengulangan per detik. Jangkauan pendengaran manusia adalah 20 Hz hingga 20.000 Hz (ini bervariasi dari orang ke orang dan dapat berkurang selama hidup Anda, terutama dalam rentang frekuensi tinggi). Frekuensi ultrasonik berada di atas jangkauan pendengaran manusia dan subsonik berada di bawahnya.

Biasanya rentang frekuensi gitar bass berada di antara 30 Hz dan 350 Hz, tetapi rentang frekuensi biola adalah 195 Hz hingga 3500 Hz. Panjang dan ukuran alat musik dawai mengubah

rentang frekuensinya. Taktik klasik perancang suara adalah bekerja dengan respons manusia terhadap rentang frekuensi. Suara yang melayang di dekat tepi rentang subsonik akan mengganggu orang. Guntur memiliki frekuensi yang sangat rendah. Sering kali hewan akan tampak terganggu oleh badai yang datang sebelum orang menyadarinya. Ini dapat disebabkan oleh hewan yang memiliki rentang frekuensi yang lebih besar yang dapat mereka deteksi; mereka mungkin mendengar suara subsonik dari badai yang jauhnya lebih jauh dari yang dapat didengar oleh telinga manusia.

Perancang suara sering kali menggunakan suara rendah dan subsonik sebagai bagian dari soundtrack atau efek suara untuk membantu menciptakan suasana yang mengganggu. Saat Anda mendekati tanda 20 Hz dan di bawahnya, Anda mendekati area tempat orang tidak dapat mendengar suara dengan jelas, tetapi mereka dapat mendeteksinya. Ini terkadang disebut sebagai efek frekuensi rendah.

### **Nada**

Karakteristik utama kedua dari suara adalah nada, atau kualitas suara. Jadi, katakanlah Anda memiliki musisi yang sangat berpengalaman memainkan nada tunggal yang sederhana, dan kemudian Anda memiliki pemain yang sangat tidak berpengalaman memainkan nada yang sama persis. Mengapa pemain yang berpengalaman terdengar lebih baik daripada pemain pemula? Karena mereka memainkan nada yang sama, bukankah itu akan sama persis? Nah, ini ada hubungannya dengan semua suara lain yang Anda dengar selain nada dasar. Anda tidak mendengar satu gelombang suara pun; Anda sebenarnya mendengar banyak gelombang.

Kebanyakan suara tidak menghasilkan satu gelombang sekaligus. Nada dasar suatu bunyi adalah nada dasar, dan bunyi lain yang dihasilkan instrumen tersebut disebut nada atas. Beberapa gelombang bunyi akan memiliki frekuensi yang merupakan kelipatan dari nada dasar, yang secara kolektif disebut harmonik. Jadi, alasan mengapa pemain yang berpengalaman terdengar lebih baik saat memainkan nada yang sama adalah karena ia memiliki kendali yang lebih baik atas nada atas dan harmonik. Beberapa bunyi tidak memiliki nada dasar yang dapat dideteksi. Bunyi-bunyi ini dicirikan sebagai kebisingan. Banyak bunyi perkusi tidak memiliki nada, jadi notasi musik untuk drum bersifat ritmis tetapi tidak memiliki informasi nada.

### **Amplitudo**

Amplitudo pada dasarnya adalah tingkat kenyaringan suara. Volume suara diukur dalam desibel. Tingkat desibel standar konser rock hampir dua kali lipat dari percakapan. Telinga kita tidak mendengar semua frekuensi pada tingkat desibel yang sama. Telinga manusia lebih sensitif terhadap nada yang lebih tinggi daripada nada yang lebih rendah, jadi nada yang lebih rendah akan membutuhkan tingkat desibel yang lebih tinggi agar sesuai dengan tingkat desibel nada yang lebih tinggi.

## **7.2 PEMANTULAN, PENYERAPAN, PEMBIASAN, DAN PERAMBATAN**

Saat suara tercipta, siklus frekuensi dimulai, melambat, dan kemudian akhirnya berhenti. Suara dibentuk dan sering berubah berdasarkan wadahnya. Jadi, pantulan suara

didasarkan pada perubahan bentuk gelombang dari kontakannya dengan bentuk permukaan wadah. Di ruangan besar dengan empat dinding, Anda akan mendengar gema karena suara Anda memantul ke sana kemari dari dinding. Beberapa permukaan akan memengaruhi frekuensi secara berbeda. Penyerapan akan terjadi paling baik dalam bentuk seperti peti telur yang umum digunakan di studio rekaman karena berfungsi seperti wadah kecil yang menampung gelombang suara yang memantul cepat di lubang-lubang kecil hingga energinya habis.

Namun, dalam kasus lain, frekuensi tinggi dan rendah dapat diserap pada kecepatan yang berbeda, sehingga menghasilkan filter lolos tinggi atau lolos rendah. Suara berubah berdasarkan interaksinya dengan permukaan yang berbeda. Beberapa permukaan akan mengubah frekuensi. Ketika permukaan atau media mengubah suara, terjadi pembiasan, yang mengubah gelombang suara. Cara gelombang suara akan merambat disebut perambatan. Pikirkan tentang perbedaan antara mendengar seseorang berbicara di lapangan terbuka dan mencoba berbicara dengan teman Anda saat Anda berdua berada di bawah air.

### **Sinestesia Walter Murch**

Istilah sinestesia mengacu pada saat satu indra manusia dipicu oleh rangsangan indra lain. Saat Anda mendengar suara tetesan cairan, Anda akan berpikir tentang air. Anda bahkan mungkin membayangkan sungai atau anak sungai. Pernahkah mendengar suara yang membuat Anda berpikir tentang warna merah? Lebih sulit tetapi bukan tidak mungkin untuk memunculkan gambaran mental. Jika gambar dan suara menyatu dan terasa seperti menyatu, kita akan merasa lebih nyaman dan lebih mudah memercayai adegan tersebut.

Sinestesia juga dapat bekerja secara terbalik. Misalnya, Anda melihat gambar di layar film yang memperlihatkan para aktor terdengar seperti berada di ruangan kecil, tetapi sebenarnya mereka berada di dalam gua. Anda mungkin akan merasa sedikit tidak nyaman, seolah-olah ada sesuatu yang salah dalam adegan tersebut, yang berarti bahwa ketidakpercayaan yang Anda tahan mungkin akan terpecah.

Editor film terkenal Walter Murch, penulis salah satu buku hebat tentang pembuatan film, *In the Blink of an Eye*, juga dikenal karena mengembangkan desain suara klasik dan teknik produksi audio. Salah satu tekniknya yang terkenal adalah menciptakan lingkungan audio yang tepat untuk sebuah adegan. Pada tahun 1970-an, Murch mengembangkan teknik di mana ia akan mengambil perangkat perekam suara dan perangkat pemutar ulang dan membawa keduanya, dengan suara dari sebuah film, ke lokasi yang cocok dengan lokasi yang ingin diciptakan kembali oleh film tersebut.

Dia akan memutar ulang suara aslinya, membiarkan ruang tersebut memiliki efek yang akan dihasilkannya pada suara jika direkam pada awalnya di lingkungan tersebut. Dia akan mengambil dua rekaman tersebut dan memutuskan berapa banyak suara yang terpengaruh yang akan terdengar dalam adegan tersebut dan berapa banyak suara asli yang akan tetap ada. Saat ini kita memiliki semua jenis plug-in audio untuk mengembangkan jenis suara yang kita inginkan. Namun, penonton harus memercayai suara tersebut saat mereka mendengarnya.

Saat Anda mengerjakan urutan judul, Anda menciptakan realitas. Seperti apa suara gerakannya? Apakah kata-katanya berat? Apakah kata-katanya berdenting atau berdenting saat muncul di layar? Karena kita berhadapan dengan dunia yang sangat abstrak, tempat huruf-huruf besar muncul, itu tidak berarti kita dapat mengabaikan sinestesia. Lingkungan yang kita bangun harus melibatkan penonton dan membuat mereka merasa seolah-olah ada beberapa tingkat realitas yang hadir. Jika judul meluncur di depan kamera, seharusnya terdengar seperti desiran, bukan?

### **7.3 SUARA DALAM PASCAPRODUKSI**

Pascaproduksi adalah tahap akhir dari proses pembuatan film sebelum film dirilis. Dalam fase ini, film disunting, efek visual dibuat, dan suara difinalisasi. Ada banyak tahap untuk menyelesaikan suara sebagai bagian dari proses pascaproduksi.

#### **Suntingan Suara**

Saat seorang penyunting sedang menyunting film, ia juga memotong, mengatur, dan menambahkan berbagai elemen suara. Misalnya, jika wajah karakter tidak benar-benar menghadap kamera saat ia berbicara, penyunting dapat mengambil gambar lain dari aktor yang mengucapkan dialog yang sama atau sesuatu yang berbeda. Terkadang rekaman asli akan cacat, dan mungkin perlu melakukan perekaman dialog tambahan (ADR). Jika diperlukan, ADR digunakan untuk mengganti rekaman atau penampilan aktor yang cacat. Selama fase sunting, efek suara juga direkam.

Terkadang proses yang dikenal sebagai foley digunakan, di mana seorang teknisi akan merekam efek suara saat menonton film, untuk menyelaraskan efek suara dengan apa yang dilihatnya di layar. Jadi, untuk langkah kaki, teknisi akan memakai sepatu yang mirip dengan sepatu aktor dan berjalan di permukaan yang mirip dengan permukaan yang ada di dalam bidikan. Editor mungkin juga memiliki editor suara atau editor efek suara yang akan mengawasi bagian proses ini sehingga editor dapat tetap fokus pada isu yang lebih utama dalam mengedit film.

#### **Skor**

Skor adalah karya musik asli yang dikomposisi untuk bekerja langsung dengan apa yang terjadi di layar. Skor sangat berbeda dari soundtrack, yang merupakan tempat musik populer dimainkan selama beberapa bagian film. Skor dimaksudkan untuk menyoroti momen naratif; terkadang dimaksudkan untuk berada di balik apa yang terjadi dan di titik lain mendorong narasi ke depan.

#### **Campuran**

Editor film biasanya adalah pencampur yang cakap, tetapi mereka akan membawa campuran audio ke pencampur profesional untuk menyelesaikannya. Semua suara harus dicampur bersama untuk menciptakan lingkungan audio yang benar-benar dapat dipercaya. Selain itu, pencampur bertanggung jawab untuk memproses setiap elemen sehingga narasi, musik, dialog, dan efek suara semuanya cocok bersama dengan benar.



### Integrasi Audio dengan After Effects

Meskipun After Effects tidak dirancang sebagai paket perangkat lunak untuk tujuan mencampur dan mengedit audio, ia masih cukup ramah terhadap berbagai format audio. Musik atau efek suara dapat dengan mudah diimpor dan diintegrasikan ke dalam linimasa Anda. After Effects mendukung format berkas audio yang tercantum di sini:

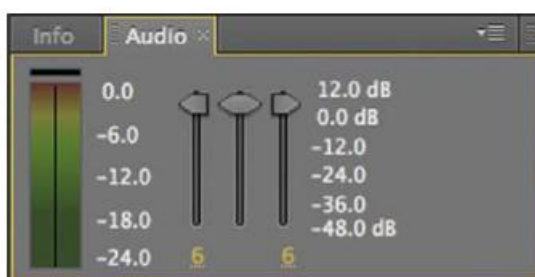
- ❖ ASND – Adobe Sound Document.
- ❖ AAC/M4A – Advanced Audio Coding.
- ❖ AIF – Audio Interchange File Format.
- ❖ MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE – Format Moving Picture Experts Group.
- ❖ AVI, WMA – Format Windows.
- ❖ WAV – Waveform.

Saat Anda bekerja dengan berkas audio, berkas tersebut hanya dapat diimpor sebagai rekaman. Berkas akan mempertahankan durasi aslinya. Ada sejumlah tempat di mana Anda dapat mengaktifkan dan menonaktifkan audio. Anda hanya akan mendengar audio melalui speaker Anda selama Pratinjau RAM.



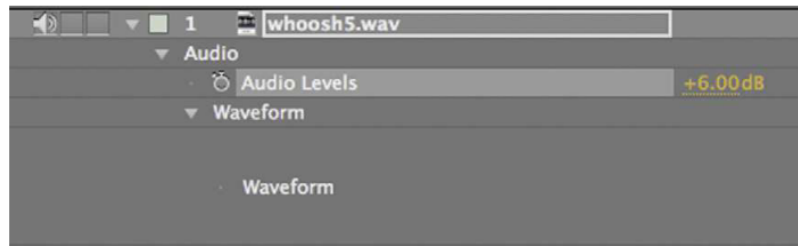
**Gambar 7.3** Jendela Pratinjau Memiliki Tombol Ikon Speaker Untuk Mengaktifkan/Menonaktifkan Audio Sebagai Bagian Dari Pratinjau RAM

Ini akan memengaruhi seluruh komposisi. Pada dasarnya, gunakan ini saat Anda ingin menghidupkan dan mematikan audio selama pemutaran Pratinjau RAM.



**Gambar 7.4**

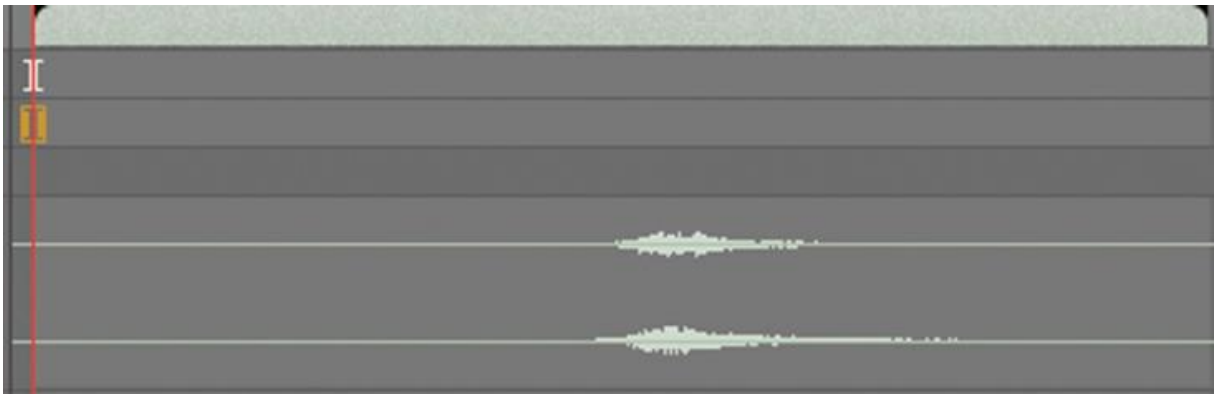
Selain itu, Anda memiliki panel Audio, yang memiliki pengukur VU untuk melacak level Anda; fader untuk saluran kiri dan kanan; dan fader tengah untuk kedua saluran.



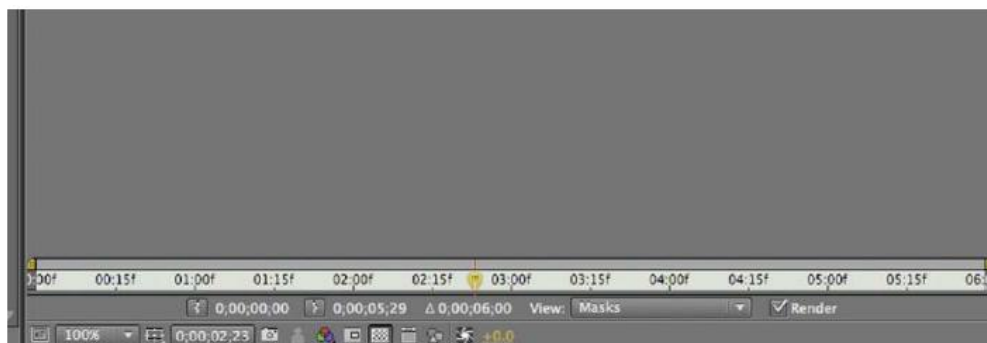
**Gambar 7.5**

File audio yang diimpor dapat diseret dan dijatuhkan ke dalam timeline yang ada atau ditempatkan pada ikon komposisi baru yang akan membuat komposisi baru yang sesuai dengan panjang file audio. Jika Anda menyeret file audio ke dalam timeline, tidak masalah di mana Anda meletakkannya, karena tidak memiliki elemen visual. Dengan lapisan audio atau video di timeline Anda, Anda akan melihat sakelar speaker di kolom paling kiri yang memungkinkan Anda untuk menghidupkan dan mematikan audio untuk setiap lapisan. Jika Anda bekerja dengan beberapa lapisan video, masing-masing dengan audio, Anda harus memastikan untuk hanya membiarkan ikon speaker menyala untuk lapisan yang memiliki audio yang Anda butuhkan.

Saat Anda membuka panah berputar untuk lapisan audio, Anda memiliki judul Audio yang memungkinkan Anda untuk menambahkan bingkai utama untuk level audio. Jika Anda memiliki pengalaman dengan perangkat lunak Digital Audio Workstation (DAW), prosesnya hampir sama persis dengan mengotomatiskan level desibel Anda. Anda juga akan memiliki tab untuk bentuk gelombang, yang akan memberi Anda visual amplitudo audio.



**Gambar 7.6** Melihat di sini dan di Gambar 7.7 Anda dapat melihat bahwa kemungkinan besar Anda tidak akan mendengar apa pun hingga sekitar 3 detik dalam timeline Anda. Jika Anda mengklik dua kali layer audio Anda, layer tersebut akan terbuka seperti klip dalam mode Layer Edit.

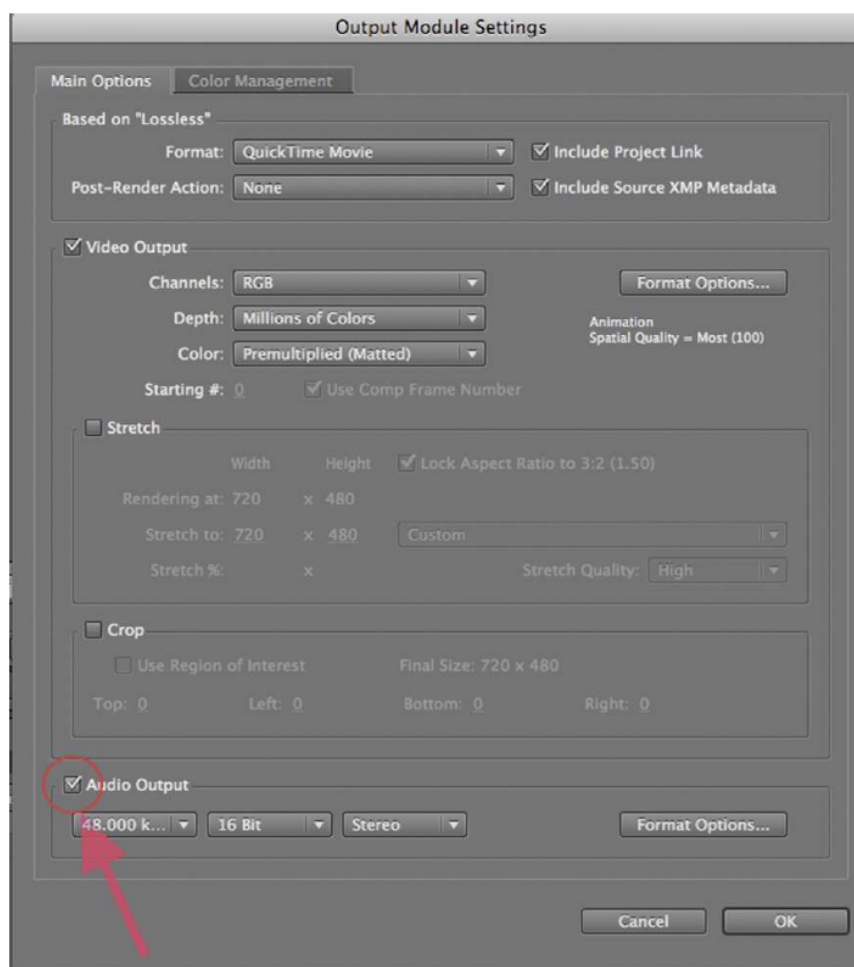


Gambar 7.7

Tempatkan playhead di awal kenaikan bentuk gelombang Anda, dan klik ikon Set IN Point. Ikon tersebut tampak seperti tanda kurung. Ini menunjukkan bahwa playhead berada di awal klip. Seperti halnya kemampuan kita untuk membuat bingkai utama pada tingkat desibel kita, AE memiliki menu singkat efek audio yang dapat ditemukan di Efek | Audio. Setiap efek memiliki parameter bingkai utama, yang memungkinkan Anda sedikit kemampuan desain suara.

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

Gambar 7.8



Gambar 7.9

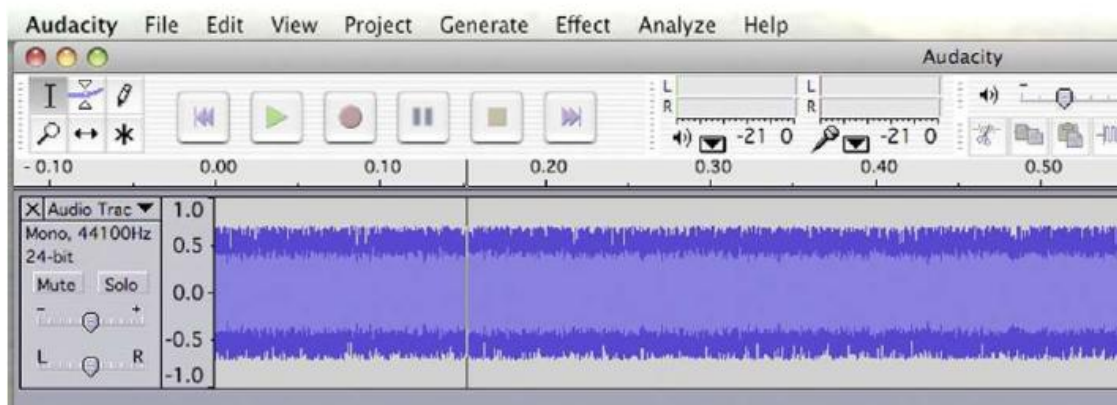
Terakhir, Adobe menyadari bahwa After Effects tidak sering digunakan dengan audio final. Jadi, secara default saat Anda melakukan render, audio Anda dimatikan. Jika Anda ingin audio disematkan dalam berkas video, Anda harus membuka dialog Output Module Settings dan, di bagian bawah daftar, pastikan ada tanda centang pada Audio Output.

### Menambahkan Efek Suara dan Musik ke Urutan Judul Anda

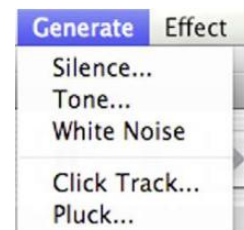
Saya tidak mencoba mempromosikan buku teks saya sebelumnya di sini atau semacamnya, tetapi buku ini memberikan kesempatan untuk menunjukkan cara menambahkan musik dan efek suara ke animasi judul. Untuk video tambahan buku tersebut, saya membuat pembuka dengan animasi huruf dan desain suara. Dalam tutorial berikut, saya akan memandu Anda melalui proses lengkap menambahkan musik dan desain suara ke animasi huruf. Untuk pelajaran desain suara singkat, mari kita mulai dengan mengunduh aplikasi penyuntingan audio gratis Audacity dari [sourceforge.audacity.net](http://sourceforge.audacity.net).

### Tutorial: Pengantar Desain Suara: Membuat "Whoosh"

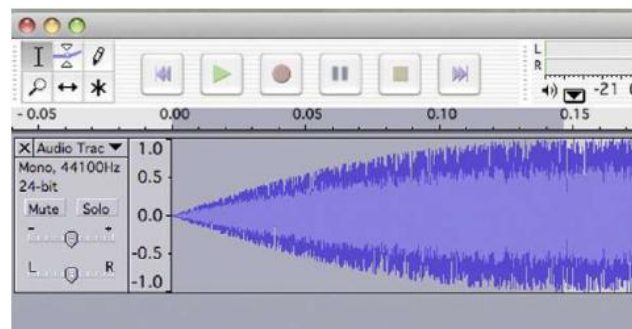
1. Luncurkan Audacity. Kita akan membuat suara whoosh klasik agar judulnya terbang.



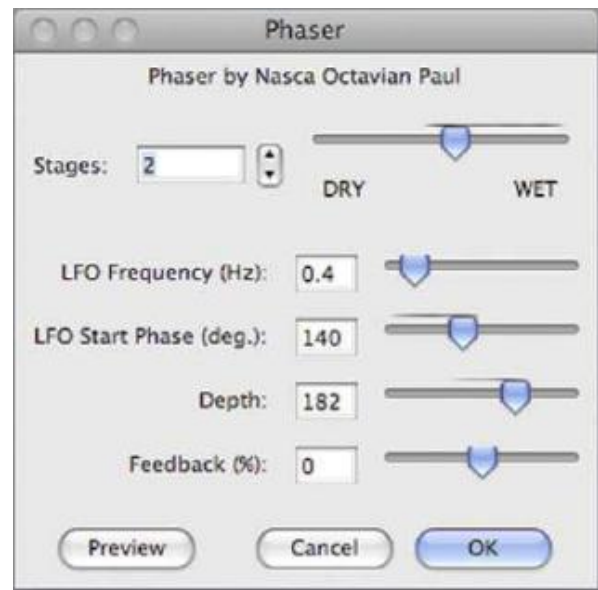
2. Buka Generate | White Noise. White Noise pada dasarnya statis, sinyal acak. Anggap saja sebagai balok marmer yang dapat kita bentuk suaranya. Sebuah jendela akan muncul dan meminta Anda untuk menentukan durasinya. Atur ke 0,5 detik.



3. Sorot 0,15 milidetik pertama dan terapkan Effect | Fade In, lalu terapkan Effect | Fade Out untuk 0,15 milidetik terakhir.



4. Sekarang, untuk bagian yang menyenangkan, kita bisa menerapkan beberapa efek. Buka Effects | Phaser dan atur Stages menjadi sekitar 2. Naikkan Depth dan bereksperimen dengan pengaturan lain hingga karya terdengar cukup lapang.



5. Efek Tambahan | Filter High Pass. Atur Frekuensi Cutoff ke 5000. Buka File | Ekspor .WAV dan beri nama pada karya Anda. Sekarang kita akan memasukkannya ke dalam animasi kita.

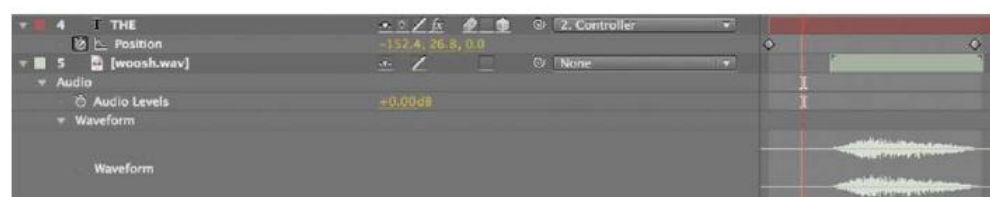


### Tutorial: Menambahkan Musik dan Efek Suara di After Effects

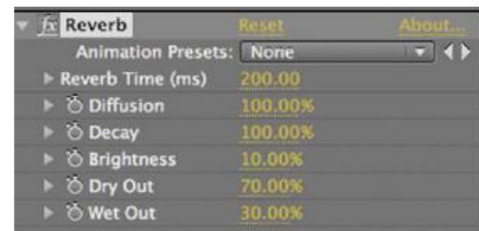
1. Impor file opening.aif dan letakkan di bagian bawah urutan layer, pastikan sakelar speakernya aktif. Periksa juga VU meter di panel Audio untuk memastikannya tidak berubah menjadi merah. Merah berarti suaranya memuncak dan terdistorsi.



2. Impor file woosh.wav dan letakkan di timeline tepat di bawah layer tempat THE berada. Jaraknya sedikit lebih pendek dari jarak antara dua keyframe pertama. Tidak apa-apa; itu akan melakukan apa yang kita perlukan.



3. Tambahkan Efek | Audio | Reverb dan atur parameternya menjadi seperti yang ditunjukkan di atas.



4. Terapkan Efek | Audio | Stereo Mixer. Atur keyframe untuk Left Pan dan Right Pan. Right Pan harus memiliki nilai yang lebih tinggi terlebih dahulu karena kata dimulai di kanan bawah. Di sini saya telah mengaturnya menjadi 70%, dan Left Pan diatur ke -30%. Saya tetapkan dua bingkai utama lagi di akhir, dengan membalik angkanya; Pan Kiri sekarang diatur ke 70% dan Pan Kanan diatur ke -30%. Sekarang "woosh" akan mengikuti animasi huruf di layar.



5. Selesai-Turunkan level efek suara "woosh" hingga selaras dengan musik. Coba tambahkan ke kata-kata lain saat kata-kata itu muncul di layar. Sesuaikan efek Stereo Mixer sesuai dengan arah kata-kata muncul di layar.



#### 7.4 SINKRONASI SUARA DENGAN JENIS HURUF MENGGUNAKAN AFTER EFFECTS

Biasanya dengan After Effects, saat Anda ingin membuat satu parameter bergantung pada yang lain, Anda akan menggunakan layer parenting, tetapi parenting memiliki keterbatasan. Misalnya, jika Anda ingin menggunakan efek alih-alih Posisi, Skala, atau Rotasi, Anda harus menggunakan ekspresi.

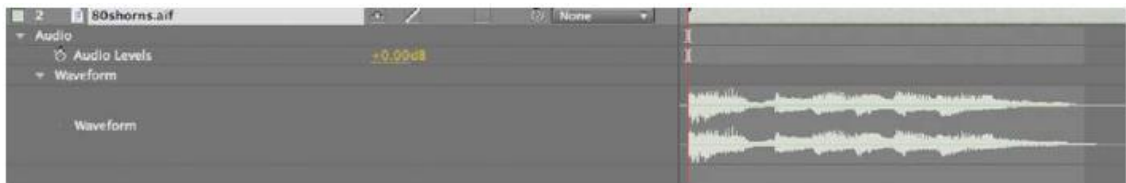
Ekspresi menggunakan bahasa kode untuk memberi Anda banyak fleksibilitas, di mana Anda memberikan instruksi khusus pada layer atau mengaitkan hampir semua parameter ke parameter lainnya. Banyak desainer After Effects profesional tidak memanfaatkan sepenuhnya apa yang dapat dilakukan ekspresi untuk mereka. Sekarang, untuk menyinkronkan audio ke animasi, pertama-tama kita akan mengubah bentuk gelombang menjadi bingkai utama, lalu menggunakan ekspresi untuk mendapatkan kontrol yang lebih baik.

### Tutorial: Sinkronisasi Suara dengan Jenis Huruf

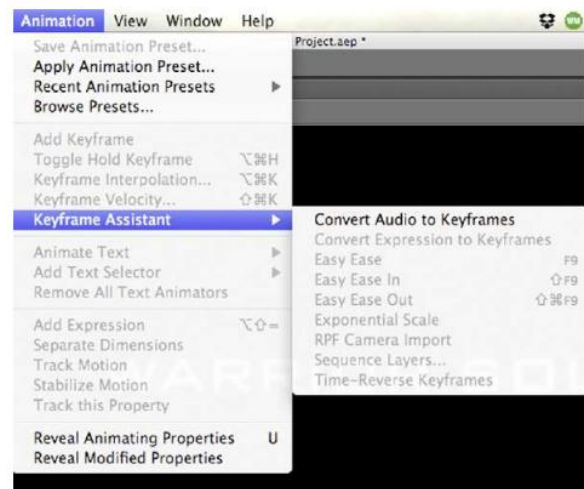
1. Siapkan komposisi After Effects dan atur layer jenis Anda. Saya akan menggunakan gaya tahun 1980-an di sini, jadi saya menginginkan film aksi yang terdengar hebat.



2. Impor audio Anda dan tempatkan di linimasa Anda. Buka panah berputar untuk melihat parameter Bentuk Gelombang. Anda harus mengeklik panah berputar bentuk gelombang untuk membuatnya muncul di layar.



3. Sorot lapisan audio dan buka menu Animasi di bagian atas layar. Buka dan buka Keyframe Assistant | Ubah Audio menjadi Keyframe.



4. Sekarang Anda memiliki lapisan Amplitudo Audio baru. Ini sebenarnya objek null yang memiliki keyframe yang dikumpulkan dari berkas audio yang tersimpan di dalamnya. Ada tiga parameter keyframe, satu untuk Saluran Kiri, satu lagi untuk Saluran Kanan, dan terakhir, satu untuk Kedua Saluran. Ini adalah keyframe yang akan kita gunakan untuk menganimasikan jenis huruf kita.



5. Tambahkan efek CC Light Rays dari Efek | Hasilkan | CC Light Rays, ke lapisan jenis huruf. Animasikan parameter Tengah untuk mengirimkan cahaya ke seluruh lapisan jenis huruf.



6. Buka efek CC Light Rays di timeline, tahan Alt/Option, dan klik stopwatch untuk parameter Intensity. Nilai numerik Anda akan berubah menjadi merah dan Anda akan memiliki bidang yang terbuka untuk mengetikkan ekspresi.

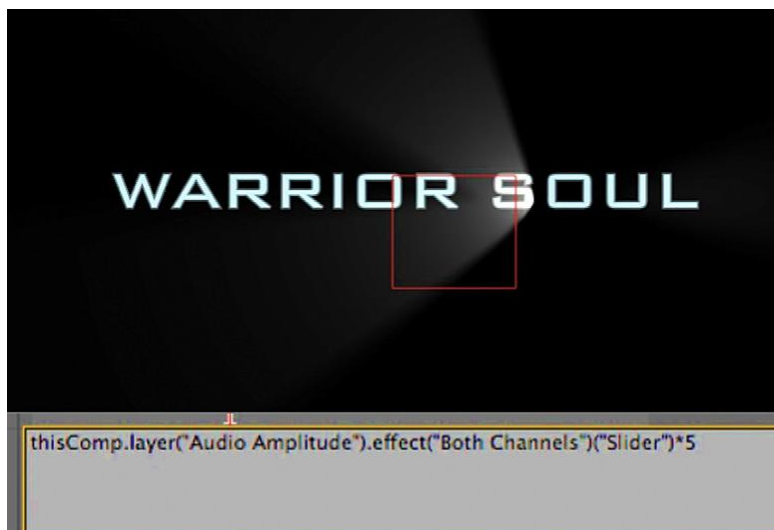


7. Sorot pick whip dan seret ke parameter Both Sliders dari Audio Amplitude untuk menghubungkan ekspresi dari Intensity ke nilai Both Sliders. Lihat animasi Anda, dan ya, itu tidak begitu mendebarkan.



8. Selesai-Kembali ke ekspresi Anda. Tepat setelah Anda melihat ("Slider"), tambahkan \*5. Sekarang akan mengambil nilai dari angka Both Sliders dan mengalikannya dengan 5. Efeknya sekarang jelas bertambah intensitasnya dengan suara. Bereksperimenlah dengan teknik ini. Setelah Anda menguasainya, ini akan menambah banyak fleksibilitas pada kemampuan Anda untuk mengintegrasikan suara ke dalam After Effects.





### **Urbanicity: Studi Kasus**

Studio Motion Graphics: Energi Design Direktur Kreatif: Steve Holmes [www.clickenergi.com](http://www.clickenergi.com)

© Energi Design

#### **Apa konsep dan inspirasi utama untuk Urbanicity–Air?**

Urbanicity masih dalam tahap pengerjaan. Ini berkaitan dengan promosi untuk dokumenter tentang isu perkotaan. Ada serangkaian judul yang akan kami buat untuk berbagai tahap pertunjukan. Salah satunya tentang sumber daya energi dan kerusakan planet, yang lain tentang kerusakan perkotaan, grafiti, atau kerusakan properti. Banyak sekali ide yang berbeda. Saya ingin membuatnya dengan fleksibilitas maksimal dan kemudian menambahkan lebih banyak kedalaman pada ide-ide tersebut. Di situlah kedua judul ini muncul karena keduanya berdiri sendiri dengan sangat, sangat baik dan menampilkan teknik yang sangat unik, terutama yang 3D.

Yang pertama lebih pada sisi alam, sebuah cerita yang menceritakan tentang udara bersih, pada dasarnya, berubah dari buruk menjadi baik, menunjukkan bagaimana kita dapat mengubah dunia sebagaimana adanya saat ini. Ini adalah transisi yang dilakukan dengan pemetaan ulang waktu yang menarik. Itu sangat bergantung pada rekaman stok yang cocok untuk pemetaan ulang waktu, yang sangat bagus. Awan yang bergerak di latar belakang, rumput yang tumbuh di latar depan, turbin angin semuanya adalah elemen rekaman stok. Sebenarnya debu itu juga, tetapi saya tidak memetakan ulang waktu itu.

Saya hanya ingin membangun semacam perjalanan ini, dari yang buruk menjadi baik pada dasarnya, dan membuat warna mencerminkan hal itu. Anda memiliki awal yang sangat gelap dan marah, hampir tampak seperti api, di mana awannya jelas-jelas kotor. Tidak ada yang baik di sana; ketika Anda melihatnya dan berpikir tentang bernapas, Anda ingin batuk. Banyak gambar garis seni sebenarnya berasal dari sebuah buku berjudul *Neubau Welt*, yang merupakan seluruh pustaka seni vektor fenomenal dalam satu CD. Itu adalah pustaka yang luar biasa; saya menyukainya. Ini adalah titik awal yang baik karena benar-benar memberi kami karya seni yang bagus untuk dimainkan, dan dari situlah ide derek itu berasal.

Saya berpikir: "Apa yang akan berdiri di latar belakang tanah sebanyak itu?" dan saya pikir sesuatu yang menggali atau menarik atau menambang akan sangat keren. Pekerjaan itu selesai dengan cepat karena gambar stok menambahkan sejumlah detail tertentu padanya, yang menurut saya bekerja dengan sangat baik. Debu ditambahkan di atasnya, hanya untuk memberikan perasaan tercekik pada benda-benda. Dan kemudian pemandangan beralih dari pertambangan dan bahan bakar fosil ke listrik, yang merupakan bentuk tenaga yang lebih sehat tetapi memiliki dampak visual pada pedesaan, dengan menara dan kabel besar ini.

Kami ingin melanjutkannya dari sana sehingga Anda sampai ke bagian bertenaga angin, di mana Anda memiliki turbin yang menarik tenaga. Mereka tampak sedikit lebih seperti pohon dan dapat sedikit lebih tersembunyi dalam beberapa hal, dan sedikit lebih menyatu dengan lingkungan. Mereka berdiri sendiri tanpa terhubung ke item lain. Saat kita beralih dari sana ke sekarang, rumput mulai tumbuh lagi, warnanya berubah, kita memiliki air yang jatuh, dan perasaan bersih secara umum. Kami telah menganimasikan pusaran pada logo untuk mencerminkan pertumbuhan rumput. Kami juga menduplikasi klip rumput empat atau lima kali, hanya untuk menambahkan sedikit kedalaman padanya. Ada beberapa elemen yang sangat bagus yang akhirnya berhasil. Misalnya, air yang mengalir di balik rumput di latar depan; menurut saya itu keren. Saya pikir hasil akhir dalam perjalanan dari gelap ke terang ini berhasil. Konsep dan waktu semuanya tidak terlalu sulit karena prosesnya sangat linier.

Setiap episode akan memiliki judulnya sendiri berdasarkan tema kontennya. Jadi jika ini berhasil, kami harus mencari cara yang berbeda untuk mendekatinya. Untuk mempertahankan nuansa rekaman vektor dan vektorisasi yang sama dan pendekatan tematik yang sama, kami harus memikirkan cara kerjanya.

**Gambar 7.10** Bingkai foto dari Urbanicity–Air, dibuat oleh Energi Design.



#### **Bisakah Anda bercerita sedikit tentang penggunaan warna?**

Ada banyak warna di awal, dan saat Anda sampai di titik akhir, karena tekstur ini, Anda tidak dapat melihat banyak perbedaan antara awal dan akhir. Jadi, saya mundur selangkah. Saya mencoba membuatnya sesederhana mungkin dan membuat akhir terlihat sangat, sangat bersih dan membuat awal terlihat sangat berlawanan.

Posterisasi awan di latar belakang, misalnya, memiliki banyak tingkatan, dan saya menambahkan lebih banyak warna di masing-masing tingkatan, sehingga menjadi lebih sulit untuk membedakan antara perubahan di udara karena terlalu banyak warna. Itu adalah perubahan yang sangat terperinci dan sangat bertahap. Jadi, saya mundur beberapa langkah dan kembali ke dua warna, lalu saya naik ke empat warna dan saya pikir kami berakhir dengan enam warna, untuk memberikan sedikit lebih banyak dampak.

Ada banyak warna hitam di latar depan, sementara semua grafik di belakang pada dasarnya berwarna putih atau sangat terang. Ini adalah warna utama, dan semua yang ada di antaranya harus berada di tengah, baik di depannya maupun di belakangnya, dalam hal baik versus buruk. Fakta bahwa lereng bukit menutupi efek api, yang hampir terasa seperti kebakaran hutan, seolah-olah ada kebakaran di sana saya ingin menutupinya saat kita bergerak maju dalam waktu. Itu sekarang tersembunyi, jadi kita lebih banyak melihat warna biru, yang bagus.

Setelah mengubah warna yang sekarang tersembunyi secara drastis, api, kami sedikit memperkenalkan warna api itu di sini di turbin. Namun kemudian saat sudut 3D berubah, warnanya juga sedikit berubah sebenarnya ada satu gradien di atas seluruh bagian di sini dan karena cara kamera bergerak, elemen tertentu muncul dalam satu warna dan saat bergerak, mereka menjadi warna lain. Saya pikir itulah jenis perasaan yang ingin kami capai di sini. Kami banyak berpikir tentang cara memberikan kesan yang berbeda dari saat pertama kali Anda melihat objek tersebut hingga saat terakhir Anda melihatnya. Itu jauh lebih sehat, jika Anda suka, karena telah mengubah ruang warnanya sendiri. Pada akhirnya semuanya sangat sederhana, sungguh: Sebagian besar berwarna biru dan hanya ada sedikit detail di rumput; yang lainnya sangat bersih. Prosesnya cukup sederhana, semuanya tentang menandai perbedaan antara awal dan akhir, saat Anda benar-benar dapat melihat yang bersih versus yang tidak, dan semuanya berada dalam ruang warna yang sama.

**Apakah Anda setuju dengan pernyataan bahwa pada dasarnya Anda adalah seorang pendongeng?**

Saya pikir kata ini mendefinisikan banyak pekerjaan kami. Saya tidak tahu apakah itu sesuatu yang sering kami lakukan atau yang sering kami dapatkan, tetapi sebagian besar merupakan proses awal, tengah, dan akhir, dan apa cerita di antaranya. Saya kira sebagian besar karya komersial seperti itu. Saya senang membawa karya seni saya ke perjalanan itu, jika Anda suka, dan mencari tahu cara terbaik untuk mendekati sebuah cerita. Saya pikir terkadang yang terbaik adalah menyajikan sesuatu dengan cerita.

Karya ini hanya berdurasi 15 detik, tetapi Anda mendapatkan kesan sejarah dan evolusi, orang-orang yang peduli terhadap lingkungan, dan secara visual, di akhir Anda mungkin ingin berkata: "Saya ingin tinggal di sana." Semuanya sangat indah di sana, hijau dan subur, sementara di awal Anda menyadari bagaimana berbagai hal bekerja.

Bahkan dalam waktu yang singkat, jika Anda dapat menceritakan kisah yang bagus atau menemukan cara terbaik untuk menggambarkan perubahan itu, itu sangat membantu karya tersebut untuk diselesaikan. Anda akan memiliki tekad yang baik daripada berfokus pada satu elemen dan berkata: "Ini judulnya, ini beberapa turbin, ini beberapa awan, bagaimana kita

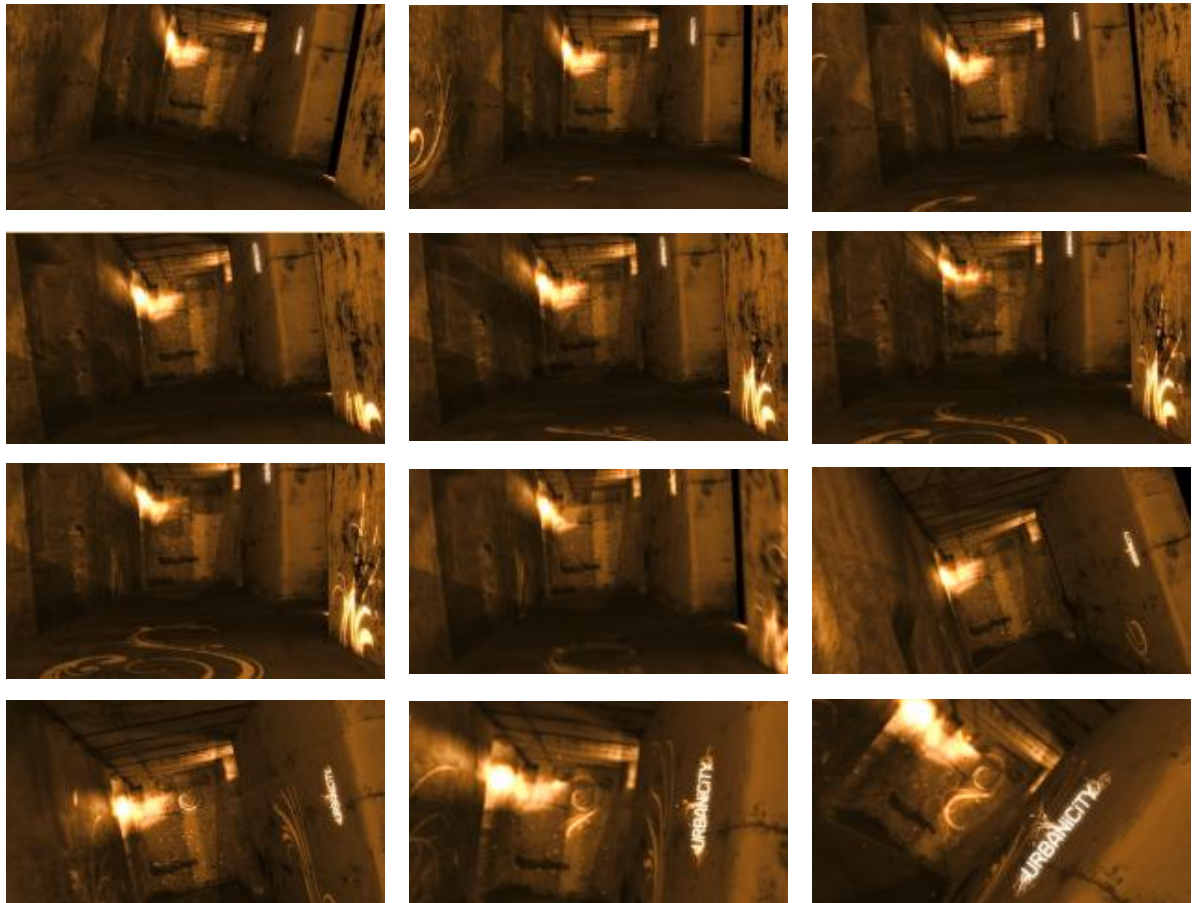
membuatnya bertahan selama 15 detik?" yang merupakan hal yang banyak dilakukan orang. Terlalu banyak seniman yang mencoba mengambil serangkaian elemen dan membuatnya bertahan selama mungkin.

Jika Anda mencoba untuk menyelami lebih dalam dan menambahkan beberapa narasi, saya yakin itu sangat membantu, dan saya akan mengatakan banyak proyek kami didasarkan pada ide itu. Saya pikir baik untuk memulai dan mengakhiri dengan transisi.

**Bisakah Anda berbicara tentang judul *Urbanicity Derelict* lainnya—*Derelict*?**

Yang ini sedikit lebih surealis. Itu lebih merupakan tantangan teknis daripada apa pun. Saya mencoba teknik yang akhirnya berhasil dengan sangat baik, dan meskipun ini hebat, saya menghabiskan banyak waktu untuk melihat sejauh mana hal-hal dapat dikembangkan dan diuji. Saya pikir dalam sebagian proyek ini teknologi mendorong konsep tersebut. Saya tahu apa yang ingin saya lihat dan saya bertanya-tanya apakah saya dapat mencapainya.

**Gambar 7.11** Bingkai foto dari *Urbanicity Derelict*, dibuat oleh Energi Design.



Saya mulai dengan menambahkan pusaran cahaya ke lantai dan semuanya menyatu dengan sangat baik. Bagian akhir lebih tentang kebebasan dan keterpenjaraan serta perasaan itu. Oleh karena itu, ada burung merpati dan bayangan.

Hal yang sangat saya sukai dari ini adalah bidikan asli yang hanya memiliki seberkas cahaya kecil di sudut. Ketika saya menambahkan efek cahaya ke dalamnya, tampilannya menjadi sangat keemasan. Saya ingin mengambil seluruh ruangan dan memindahkannya ke ruang warna yang sama tetapi juga mengambil semua elemen dan memadukannya

sepenuhnya, sehingga semuanya tampak berkilau dan berwarna emas, seolah-olah ada nilai di dalamnya. Bukan nilai material, tetapi lebih pada perasaan sukses, seperti ada cahaya di ujung terowongan. Ada sorotan keemasan pada perasaan gelap ini, ada hal-hal yang cerah dan berkilau.

Ada perasaan positif pada elemen-elemen yang dianimasikan di sini. Pusaran-pusaran itu bisa saja berwarna hitam dan kotor, dan begitu juga yang lainnya. Hanya dengan memperkenalkan cahaya ini, yang hampir menerangi ruangan, saya rasa kita telah menambahkan elemen yang sangat bagus ke dalamnya; membuatnya menonjol.

Kunang-kunang di ujung ruangan sebenarnya hanya titik: itu jenis animasi. Mereka bukan partikel atau apa pun, mereka hanya teks. Dan itu lagi-lagi tantangan teknis. Kalau dipikir-pikir sekarang, saya bisa saja menggunakan pemancar partikel untuk menambahkan lebih banyak dan membuatnya sedikit kabur, tetapi awalnya hanya: "Mari kita cari cara mudah untuk melakukan ini." Dengan membuatnya bersinar, dan dengan properti animasi teks After Effects, keburaman dapat dibingkai dengan sangat cepat dan menerapkan tingkat kepekatan acak, sehingga mereka cenderung berkedip. Anda dapat menangkapnya sesekali; mereka memudar masuk dan keluar seperti kunang-kunang sungguhan. Ini adalah efek yang bagus, hampir seperti mereka menambahkan warna ke ujung ruangan. Mereka bukan hanya mencoba berbaur, tetapi hampir seperti mereka benar-benar menerangi ruangan. Tanpa itu, proyek ini membutuhkan sesuatu, proyek ini membutuhkan sesuatu seperti debu, jadi mungkin itu kunang-kunang, mungkin itu hanya partikel debu jika kita menambahkan lebih banyak.

Hal-hal yang bergerak perlahan di ruang 3D, hanya untuk menambahkan sedikit kedalaman padanya. Itu lebih merupakan tantangan konsep teknis sekaligus taman bermain grafis, jika Anda suka. Jika saya kembali dan meninjau ulang bagian ini, saya mungkin akan membuatnya sedikit lebih gelap di awal, mengarah ke cahaya saat berlanjut, seperti ujung terowongan, tempat cahaya berada. Bayangan dari jendela di ujung ruangan juga akan lebih gelap, dan logo akan sedikit lebih menonjol.

Dalam bagian ini, gerakan kamera mensimulasikan seseorang menjelajahi ruang, dengan semacam gerakan genggam. Bagaimana itu cocok dengan bagian Anda? Dan tentang penggunaan kedalaman bidang, karena sedikit lebih jelas dalam bagian ini, mengapa Anda memutuskan untuk memaksimalkan penggunaannya di sini?

Pada bagian sebelumnya, kedalaman bidang konsisten dan koheren secara matematis. Karya tersebut dibuat agar kamera bergerak dan titik fokusnya berada pada posisi yang tepat. Pergerakan kamera agak cepat, lalu melambat, lalu cepat, lalu lambat; selama periode lambat sekitar 200 piksel tersebut, titik fokus hampir mati di tengah, sehingga objek yang menjadi fokus selalu fokus selama gerakan lambat, lalu zoom akan beralih ke objek berikutnya, yang akan menjadi fokus tepat pada waktu yang tepat. Semuanya ditata hingga piksel. Kamera hanya bergerak mundur dan semuanya berfungsi.

Proyek ini, seperti yang Anda katakan, sangat manusiawi, dan itulah yang saya inginkan. Hampir seperti seseorang yang mengangkat dirinya sendiri dari lantai. Ini pertama kalinya mereka berdiri untuk beberapa saat, dan mereka mencondongkan tubuh ke satu sisi,

lalu mereka menemukannya di sisi lain, lalu berbalik dan menyadari ada harapan di sini. Sesuatu tumbuh dan cerah, ada kehidupan dan hampir seperti berjalan keluar pintu, mengetahui bahwa di tikungan nanti semuanya akan menjadi lebih baik.

Ini adalah sesuatu yang selalu saya suka lakukan tidak hanya berpikir dalam hal gerakan lambat, atau nuansa genggaman tangan ini bahkan benar-benar menambahkan seseorang ke dalam campuran, yang menurut saya cukup keren, dan membuatnya mulai dari bawah. Semua ini dilakukan dengan serangkaian bingkai utama untuk posisi dan titik fokus kamera, yang bergeser secara independen satu sama lain. Saya mungkin menggunakan null [After Effects]. Saya tidak yakin, tetapi saya yakin mereka hanya diberi bingkai utama secara independen. Saya kemudian menerapkan nilai acak ke kedua parameter tersebut untuk mendapatkan semacam efek bergoyang, di mana mereka tampak independen satu sama lain.

Hasilnya adalah bagian depan mungkin melakukan gerakan yang sama, tetapi posisinya akan berubah sesuai dengan itu, jadi ada kesadaran yang luar biasa bahwa kamera sebagian besar selalu tetap menunjuk ke tempat tertentu, sedangkan dengan kepala manusia, Anda selalu memiliki begitu banyak sudut pilihan; ditambah Anda memiliki mata, yang ditambahkan dengan 180 derajat lagi di setiap arah. Ada begitu banyak titik rotasi di sana sehingga terkadang gerakan kamera genggam di komputer tidak dapat benar-benar mencapai perasaan itu. Lebih sulit untuk membuatnya berfungsi dan dapat dipercaya daripada mungkin menggerakkannya saat Anda melihat melalui mata seseorang, seperti dalam kasus ini. Dan itulah mengapa di sana-sini ada pergeseran sesekali, karena yang bergerak bukan hanya kepala tetapi mungkin kedipan mata. Ini keren, sebenarnya—tantangan yang sangat bagus.

Saya suka gerakan di bagian akhir, tetapi sekali lagi, kembali lagi, setelah posisi selesai, saya akan mengukur jarak dari kamera ke logo dan kemudian menyesuaikan kedalaman bidang saat kamera masuk, dan memastikan bahwa semua yang lain bergerak sesuai dengan itu. Saya memang menginginkan perasaan menyadari bahwa seseorang memegang pintu ini dan membaca tandanya; itu berhasil dengan baik.

Saya ingin mengembangkan yang ini sedikit lebih lama dan mencoba membuat orang tersebut bergerak masuk dan melewati pintu itu. Dan saat mereka melakukannya, kecerahan akan menandai transisi ke intro dokumenter tersebut. Ketika Anda mengerjakan berbagai proyek seperti ini, bagaimana Anda menjaga kreativitas Anda tetap mengalir?

Yah, tentu saja bersepeda dan menenangkan pikiran di pegunungan itu menyenangkan. Itu membantu. Terkadang terasa seperti saluran kreativitas Anda tersumbat, dan terus menumpuk. Anda tahu itu ada di sana, jadi terkadang Anda hanya perlu mengeluarkan saluran itu, dan menurut saya bersepeda santai dan berjemur selalu sangat membantu bagi saya.

Saya suka pergi menonton film; saya akan mengambil waktu istirahat di sore hari, berkendara ke kota, yang itu sendiri agak berbeda, karena Anda dibawa dari lingkungan studio, dengan sejumlah kecil orang, dan semacam nuansa kota kecil, lalu Anda masuk ke kota. Tiba-tiba Anda dikelilingi oleh lebih banyak informasi visual, dan itu sendiri memberi saya banyak ide. Saya melihat warna-warna di etalase pertokoan, atau apa yang dikenakan orang,

atau jenis tas yang dibeli seseorang dari toko dan bagaimana warnanya, atau hal-hal seperti itu.

Terkadang saya mendapatkan inspirasi terbanyak dari hal-hal aneh, jadi saya akan pergi dan duduk di suatu tempat, minum kopi, dan memperhatikan orang-orang yang lewat, dan melihat warna atau bentuk atau sesuatu yang menarik perhatian saya. Kemudian saya akan membuat sketsa atau mencatatnya. Terkadang cukup aneh, orang-orang dan warna mereka: warna pakaian mereka, pilihan busana mereka, apa yang mereka pegang, apa yang mereka kendarai atau jalani, atau sepatu apa yang mereka kenakan, hal-hal seperti itu terkadang dapat mengubah indra sehingga Anda berkata, "Wah, menarik sekali." Di sisi lain, pergi ke bioskop dan menonton judul film. Warna dan bingkai, kamera, dan sudut yang mereka gunakan. Kadang-kadang saya akan melihat satu bidikan dan berkata, "Itu hanya sudut yang saya pikirkan, atau cara warna itu muncul pada sudut itu," atau sesuatu seperti itu. Lalu Anda memiliki judul film dan itu selalu memberi Anda semacam inspirasi. Bukannya saya pergi ke bioskop untuk mendapatkan inspirasi itu, tetapi lebih karena saya menemukan inspirasi di sebagian besar film.

Saat saya di luar negeri, saya akan membawa pulang sekitar empat atau lima buku desain dari setiap perjalanan, setiap kali saya pergi. Dan terkadang buku-buku itu sangat besar dan berat sehingga saya harus mengirimkannya ke sana, karena harganya terlalu mahal untuk dimasukkan ke dalam koper. Ada beberapa toko di belakang Covent Garden di London yang bisa saya kunjungi sepanjang hari. Toko-toko itu sangat, sangat memanjakan indra. Warnanya, sampul bukunya sendiri, pokok bahasannya; saya sangat senang dengan itu. Saya suka toko-toko itu karena buku ada di sekitar Anda dan ada buku-buku di rak tujuh atau delapan yang bahkan tidak mungkin Anda capai, dan Anda melihatnya dan berkata, "Saya mau yang itu!" Buku itu indah; saya menyukainya. Beberapa buku favorit saya saya dapatkan dari sana.

Bagaimana inspirasi yang Anda dapatkan dari luar memengaruhi pekerjaan Anda? Saya pikir itu memberi saya kemampuan untuk melihat proyek dari sudut pandang yang berbeda. Terkadang saya merasa seolah-olah berada di jalan satu arah dan proyek itu menghalangi jalan. Saya kemudian menyadari bahwa saya hanya mengerjakannya dari satu sisi. Terkadang jika Anda menjauh darinya dan kembali lagi nanti dengan semacam inspirasi, yang mengubah pemikiran atau pendekatan Anda, Anda akan mendapati diri Anda di tempat yang sama, tetapi seperti saat mengambang. Anda dapat bergerak dan melihat hal yang sama dari sudut yang sedikit berbeda: dari sisi lain, atau memanjat tangga dan melihatnya dari sini. Dan begitulah rasanya saat saya kembali mengerjakan sebuah proyek; saya mendapatkan pemahaman baru tentang cara melihatnya. Dan itu sangat keren. Itu tidak sering terjadi, tetapi terkadang Anda menemui hambatan yang sama berkali-kali sehingga Anda membutuhkannya. Saya sangat menikmati proyek ketika Anda akhirnya mengambil langkah yang berbeda, dan berpikir, "Saya tidak pernah memikirkan itu sebelumnya." Tiba-tiba semuanya menjadi jelas, dan begitulah cara banyak proyek berjalan dengan baik.

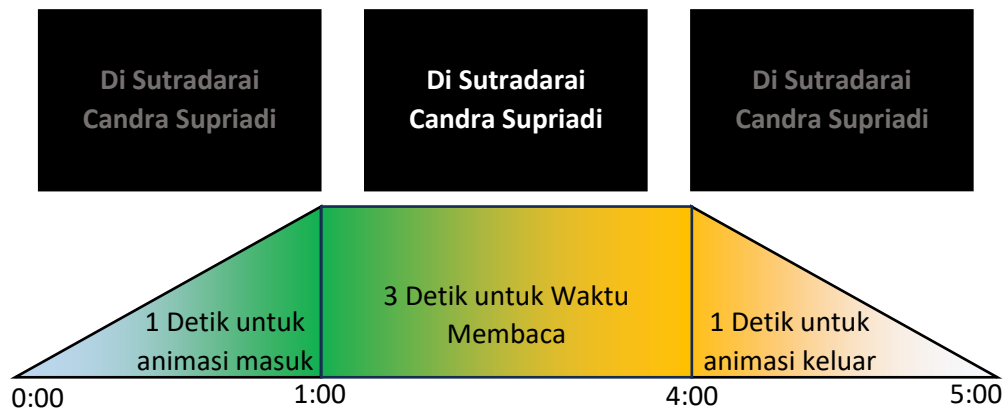
Seperti halnya dengan absinth; saya berada di Prancis dan mendapat kesempatan untuk melihat sebagian sejarah produk khusus ini, dan beberapa seniman yang terkait dengannya, dan untuk pergi ke daerah tempat produk itu dikonsumsi pada masa itu.

Mendapatkan gambaran geografisnya juga sangat membantu. Kembali dan katakan, "Oke, kita punya tekstur, kita punya logo, kita punya botol" itu sangat mudah dilakukan.



## BAB 8 TEKNIK PENTING

### 8.1 PENGATURAN WAKTU



**Gambar 8.1** Bagaimana kita dapat menyiapkan judul dengan kecepatan rata-rata dengan waktu yang cukup untuk animasi masuk dan keluar serta waktu baca audiens?

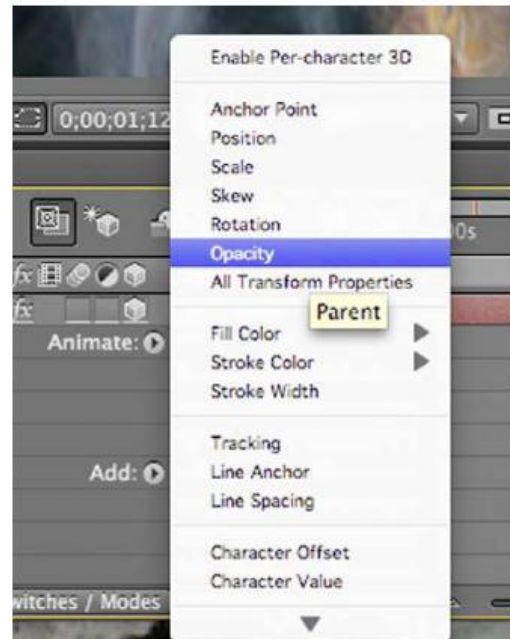
Sangat penting bagi kita untuk menyediakan waktu yang tepat untuk setiap judul. Saya memiliki rumus yang saya terapkan pada setiap urutan judul yang saya buat. Pertama, agar penonton memiliki cukup waktu untuk membaca satu judul (yang merupakan durasi rata-rata), mereka akan membutuhkan sekitar 3 detik. Namun, itu hanya waktu yang dibutuhkan agar dapat dibaca oleh penonton. Dengan melihat Gambar 8.1, untuk mengatur waktu agar kita memiliki cukup waktu untuk melakukan animasi kedatangan dan keberangkatan dari layar, kita perlu menambahkan 1 detik di awal dan di akhir untuk menyediakan waktu tersebut, yang berarti kita memiliki waktu 5 detik. Sekarang, ini hanya berlaku, tentu saja, jika judul tidak terbaca selama animasi masuk dan keluar. Jika demikian, maka selama penonton memiliki waktu 3 detik atau mendekati 3 detik untuk membaca judul, Anda aman. Sekarang, dengan mempertimbangkan hal-hal ini, kita dapat memulai.

### 8.2 FADE UP DAN FADE DOWN

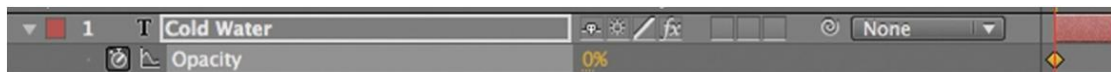
Animasi urutan judul yang paling umum adalah fade up dan fade down klasik. After Effects (selain sebagian besar paket penyuntingan) memberi Anda beberapa cara untuk melakukan gerakan sederhana ini. Kita akan membahas beberapa variasi.

### Tutorial: Gerakan Dasar

1. Bahkan animasi tipe yang paling rumit pun biasanya akan mengintegrasikan gerakan ini sebagai bagian dari efeknya, jadi ini lebih merupakan teknik blok penyusun. Dengan lapisan teks di After Effects, kita dapat mencapai efek kita dengan Transform | Opacity standar atau Text | Animate | Opacity. Ingat bahwa versi Text | Animate dari efek Transform berlaku untuk karakter, bukan keseluruhan kata. Namun dengan Opacity, tampilannya akan sama.



2. Tempatkan playhead pada titik yang Anda inginkan untuk memudahkan jenis Anda. Mulai stopwatch untuk Opacity dan atur ke 0%.



3. Langsung ke tanda 1 detik. Atur Opacity ke 100%.



4. Dengan perangkat lunak animasi keyframe, komputer menghitung semua frame di antara keyframe untuk Anda, tetapi ketika Anda ingin nilai sesuatu tetap sama, Anda memerlukan keyframe yang mengulang nilai sebelumnya sehingga perangkat lunak mengetahui berapa lama untuk menjaga nilai tersebut tetap sama. Jadi, untuk Opacity kita, dari 1 detik hingga 4 detik kita perlu mempertahankannya pada 100%. Jadi, pada tanda 4 detik, klik tombol Add or Remove Keyframe di kolom paling kiri.



5. Done—Untuk menyelesaikan animasi Opacity kita, pada tanda 5 detik, kembalikan persentase ke 0.



### Fade Up and Down by Character

Setiap kali Anda menggunakan efek animasi teks yang perlu menangani satu karakter pada satu waktu, cara paling efisien untuk melakukannya adalah melalui Text | Menu animasi. Setiap efek ini menciptakan animator. Animator akan berisi efek tambahan serta pemilih rentang. Pemilih rentang adalah tanda kurung yang memungkinkan Anda menganimasikan huruf atau huruf mana yang memiliki efek yang diterapkan padanya pada satu waktu.



**Gambar 8.2** Dalam contoh ini, Anda dapat melihat bahwa O memiliki efek opasitas yang lebih rendah. Huruf tersebut dikelilingi oleh dua tanda kurung pemilih rentang untuk mengisolasi efek ke huruf tunggal.

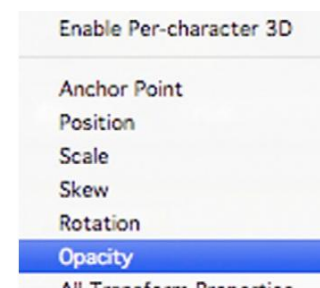
Jika Anda membuka Pemilih Rentang 1 untuk animator Opacity, Anda akan melihat bahwa Anda dapat memberikan bingkai utama persentase untuk Awal dan Akhir. Selain itu, Anda dapat menggunakan Offset, yang akan mengambil perbedaan antara Awal dan Akhir dan memindahkannya ke seluruh kata. Jika Anda ingin agar huruf tersebut muncul satu per satu, Anda harus menggunakan efek Text | Animate. Berikut cara melakukannya.

Range Selector 1	
Start	10%
End	20%
Offset	0%

**Gambar 7.8**

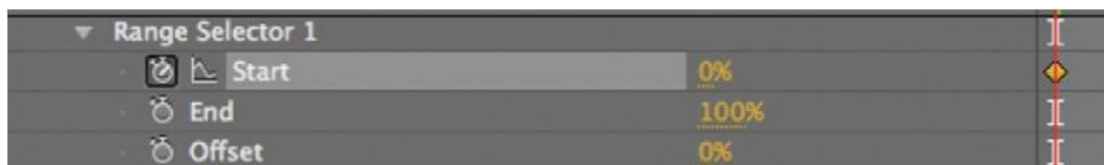
### Tutorial: Fading Up dan Down by Character

1. Dengan lapisan teks Anda disorot, buka panah berputar untuk lapisan jenis Anda dan masuk ke Teks | Animasikan | Opacity.
2. Turunkan Opacity menjadi 0%.



3. Opacity bisa sedikit membingungkan di sini. Nyalakan stopwatch untuk Start. Atur ke 0%. Mengapa kita melakukannya dengan cara ini? Nah, untuk menampilkan huruf satu per satu dari kiri ke kanan, kita harus menyembunyikan efek Opacity 0% secara

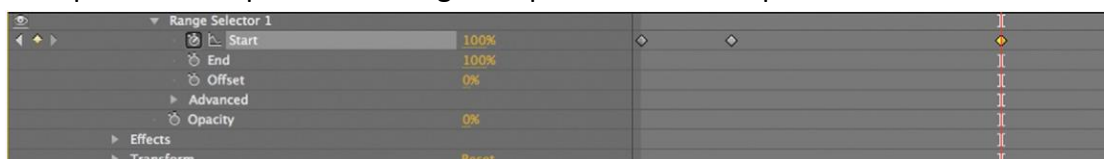
bertahap. Jadi, saat tanda kurung Start melewati sebuah huruf, tanda kurung tersebut akan menampilkannya.



4. Pada tanda 1 detik, atur Start ke 100%. Kata tersebut akan ditampilkan sepenuhnya. Perhatikan bahwa kedua tanda kurung berada di akhir kata, yang pada dasarnya membuat efek Opacity sepenuhnya tersembunyi.



5. Pada tanda 4 detik, klik tombol Add or Remove Keyframe untuk Start. Ini akan mempertahankan pemilih rentang Start pada 100% untuk periode waktu tersebut.



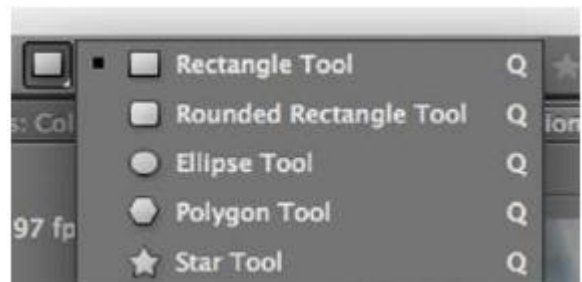
6. Done-Kembalikan persentase untuk Start ke 0% pada tanda 5 detik. Sekarang tanda kurung akan kembali ke kata tersebut dan menghapusnya dari layar.



### Tutorial: Shaped Fade Up dan Fade Down

Dalam tutorial berikutnya, kita akan mengerjakan tugas ini lagi, kali ini dengan memperlihatkan bagaimana fade up dan fade down bergerak dari tengah kata ke dalam dan ke luar, dalam bentuk radial.

1. Dari alat Mask Shape, pilih Ellipse Tool.



2. Buat mask elips kecil di antara kedua kata. Pada judul lain, pilih spasi yang paling dekat dengan bagian tengah tanpa melewati huruf.



3. Tekan MM pada keyboard Anda. Pada tanda 0, mulai stopwatch untuk Mask Expansion.



4. Seperti yang kita lakukan pada dua tutorial sebelumnya tentang topik ini, kita akan menggunakan keyframe untuk memperlihatkan judul dari 0–1 detik, menahannya dari 1–4, dan memudar dari 4–5 detik. Pada tanda 1 detik, tingkatkan nilai Mask Expansion untuk memperlihatkan seluruh judul. Klik Add or Remove Keyframe 4 detik untuk menahan nilainya, dan pada 5 turunkan ke 0.



5. Selesai-Untuk benar-benar menyelesaikan efek ini dengan cara yang menawan, kita harus melembutkan tepi bentuk yang kita tampilkan. Pada Mask Feather, tingkatkan nilainya menjadi 40 piksel. Itu akan melembutkan tepi dengan baik.



### 8.3 TRACKING

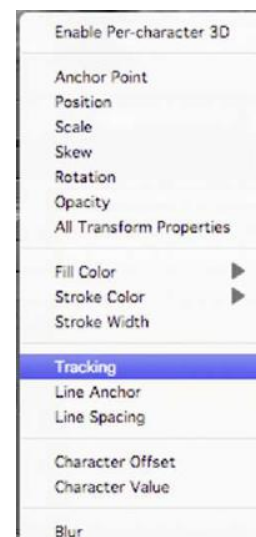
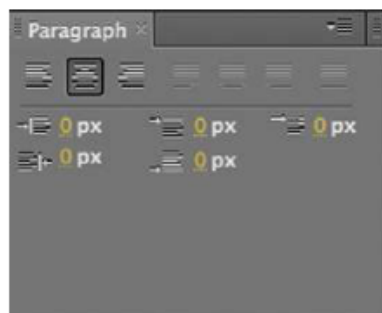
Mungkin yang kedua paling populer setelah fade up dan fade down, animasi pelacakan sangat umum. Animasi pelacakan melibatkan penyesuaian spasi antar huruf. Berikut cara melakukannya.

#### Tutorial: Tracks

1. Baiklah, saya tahu contoh ini adalah plesetan, tetapi bukankah buku teks seharusnya memiliki plesetan yang tidak menarik? Pokoknya, sorot layer tipe dan buka panahnya yang berputar.



2. Pastikan Anda telah memilih perataan tengah dari panel Paragraf.
3. Dari menu Animate, pilih Tracking. Mulai stopwatch untuk Tracking Amount.



4. Lanjutkan ke tanda 5 detik dan tingkatkan Jumlah Pelacakan menjadi 25. Anda akan melihat spasi antar huruf bertambah secara bertahap seiring waktu.



5. Selesai-Animasi pelacakan akan bekerja dengan sangat baik dengan fade up dan fade down. Coba tambahkan itu ke animasi pelacakan kita.

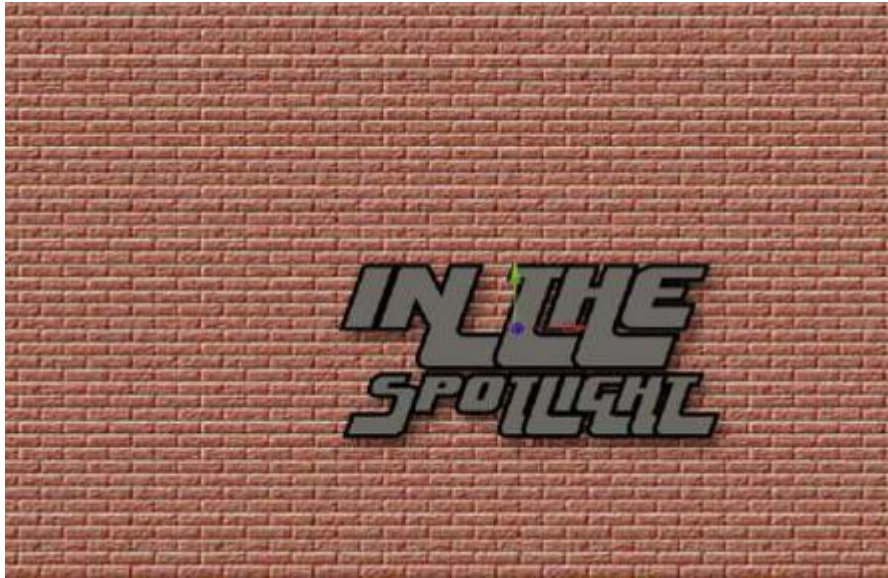


#### 8.4 SPOTLIGHT REVEAL

Meskipun lapisan cahaya dan kamera After Effects hanya bekerja dengan lapisan dalam mode 3D, kita masih dapat memanfaatkannya untuk proyek 2D. Di sini kita akan menggunakan cahaya After Effects untuk menampilkan judul.

##### Tutorial: Membuat Spotlight Reveal

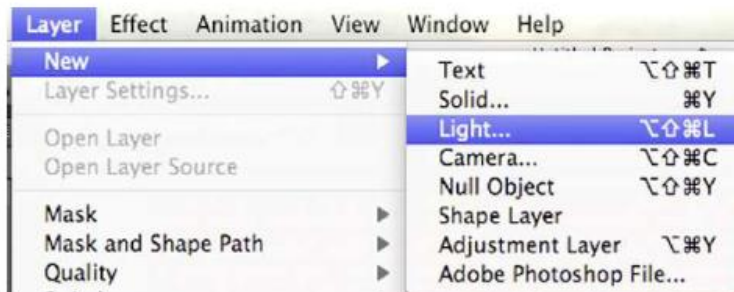
1. Untuk memulai, saya telah menyiapkan proyek dua lapis dengan judul di dinding bata. Tidak ada yang istimewa, tetapi kita akan membuatnya terlihat jauh lebih baik.



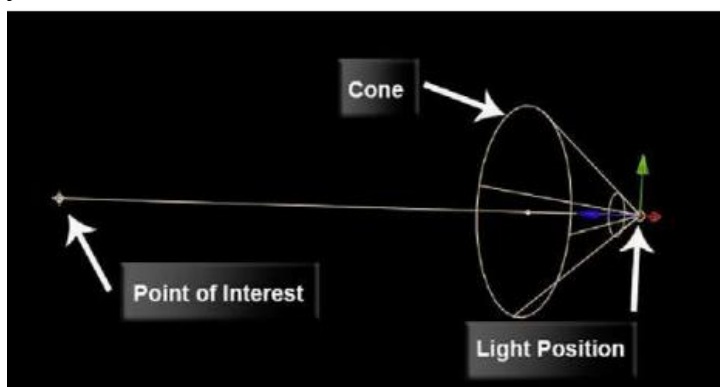
- Masukkan kedua layer ke dalam Mode 3D.



- Buka Layer | Baru | Cahaya.



- Antarmuka cahaya mirip dengan layer kamera. Antarmuka ini dikontrol oleh perangkat di atas. Point of Interest mengontrol arah cahaya. Cone mengontrol seberapa jauh cahaya akan menyebar. Titik jangkar mengontrol posisi cahaya yang sebenarnya. Untuk saat ini, sesuaikan pengaturan Point of Interest untuk mengalihkan cahaya dari judul.

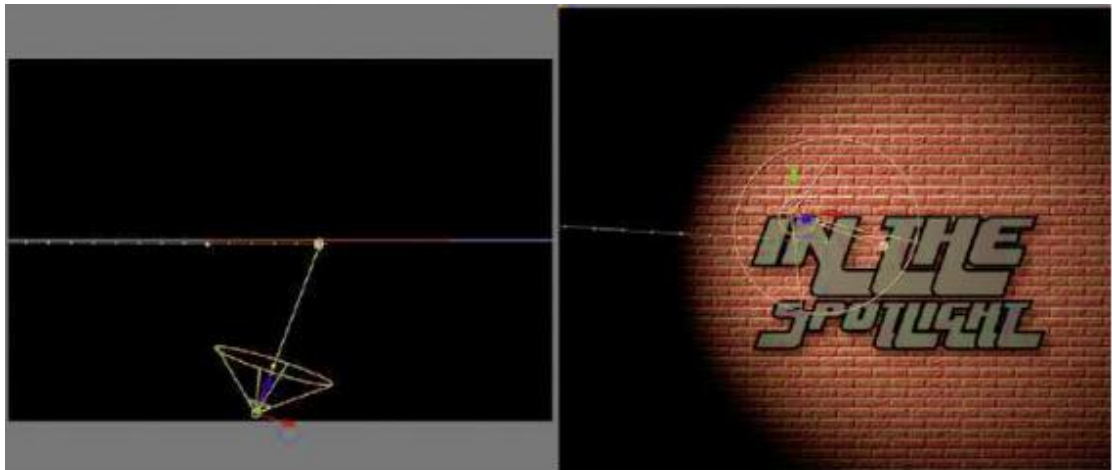




5. Buka panah berputar untuk layer Cahaya. Di bawah Transform, mulai stopwatch untuk Point of Interest. Selain itu, di bawah Light Options mulai stopwatch untuk Intensity. Turunkan Intensity ke 0%.



6. Selesai-Lanjutkan ke tanda 1 detik. Pindahkan Titik Minat agar menghadap judul. Tingkatkan juga Intensitas menjadi 100%. Sekarang Anda akan melihat judulnya terungkap.



## 8.5 TEKS MEMANTUL

Tutorial berikutnya ini didasarkan pada salah satu teknik pertama yang saya pelajari untuk animasi teks. Meskipun tidak terlalu hebat lagi, saya pikir ini membantu pengguna baru berpikir "di luar kotak" dalam hal apa yang dapat Anda lakukan dengan teks. Tidak ada menu teks yang mewah di sini; sebaliknya, hanya skala dan opasitas.

### Tutorial: Membuat Teks Anda Memantul

1. Sorot lapisan teks dan pastikan bahwa bagian tengah lapisan adalah bagian tengah kata; cara tercepat untuk melakukannya pada lapisan teks adalah dengan meratakannya ke tengah dengan panel Paragraf.
2. Gandakan layer dengan menekan Ctrl-D (atau Command-D). Sekarang Anda memiliki dua layer dengan tipe yang sama di timeline Anda. Aktifkan kunci di bagian bawah sekarang. Sorot salinan atau Bounce 2.





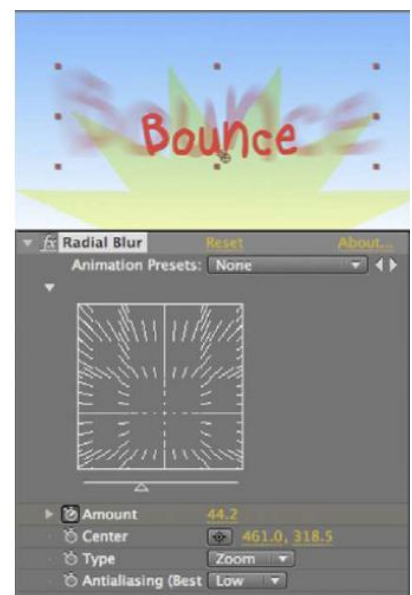
3. Buka Scale untuk layer Bounce 2 kita dengan menekan S pada keyboard. Pada tanda 1 detik, mulai stopwatch. Pada tanda 4 detik, buat menjadi 250%.



4. Untuk melihat keyframe Scale kita pada saat yang sama dengan alat Opacity, tekan Shift-T. Sekarang atur stopwatch untuk Opacity, pada tanda 1 detik buat menjadi 100%, dan pada tanda 4 detik buat menjadi 0%. Efeknya adalah jenis huruf datang ke arah kamera pada saat yang sama memudar, yang memiliki efek gaya pulsa yang bagus.



5. Selesai-Saya biasanya tidak senang sampai saya dapat memberikan sentuhan saya sendiri pada suatu efek, dan kasus ini tidak berbeda. Tambahkan Efek | Buram & Pertajam | Buram Radial. Sinkronkan bingkai kuncinya untuk Jumlah ke alat animasi lainnya, mulai dari 0 dan mencapai 65. Ubah dari Putar ke Perbesar. Sentuhan akhir yang bagus untuk efek yang praktis.



## 8.6 PENGHAPUSAN JUDUL

Penghapusan judul terjadi saat judul secara bertahap terungkap dengan cara yang mirip dengan cara kita melakukan per-karakter memudar ke atas dan memudar ke bawah. Namun, dengan penghapusan, kita dapat memiliki kontrol lebih besar terhadap bentuk yang mengungkapkan judul.

### Tutorial: Menghapus Judul Anda

1. Pertama, hapus topeng dasar. Sorot alat Persegi Panjang dan letakkan topeng di atas lapisan teks.



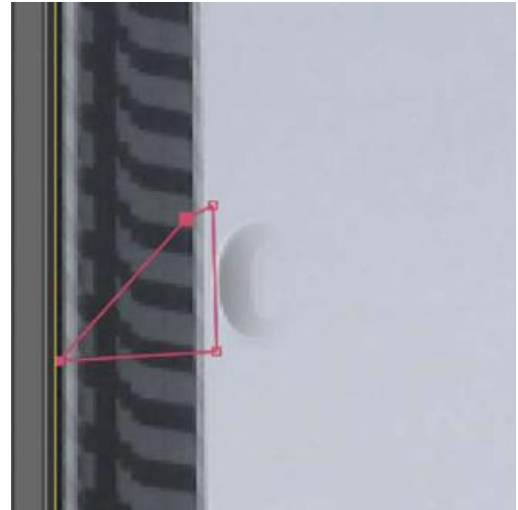
2. Sesuaikan topeng sehingga sisi kanan memiliki sudut. Anda dapat menggunakan alat Seleksi untuk memindahkan titik. Pada tanda 1 detik, mulai stopwatch untuk Bentuk Topeng. Atur Bulu Topeng ke 20 piksel, dan mulai stopwatch untuk parameter ini juga.



3. Dengan menggunakan alat Seleksi, sorot dua titik di sisi kanan. Buka tanda 0 di garis waktu.



4. Seret kedua titik ke kiri, dan lewati titik yang sudah ada di sana. Anda juga akan melihat bahwa masih ada beberapa C yang tersisa. Untuk menghapusnya, turunkan Mask Feather ke 0.



5. Selesai Nah, itu dia, efek penghapusan sederhana. Sesuaikan ukuran topeng jika perlu.



### Penghapusan Dalam Adegan

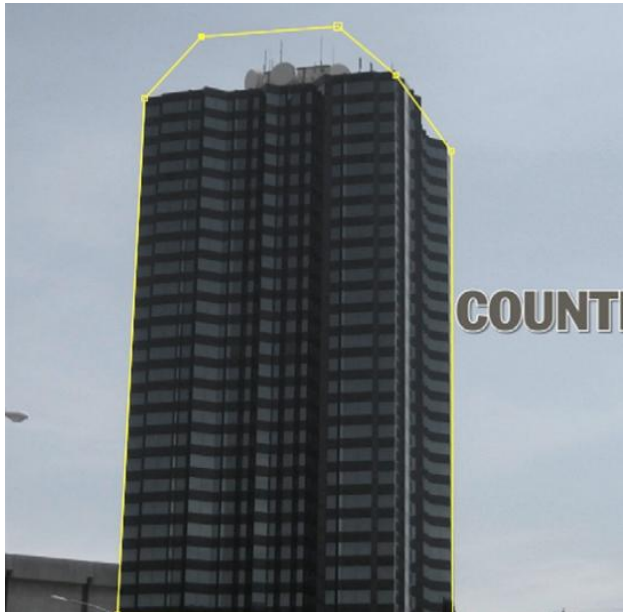
Saya cukup sering melihat efek ini akhir-akhir ini, di mana objek dalam adegan digunakan sebagai bagian dari penghapusan, jadi berikut ini adalah versi dasar dari efek tersebut.

#### Tutorial: Membuat In-Scene Wipes

1. Mari kita mulai dengan menekan Ctrl-D (atau Command-D) untuk menduplikasi layer rekaman.



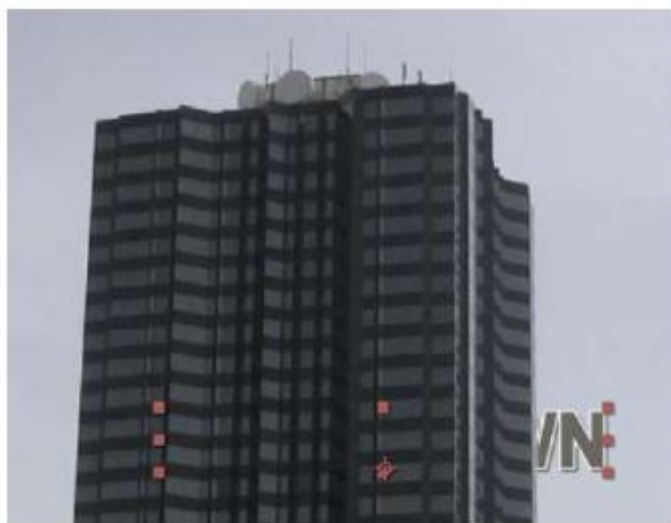
2. Buat mask di atas bangunan pada layer rekaman teratas. Bisa jadi itu adalah trash matte; satu-satunya hal yang perlu kita perhatikan adalah sisi kanan bangunan.



3. Pindahkan layer bangunan dengan potongan di atas judul.



4. Pindahkan judul ke sisi kiri. Judul akan berada di belakang gedung.



5. Sekarang atur bingkai utama untuk Posisi pada dua lapisan rekaman gedung pada tanda 1 detik.



6. Selesai-Sekarang, pada tanda 1:10, pindahkan kedua lapisan ke kiri dan judul akan terlihat. Kita akan membahas sejumlah teknik dalam buku ini terkait dengan pengintegrasian jenis ke dalam elemen adegan.



## 8.7 EFEK ZOOM-IN EKSTREM

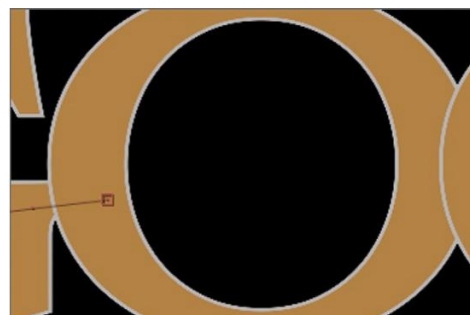
Lapisan tipe yang berupa vektor dapat menjadi keuntungan nyata. Dalam tutorial ini, kita akan membuat efek zoom-in yang besar.

### Tutorial: Membuat Efek Zoom-In

1. Aktifkan stopwatch untuk Skala pada 100% di tanda 0. Atur stopwatch lain agar tetap pada 100% hingga tanda 2 detik. Juga pada tanda 2 detik, aktifkan stopwatch untuk Posisi.



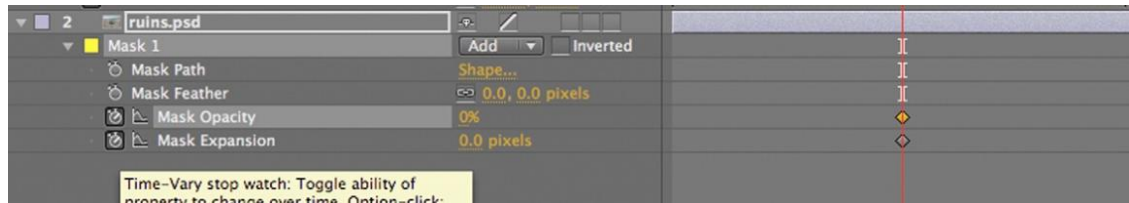
2. Pada tanda 4 detik, tingkatkan Skala menjadi 3000%. Sesuaikan Posisi sehingga tampak bahwa O mengarah ke kamera.



3. Kita dapat menggunakan ini sebagai transisi ke suatu adegan. Buat topeng elips di atas lapisan rekaman di dalam O.



4. Jalankan stopwatch di alat Masker untuk Perluasan Masker pada tanda 2 detik. Jalankan stopwatch untuk Kepekatan Masker dan atur ke 0%.



5. Langsung ke tanda 3 detik, buat Mask Opacity 100%, dan buat Mask Expansion 500 piksel.



6. Selesai-Anda mungkin ingin menambahkan Mask Feather untuk melembutkan tepian mask. Efek serbaguna ini sangat berguna untuk film bertema petualangan dan film thriller.



## 8.8 FALLING INTO PLACE

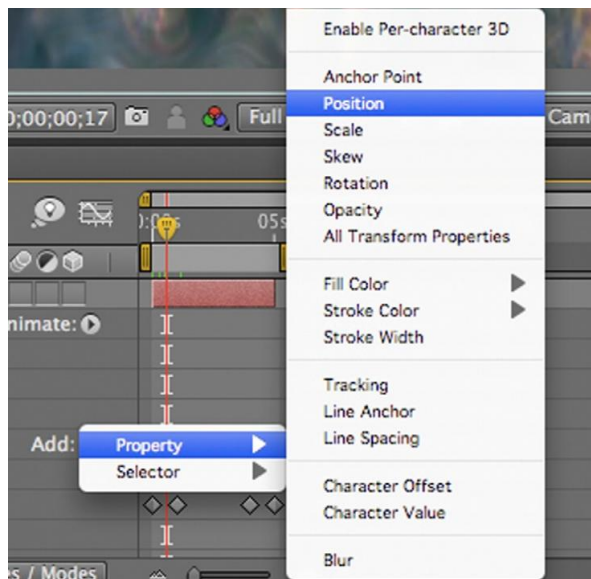
Efek yang membuat huruf menjadi pas cukup mudah dicapai. Kita mulai dengan teknik fade-up dan fade-down.

### Tutorial: Falling into Place

1. Untuk efek ini, saya mulai dari animasi yang sudah ada yang kita buat untuk tutorial sebelumnya di bab ini, "Fade Up dan Fade Down by Character." Pelajaran itu difokuskan pada penggunaan pemilih rentang dengan Opacity. Kita menganimasikan braket Start untuk memperlihatkan huruf-huruf kita.



2. Setiap kali Anda telah menganimasikan satu parameter dengan pemilih rentang, kita dapat dengan mudah menambahkan parameter lain menggunakan pemilih rentang yang sama. Mulailah dengan membuka Tambah | Properti dan pilih Posisi.



3. Sekarang dengan Posisi masih disorot, seret ke atas huruf apa pun yang ada di dalam tanda kurung. Di sini saya memutuskan A, tetapi tidak masalah huruf mana yang Anda pilih selama Anda melakukannya pada huruf yang ada di dalam tanda kurung pemilih rentang.



4. Done-Tambahkan Motion Blur untuk memberikan efek lapisan yang lebih mewah.



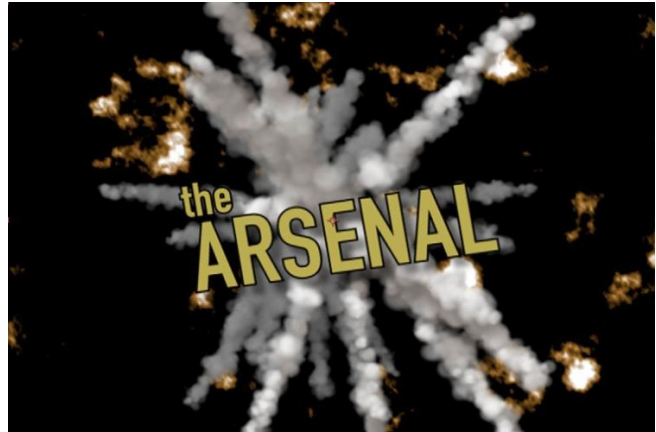


## 8.9 EXPLODING TYPE

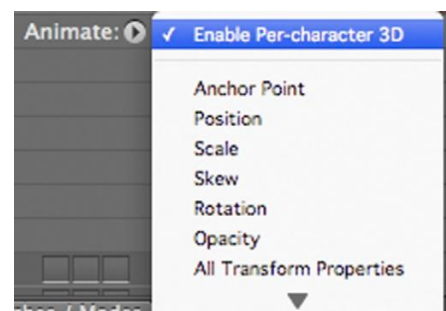
Cepat atau lambat semua orang perlu meledakkan beberapa jenis. Berikut ini salah satu metode untuk mengerjakan tugas ini.

### Tutorial: Exploding Type

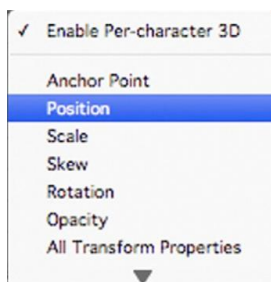
1. Salah satu rahasia untuk menganimasikan apa pun yang meledak adalah memulai dari akhir. Sebentar lagi Anda akan mengerti alasannya. Dalam timeline ini, video di latar belakang memiliki ledakan yang sedang kita sinkronkan, jadi kita perlu mengingatkannya.



2. Pada linimasa Anda, biarkan playhead pada tanda di mana ledakan di latar belakang telah berakhir (sekitar tanda 5 detik). Buka lapisan huruf, dan klik opsi untuk Mengaktifkan 3D Per Karakter. Ini memberi kita opsi 2.5D untuk karakter di lapisan huruf kita.



3. Dari menu Animasikan, pilih Posisi.



4. Saat Anda menggunakan Per-character 3D, Anda memiliki tiga nilai angka untuk Posisi, bukan dua. Nilai angka ketiga di sini adalah Posisi Z. Sesuaikan angka ini hingga sangat tinggi sehingga huruf tersebut mengarah ke kamera lalu melewatinya.



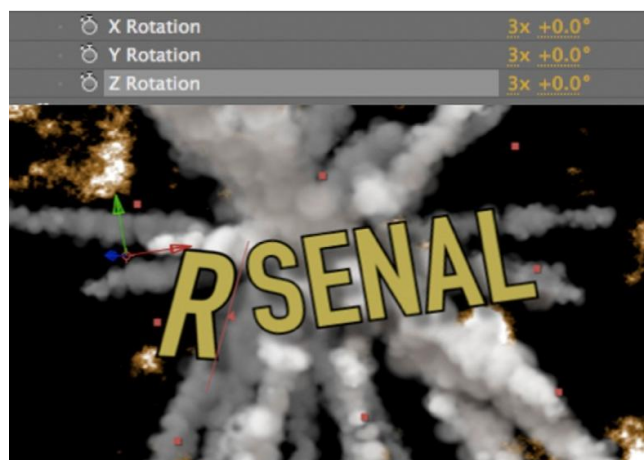
5. Nyalakan stopwatch untuk Akhiri di pemilih rentang untuk Posisi. Jadikan 100% pada tanda 6 detik, dan pada tanda 4 detik kurangi menjadi 0%.



6. Buka Add | Property | Rotation. Berikan tiga putaran pada setiap sumbu. Sekarang ini akan berfungsi dari keyframe yang ada untuk End di pemilihan rentang untuk Position.



7. Done-Sekarang, untuk sentuhan terakhir, buka Add | Property | Blur dan atur ke sekitar 3, dan ini akan menambahkan efek blur yang bagus saat huruf-huruf mendekati kamera. Jangan ragu untuk bereksperimen dengan menambahkan efek lain untuk menambah efek huruf yang meledak ini. Seperti yang mungkin sudah Anda prediksi, cobalah dengan Motion Blur. Yang akan Anda rugikan hanyalah lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk melakukan rendering.



## 8.10 JUDUL STOP-MOTION

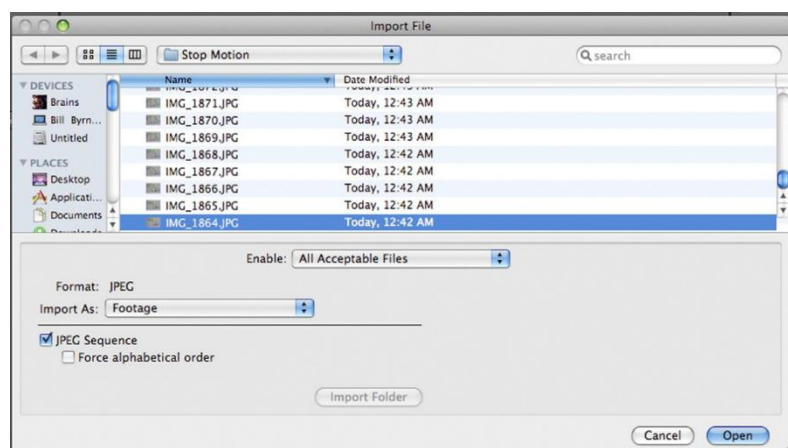
Dengan keberhasilan dan pengakuan *The Fantastic Mr. Fox*, minat terhadap animasi stop-motion meningkat pesat. Stop motion adalah efek pengambilan gambar diam dari subjek yang sama, diambil satu bingkai dalam satu waktu, dengan gerakan halus objek yang terjadi di antara pengambilan gambar. Saat pengambilan gambar ini diputar ulang sebagai video, objek tampak bergerak sendiri. Dalam tutorial ini, saya akan membahas beberapa teknik yang menggunakan stop motion dan teknik terkait stop-motion.

### Tutorial: Stop Motion Klasik dengan Peralatan Modern

1. Anda memerlukan kamera digital dan tripod atau table pod untuk melakukan teknik stop-motion seperti ini. Untuk judul ini, saya ingin menciptakan efek huruf-huruf yang tersebar lalu menyatu. Untuk teknik itu, saya menyusun huruf-huruf untuk bingkai terakhir judul terlebih dahulu lalu mengerjakannya secara mundur.
2. Jadi, dengan menggunakan kamera digital standar, saya mengambil gambar tiga bingkai per pengaturan pada awalnya, untuk menciptakan gerakan yang lebih lambat, lalu menjelang akhir saya beralih ke satu bingkai per pengaturan, untuk mempercepatnya.

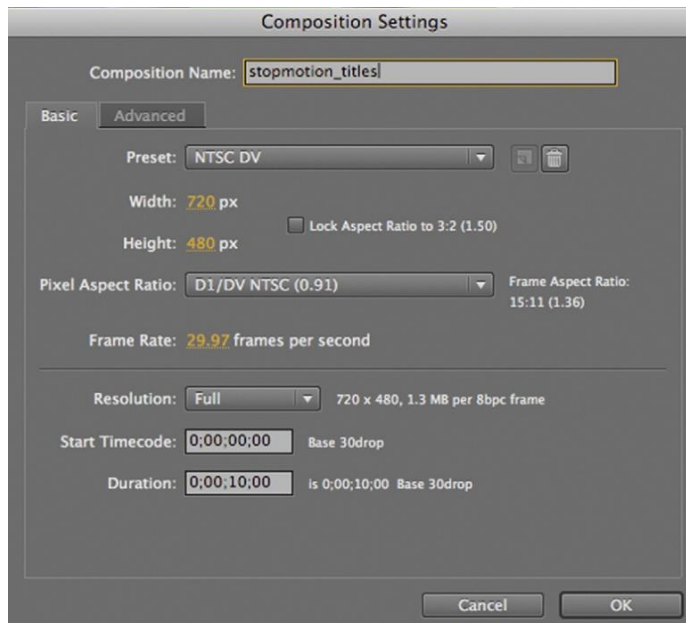


3. Gunakan cara favorit Anda untuk mengimpor foto ke komputer, dan taruh di folder yang mudah diakses. Impor gambar pertama dari urutan tersebut ke After Effects (sebagai Footage) dan centang JPEG Sequence. Inilah keindahan efek ini: kamera digital memberi nomor pada gambar,

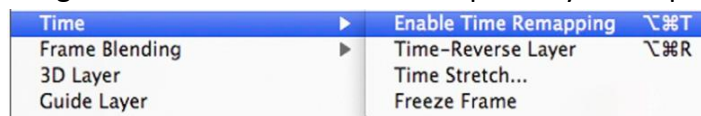


dan AE dapat membaca urutan gambar yang diberi nomor sebagai footage.

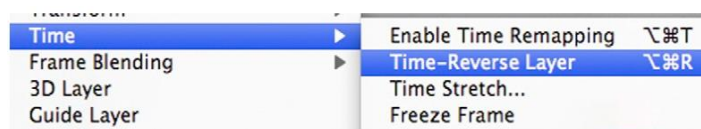
4. Buat komposisi baru menggunakan preset NTSC DV. Taruh urutan gambar di timeline baru ini. Anda harus memperkecilnya hingga sekitar 22%.



5. Sekarang, kita harus membalikkan rekaman kita sehingga bergerak ke arah yang diinginkan. Klik kanan atau Ctrl-klik pada layer dan pilih Time | Time Reverse Layer.



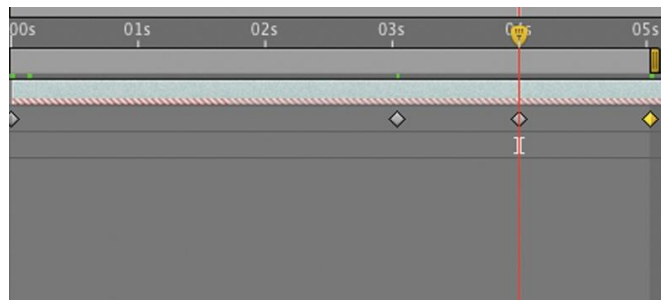
6. Urutan gambar kita sekitar 1 detik dan 22 frame, jadi kita harus memanipulasi pengaturan waktunya dengan mengaktifkan Time Remap. Klik kanan atau Ctrl-klik pada layer, dan masuk ke Time | Enable Time Remapping.



7. Efek Time Remap memungkinkan Anda untuk mengatur keyframe untuk frame yang ditampilkan pada titik tertentu di timeline, dan di antara keyframe, kecepatannya akan disesuaikan lebih cepat atau lebih lambat untuk menyesuaikan dengan instruksi keyframe Anda. Atur keyframe ke 1:21 di awal timeline. Atur keyframe kedua ke 0:00 pada tanda 3 detik.



8. Selesai-Untuk menyelesaikan efeknya, saya telah mengatur keyframe lain di 4 untuk mempertahankan judul selama satu detik, dan kemudian keyframe terakhir diatur pada 1:22 pada tanda 5 detik.

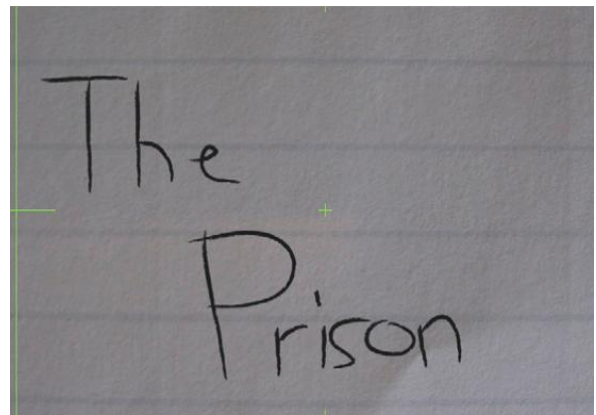


### 8.11 TEKNIK SENI RUPA

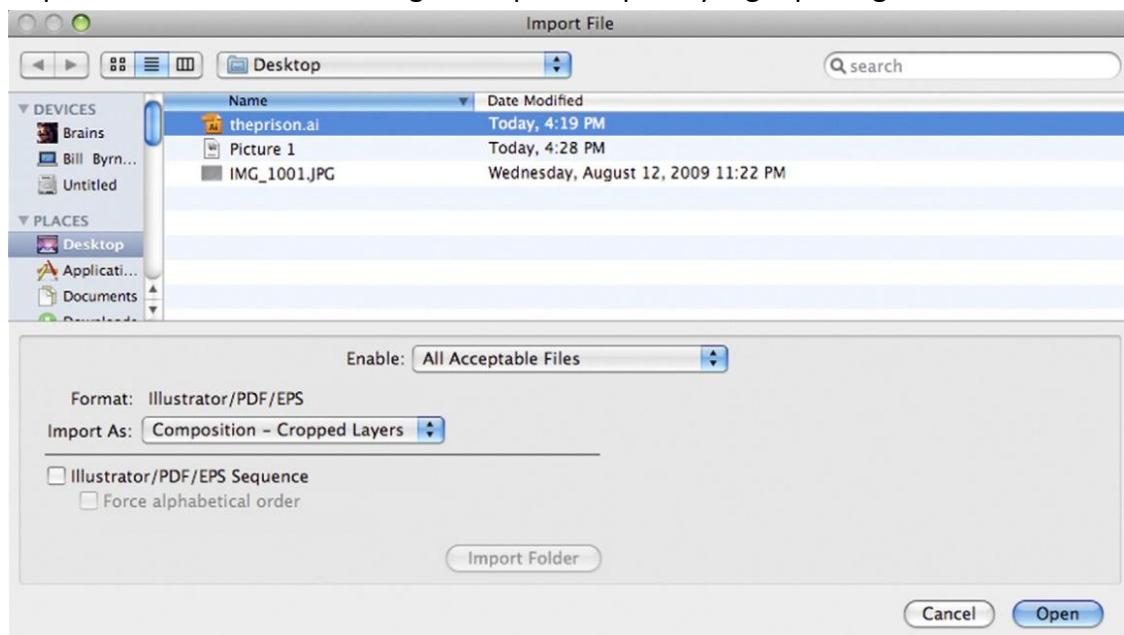
Daripada terpaku pada teknik yang paling jelas, sedikit daya cipta akan sangat membantu. Di bagian ini saya akan menunjukkan beberapa cara di mana teknik seni rupa seperti membuat sketsa dan melukis dapat digunakan dalam urutan judul.

#### Tutorial: Melukis atau Menulis Teks di Layar

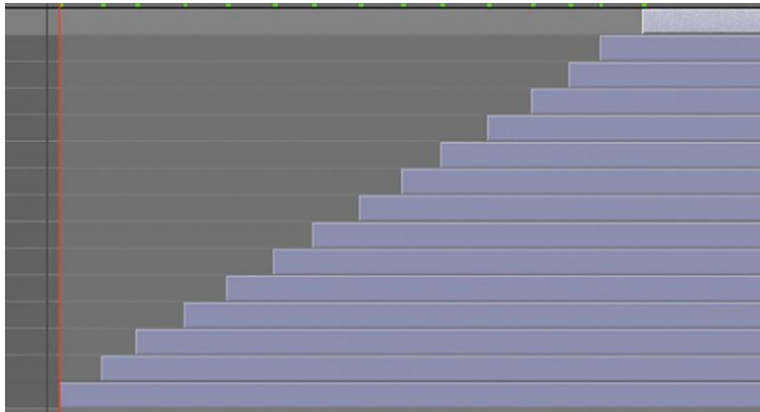
1. Untuk membuat efek tulisan tangan atau coretan bergaya film horor ini, saya mulai dengan kuas tekstur pensil di Illustrator, dan saya meletakkan setiap sapuan kuas pada lapisannya sendiri. Perhatikan bahwa ini adalah salah satu dari banyak cara untuk mendapatkan efek tulisan; kami akan membahas beberapa di buku ini.



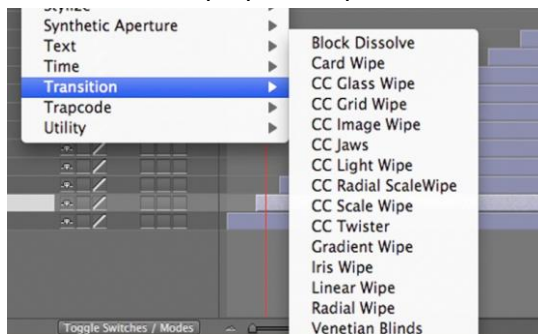
2. Impor file ke After Effects sebagai Komposisi Lapisan yang Dipotong.



3. Atur dokumen sehingga setiap 10 bingkai muncul sapuan kuas lainnya.



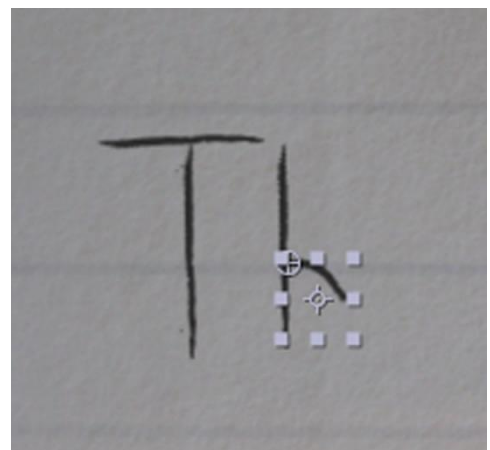
4. Meskipun sedikit, ada beberapa hal menarik di menu Effects | Transition. Terapkan CC Radial Scale Wipe pada sapuan Anda.



5. Langkah berikutnya ini akan memakan waktu lama tetapi bermanfaat pada akhirnya. Aktifkan Reverse Transition. Tempatkan titik Tengah di tempat Anda ingin sapuan dimulai. Atur persentase Penyelesaian menjadi 100%. Arahkan ke tempat sapuan kuas berikutnya dimulai dan turunkan menjadi 0%. Sekarang akan terlihat seperti sapuan huruf Anda sedang digambar.



6. Selesai-Meskipun beberapa langkah terakhir membosankan, hasilnya terlihat bagus. Pada akhirnya, hasilnya akan benar-benar autentik. Lewati bagian O dan bagian bola lampu dari P, yang tidak akan terlihat bagus dengan efek transisi CC Radial Scale Wipe di atasnya, jadi hasilnya akan bagus jika muncul.



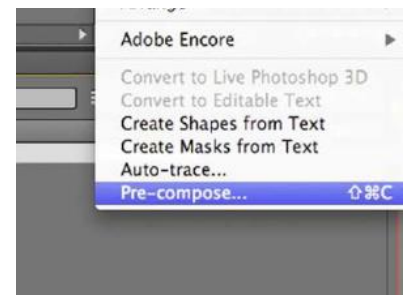
### Tutorial: Efek Tulis dengan Font

Jika Anda memilih untuk tidak menggambar huruf tetapi tetap menginginkan efek tulisan tangan, Anda tetap dapat menggunakan Eraser After Effect untuk melakukannya.

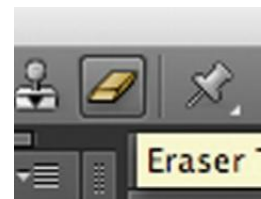
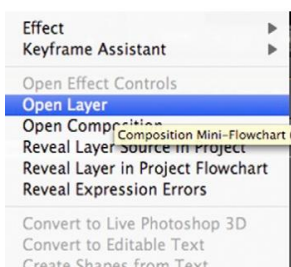
1. Mulailah dengan menggunakan font yang terlihat seperti tulisan tangan, agar efeknya tetap meyakinkan.



2. Anda tidak dapat langsung menerapkan Eraser ke lapisan teks, jadi kita perlu melakukan pra-komposisi lapisan tersebut. Buka Layer | Pra-komposisi, dengan lapisan teks disorot.

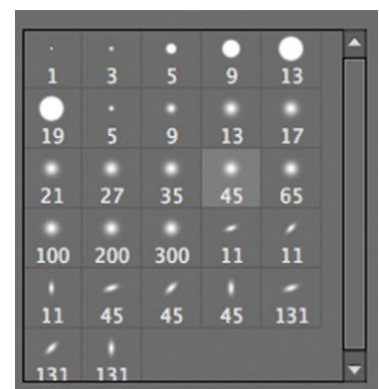


3. klik kanan atau Ctrl-klik pada pra-komposisi dan pilih Buka Lapisan. Alat Penghapus hanya dapat digunakan dalam mode Edit Lapisan.

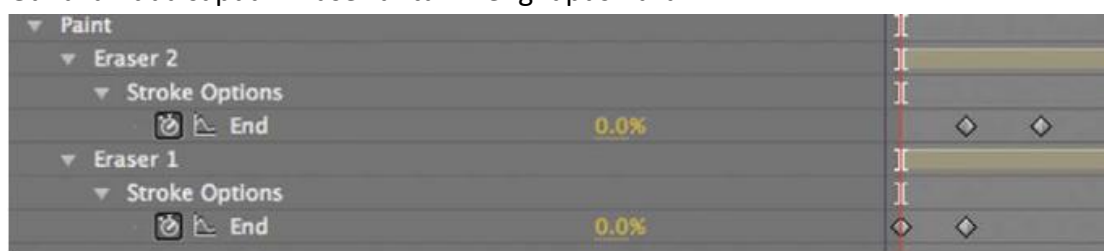


4. Sekarang Anda dapat menerapkan alat Penghapus.

5. Pilih kuas yang cukup tebal untuk menghapus seluruh goresan huruf dengan gerakan sederhana. Setiap kasus akan berbeda, tetapi untuk kasus ini saya menggunakan kuas bertepi lembut 45 piksel. Beralihlah ke panel Paint, dan pilih Write on di bawah Duration.



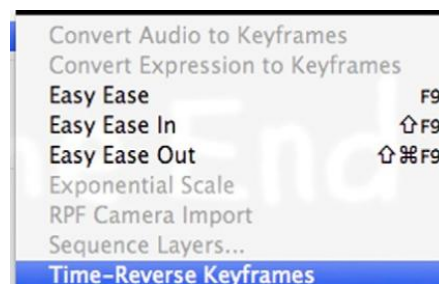
6. Gunakan dua sapuan Eraser untuk menghapus huruf T.



7. Alat Eraser secara default membuat sapuan Anda serentak, tetapi Anda dapat menekan tombol U untuk menampilkan bingkai utama. Selanjutnya, susun bingkai utama agar sesuai dengan urutan yang Anda inginkan.



8. Sorot bingkai utama untuk Opsi Sapuan Eraser dan buka Animasi | Pemandu Bingkai Utama | Bingkai Utama Waktu Terbalik. Ulangi proses ini di seluruh judul.



9. Selesai Begitu Saja, meskipun rumit, ada banyak pendekatan untuk efek tulisan.

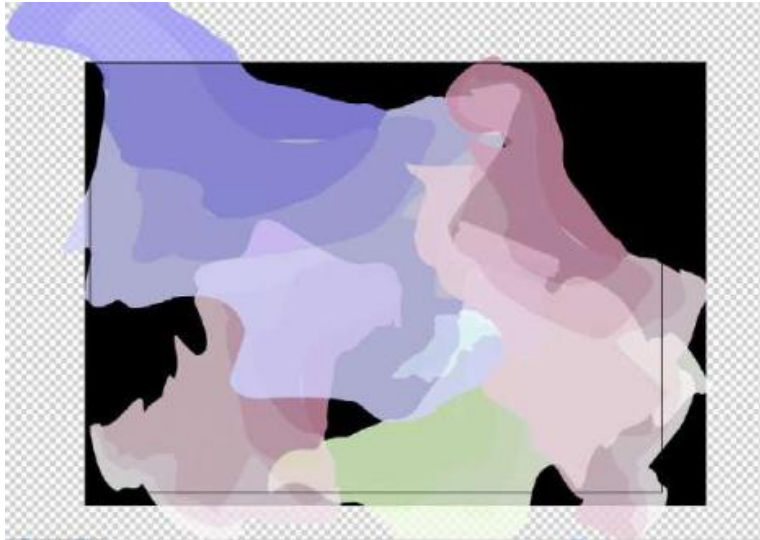


### Tutorial: Efek Lukisan

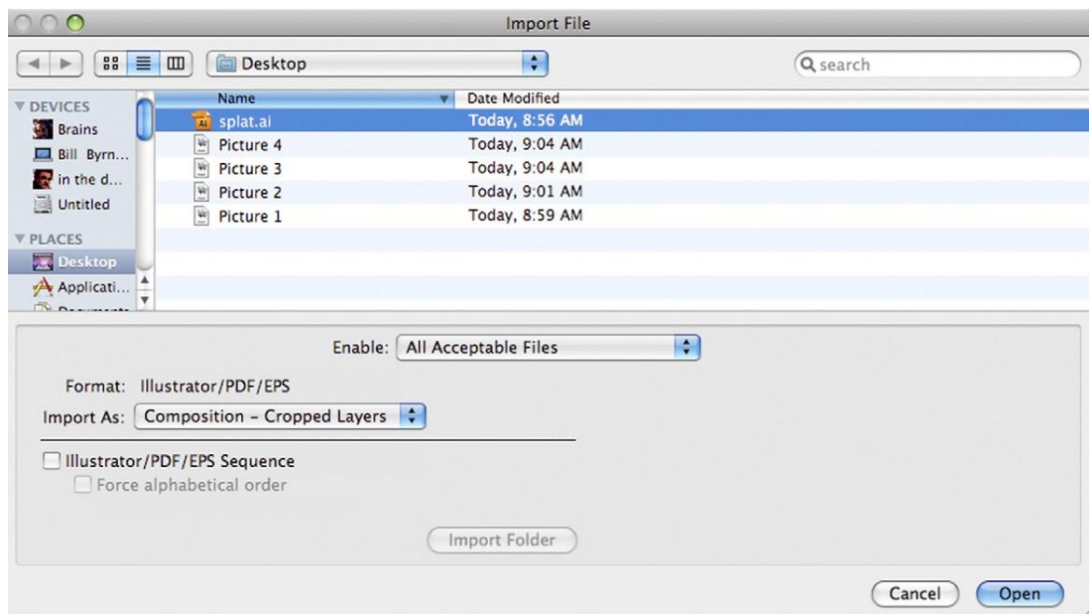
Mirip dengan judul yang cukup indah yang dibuat oleh seniman visual Jeremy Blake untuk film *Punch Drunk Love*, saya ingin menunjukkan betapa efektifnya penggunaan warna sederhana. Pelajaran ini menunjukkan bagaimana kita dapat menggunakan percikan cat untuk mengungkap sesuatu yang tersembunyi oleh ruang negatif.

1. Di Illustrator, saya telah membuat dokumen di mana sapuan kuas cat air besar dipisahkan ke dalam lapisan yang berbeda.





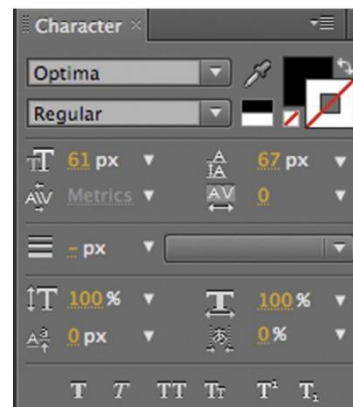
2. Impor dokumen ini ke After Effects sebagai Composition Cropped Layers.



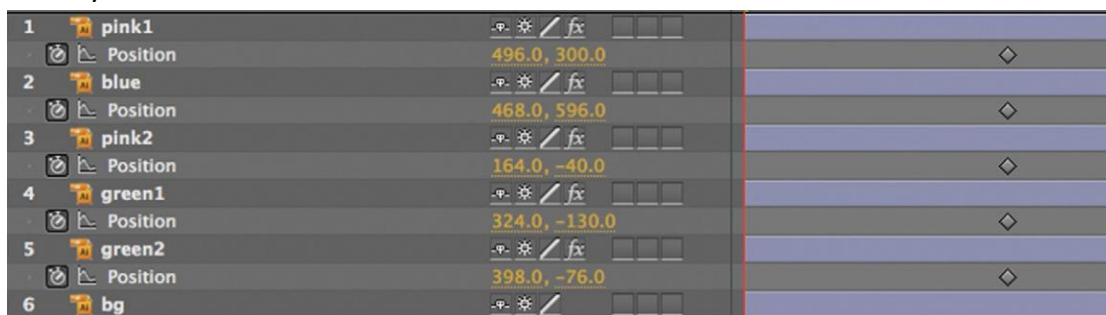
3. Regangkan percikan cat agar sangat panjang dan menjangkau layar, lalu terapkan Effects | Blur | Fast Blur secara selektif pada jumlah yang berbeda untuk setiap percikan cat. Pada tanda 1 detik, mulai stopwatch untuk Position.



4. Buka alat Ketik dan buat lapisan ketik Anda. Pastikan Anda mengatur warna ketik agar sama dengan warna latar belakang. Saat percikan cat bergerak di bawah lapisan ketik, percikan tersebut akan terlihat



5. Kembali ke tanda 0, dan pindahkan semua percikan cat dari layar.



6. Selesai-Bagian yang benar-benar menarik dari efek ini adalah bagaimana mengungkap ruang negatif menciptakan bentuk huruf. Bereksperimenlah dengan jumlah efek kabur dan cahaya yang berbeda untuk mendapatkan hasil maksimal dari efek ini.



## 8.12 END SCROLL

End scroll dengan daftar nama yang sangat banyak yang bergulir perlahan mungkin tampak seperti proposisi yang mudah di After Effects, tetapi bisa jadi sangat sulit, terutama saat Anda berurusan dengan video. Berikut tutorial dengan beberapa kiat dasar di awal.

### Mengapa End Scroll Lebih Sulit dengan Video?

Alasan utama mengapa end scroll lebih sulit dengan video berkaitan dengan rendering bidang terpisah. Setiap gambar diam pada video menunjukkan setengah gambar, yang dirancang untuk memperhalus gerakan. Namun, dengan text scroll, ini dapat menyebabkan efek strobing yang sangat jelek dan agak tidak menyenangkan. Perangkat lunak pengeditan seperti Final Cut Pro dan Adobe Premiere memiliki alat teks untuk mengimbangi masalah ini.

## Jenis huruf

Jenis huruf serif dengan goresan tipis tidak akan bekerja dengan baik untuk end scroll. Buatlah tetap sederhana dengan jenis huruf sans serif yang tebal untuk mendapatkan hasil yang bagus dan bersih.

## Efek

Motion Blur dan Continuous Rasterize dapat membantu atau menghalangi. Lakukan eksperimen dengan keduanya dan lihat mana yang memberikan efek terbaik.

## Pemrosesan dan Pengaturan

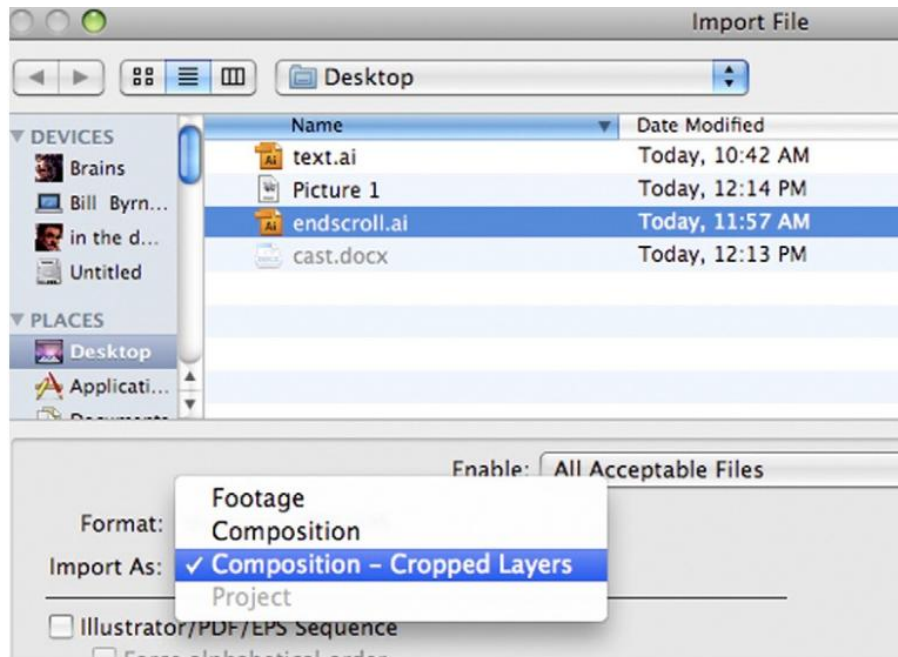
Desainer judul yang akhirnya mengetik kredit harus mengenakan biaya lebih per jam. Dalam kebanyakan situasi, produser atau asisten produser harus mengirimkan berkas Word berisi judul di dalamnya. Biasanya, saya tidak menyarankan desainer judul untuk bersikap agresif, tetapi dalam kasus ini, mintalah kredit akhir dikirimkan kepada Anda setelah diperiksa dan diperiksa ulang ejaannya dan untuk memastikan setiap nama disertakan. Jauh lebih mudah untuk memperbaiki kesalahan sebelum memulai daripada setelahnya. Kemudian, saya sarankan untuk memindahkan judul ke Illustrator. Setelah selesai, impor dokumen tersebut ke After Effects.

## Tutorial: Menganimasikan End Scroll

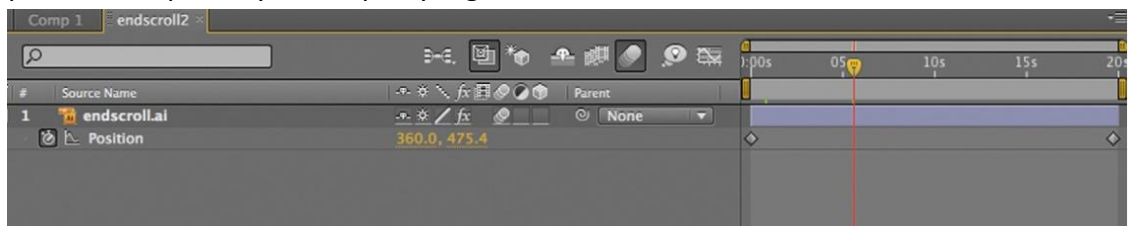
1. Lakukan penataan huruf di Adobe Illustrator; jauh lebih mudah untuk mengelolanya daripada mencoba melakukannya di After Effects. Buka contoh dokumen endscroll.ai untuk memeriksanya.



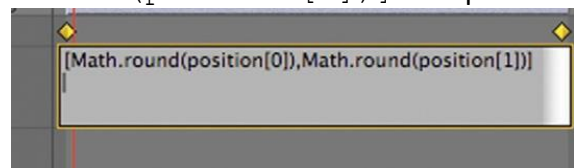
2. Impor dokumen contoh kita sebagai Composition Cropped Layers. Ubah Composition Settings sehingga menjadi timeline 20 detik.



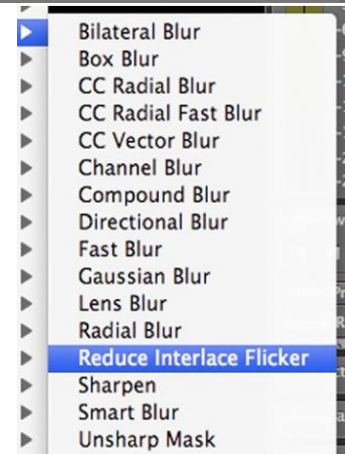
3. Animasikan Y Position untuk menggulir jenis huruf. Saya telah menetapkan keyframes saya pada 0 dan 19:22. Sesuaikan keyframes maju mundur sedikit; ini akan berdampak pada seberapa banyak kedipan yang terlihat.



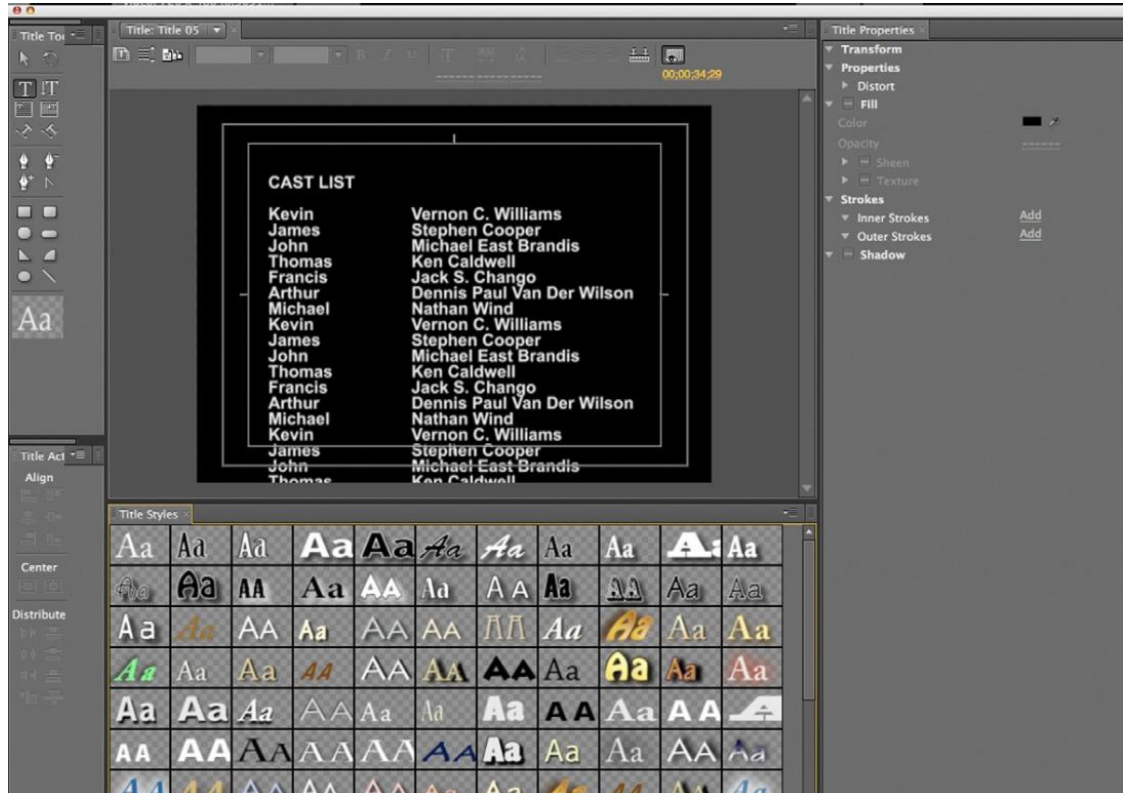
4. Hanya gunakan langkah ini saat Anda berurusan dengan video. Jika tidak, langkah ini tidak diperlukan. Opsi-klik stopwatch Position dan masukkan ekspresi ini: `[Math.round(position[0]), Math.round(position[1])]`. Ekspresi ini memberi tahu alat Position untuk hanya memindahkan judul dalam penambahan piksel penuh.



5. Ini adalah langkah lain yang hanya berlaku untuk video. Tambahkan Efek | Buram dan Pertajam | Kurangi Kedipan Interlace. Saya atur kelembutannya menjadi 0,6. Biarkan sangat rendah.



6. Selesai-Jika mengubah bingkai utama ini membuat Anda kehilangan kendali (Anda bukan orang pertama yang mengalaminya), ada alat Perancang Judul yang hebat di Premiere Pro yang memadukan pemrosesan kata bergaya MS Word dengan alat otomatis untuk membuat proses ini jauh lebih mudah.



## BAB 9

### TEKNIK JUDUL FILM TERKENAL

#### 9.1 PENGHAPUSAN GAYA SOPRANOS

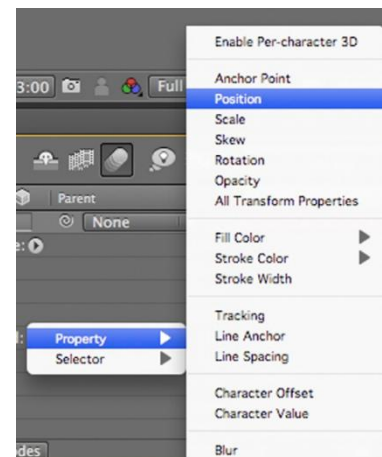
Urutan judul yang mudah diingat untuk The Sopranos menampilkan animasi tipe yang sangat halus namun efektif. Dalam tutorial ini kita akan membuat ulang gerakan tersebut.

##### Tutorial: Membuat Penghapusan Gaya Sopranos

1. Agar sesuai dengan tampilan dan nuansa intro Sopranos, saya menggunakan rekaman yang diolah dari area New York/New Jersey, dan judul proyek ini ditampilkan dalam Franklin Gothic Bold. Pindahkan The Narrows dari layar ke sisi kiri.



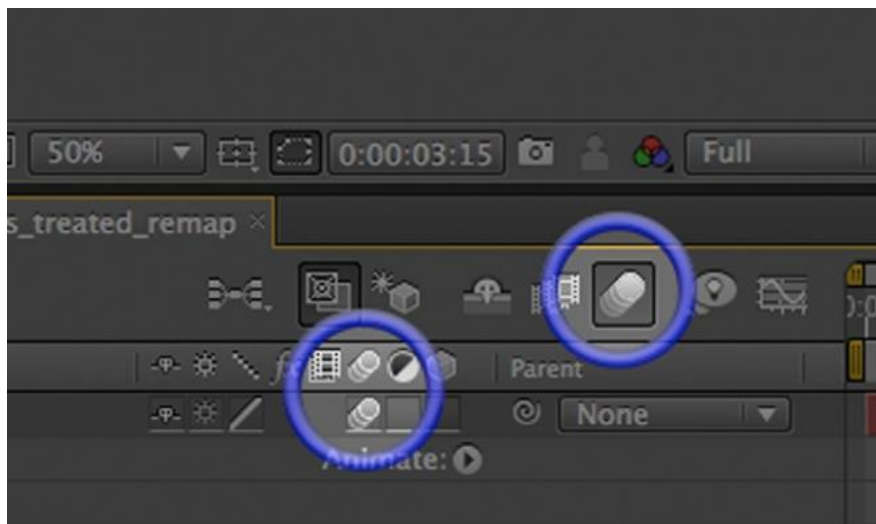
2. Dengan lapisan jenis masih disorot, buka Teks | Animasikan | Properti | Posisi. Mulai stopwatch untuk Posisi di tempat yang Anda inginkan untuk memulainya. Saya memulainya pada pukul 3:00.



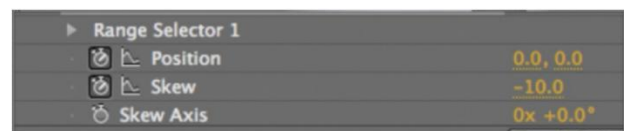
3. Lima belas bingkai kemudian, pindahkan ke tengah layar. Pratinjau. Sepertinya belum banyak. Pada pukul 4:15, tambahkan bingkai kunci Posisi lain untuk menahannya di tempatnya, lalu pada pukul 5:15 pindahkan ke luar layar ke kanan.



4. Aktifkan Motion Blur di timeline dan pada lapisan tipe kita.



5. Sekarang Anda akan mulai melihat efek ini terlihat lebih mirip dengan judul Sopranos. Sekarang, urutan judul Sopranos juga memiliki sedikit kemiringan, jadi buka Animate | Add | Property | Skew. Mulai stopwatch untuk Skew di tempat yang sama dengan Position. Atur jumlah Skew ke  $-10$ . Lima belas frame kemudian, sekali lagi sejajar dengan keyframe Position, atur Skew ke  $0$ .
6. Selesai-Untuk terus menyelaraskan efek Skew dengan gerakan. Position, atur keyframe pada 4:15 yang mempertahankan Skew pada  $0$  dan pada 5:15 kembalikan ke  $-10$ .

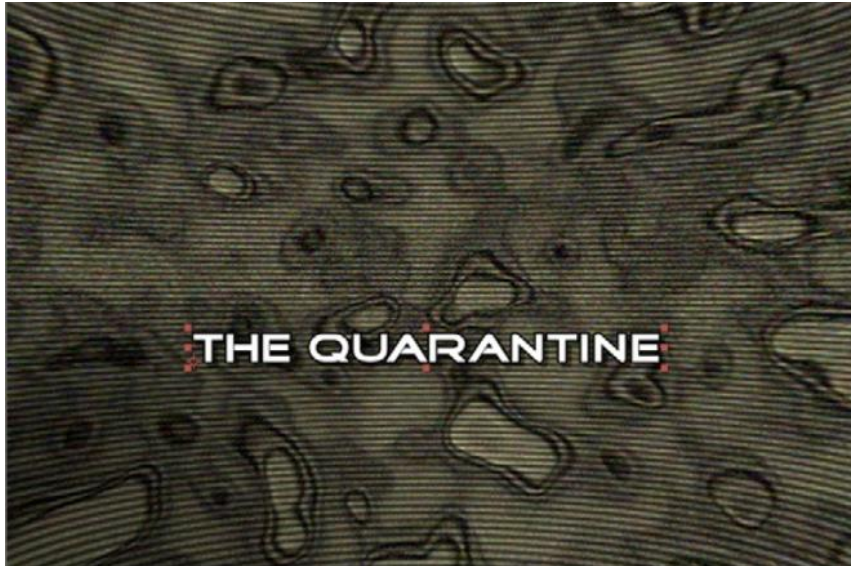


## 9.2 LAMPU LATAR BERCAHAYA BERGAYA MENEGANGKAN

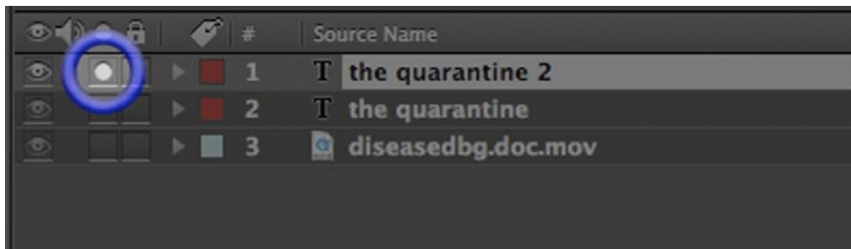
Tampilan ini telah muncul dalam banyak film menegangkan. Ini adalah efek yang mudah dan menarik. Berikut cara membuat tampilan yang sangat populer ini.

### Tutorial: Membuat Lampu Latar Bercahaya Bergaya Menegangkan

1. Kita akan memulai efek ini dengan menduplikasi lapisan teks.



2. Nyalakan sakelar solo pada lapisan duplikat. Ini akan membuat kita hanya melihat lapisan yang disalin; sisanya disembunyikan.



3. Ubah warna menjadi hijau terang. Matikan sakelar Solo.



4. Terapkan Efek | Buram dan Pertajam | Buram Terarah ke lapisan tipe duplikat. Pindahkan duplikat ke lapisan di bawah yang asli. Jalankan stopwatch untuk Durasi Buram.





5. Selesai-Pada tanda 1 detik, tingkatkan Durasi Buram menjadi 70. Sekarang cahaya bergaris akan muncul di belakang tipe dengan bentuk yang sama seperti lapisan asli.

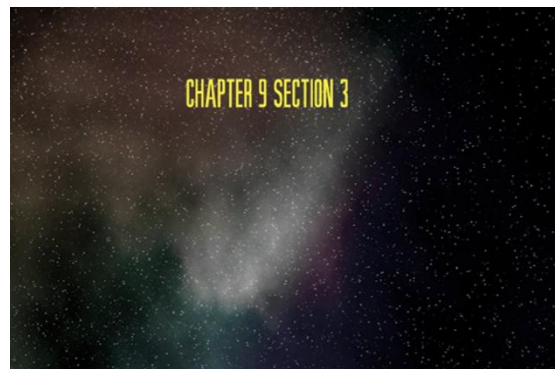


### Star Wars Backward Crawl

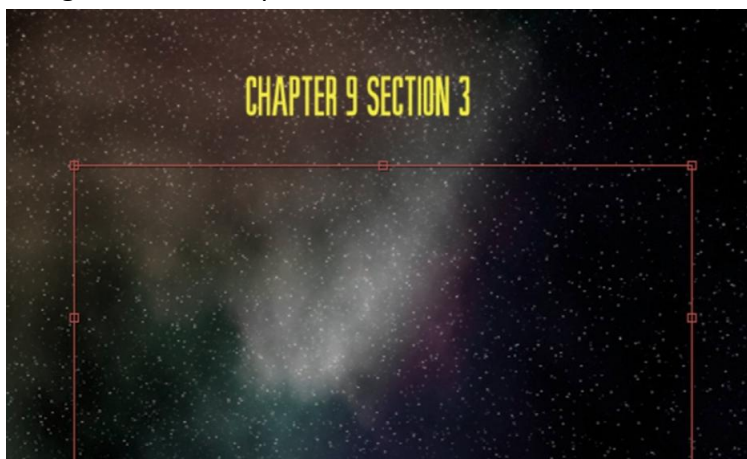
Pelajaran ini akan menunjukkan cara membuat ulang gaya Star Wars backward crawl yang terkenal. Meski kedengarannya aneh, efek yang terkenal ini cukup mengagumkan karena nilai ekonomisnya. Ini adalah efek yang sangat sederhana namun khas, dan cukup mendidik untuk membuatnya ulang, atau begitulah yang saya harapkan.

#### Tutorial: Membuat Star Wars Backward Crawl

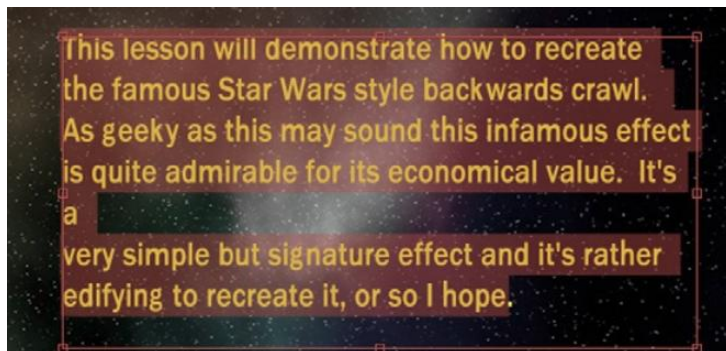
1. Pertama-tama kita harus melakukan beberapa pengaturan untuk mendapatkan format huruf yang benar. Jenis huruf untuk efek ini dalam film asli terdiri dari variasi Franklin Gothic. Untuk membuat jenis huruf Anda, karena ini adalah teks yang besar, susun jenis huruf Anda dalam paket perangkat lunak pengolah kata dan salin.



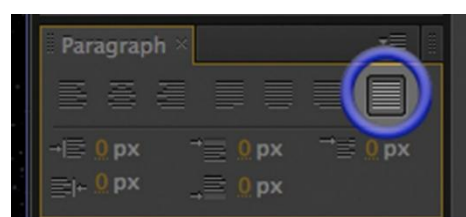
2. Dengan alat Teks dipilih, klik dan seret untuk membuat lapisan kotak teks.



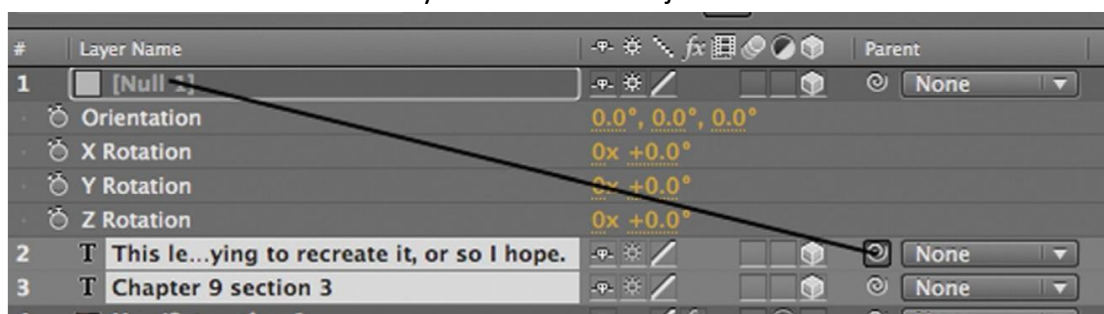
- Tempel teks Anda di dalam kotak teks. Formatnya belum benar, tetapi kita akan segera melakukannya.



- Buka panel Paragraph. Setelah teks Anda disorot, alihkan ke Justify All. Sekarang teks akan lebih mirip dengan back-crawl Star Wars.



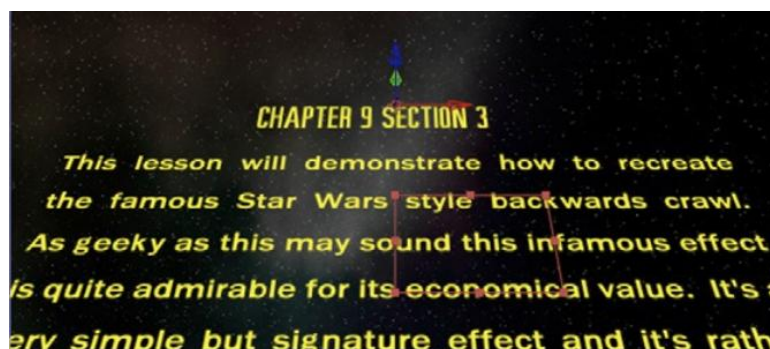
- Sorot layer teks Anda dan masukkan ke mode 3D. Buat layer Null Object baru dan masukkan ke mode 3D. Induk layer teks ke Null Object.



- Sesuaikan Orientation pada sumbu X hingga sesuai dengan kemiringan aslinya. Saya menemukan bahwa sekitar 300 derajat sudah sesuai dengan kemiringan aslinya.



- Selesai-Sekarang saatnya untuk memindahkan crawl. Cara terbaik untuk memindahkannya adalah dengan mengontrol bagian tengahnya dengan menganimasikan Anchor Point layer Null kita. Uji beberapa kali untuk menyesuaikan kecepatan; atur keyframe untuk memindahkannya dari



layar di bagian bawah dan seiring berjalannya waktu, naikkan ke bagian atas frame.

### Tipe Horor-Gelisah ala Se7en dan Saw

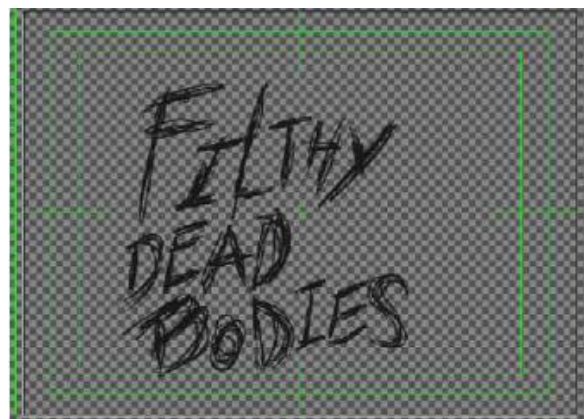
Sejak Se7en tahun 1995, urutan judul telah mendapat lebih banyak perhatian. Urutan judul dari Se7en juga menetapkan standar untuk apa yang ingin dilihat orang dalam paket desain film horor. Citra gelap, yang dipadukan dengan kilatan gambar kotor dan kumuh, telah menjadi ciri khas genre horor, dan dalam pelajaran ini saya akan menunjukkan cara Anda dapat mencapai tampilan itu.

#### Tutorial: Membuat Tipe Horor-Gelisah ala Se7en dan Saw

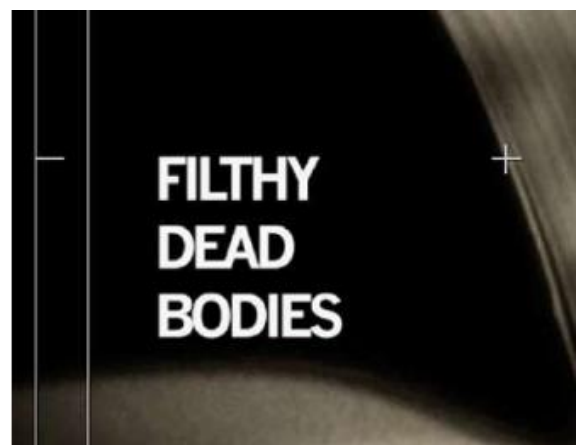
1. Untuk menyesuaikan tampilan dan nuansa rekaman latar belakang, Anda perlu memprosesnya dengan cukup teliti. Saya menggunakan bidikan close-up halaman buku yang dibalik dan menduplikasinya dengan mode campuran Multiply. Saya juga memberikan beberapa efek film yang dibakar dengan CC Burn. Terakhir, saya menambahkan perlakuan warna untuk mendapatkan tampilan sepi.



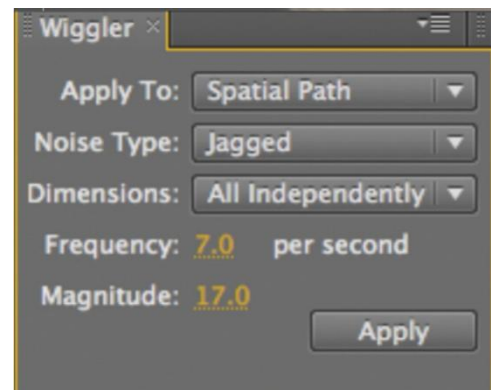
2. Dalam Adobe Illustrator, gunakan tablet Wacom untuk menggambar bentuk huruf. Karena kita menginginkan tampilan yang kasar dan ditulis tangan, gunakan kuas pensil yang tipis dan kasar dan gambar garis-garis di atas satu sama lain hingga Anda mendapatkan tekstur yang sesuai. Buat salinan kedua huruf tersebut dengan warna putih. Simpan berkas Illustrator Anda.



3. Satu masalah yang sering muncul saat menangani efek tulisan tangan kasar seperti ini adalah tulisan tersebut menjadi sulit dibaca, dan sangat penting agar tulisan tersebut terlihat keren dan mudah dibaca. Buat lapisan tulisan baru dan, dengan menggunakan huruf tebal dan kuat, tulis nama filmnya.



4. Sekarang kita dapat menambahkan animasi melompat/bergetar. After Effects memiliki panel Wiggler, yang membantu kita menangani efek acak. Pada layer jenis, atur dua bingkai utama untuk Posisi. Buat gerakan kecil dengan judul Anda; kita benar-benar hanya memerlukan dua bingkai utama untuk Wiggler untuk membuat bingkai utama acak di antara keduanya. Sorot kedua bingkai utama tersebut.



Di Wiggler, atur untuk menerapkan ke Jalur Spasial sehingga nilai acak memengaruhi posisi sebenarnya dari layer. Jenis Kebisingan harus diatur ke Jagged sehingga bagus dan kasar. Di bawah Dimensi, atur ke Semua Secara Independen, sehingga nilai acak muncul pada sumbu X dan Y. Sesuaikan Frekuensi (seberapa sering nilai acak dibuat) dan Besaran (seberapa besar pengacakan rentang akan terjadi) sesuai dengan apa yang membuat jenis tersebut melompat dengan tepat tanpa membuatnya terlalu sulit dibaca. Klik Terapkan. Cobalah beberapa kali sebelum Anda memutuskan sesuatu.

5. Letakkan versi putih dari coretan kita dari Illustrator di dokumen di atas lapisan jenis huruf. Atur blend mode-nya menjadi Difference dan turunkan Opacity-nya menjadi 20%. Sekarang, indukkan lapisan coretan putih ke jenis huruf, dan akan mengikuti animasi Position. Jalankan stopwatch untuk Scale. Atur dua keyframe yang sinkron dengan keyframe pertama dan terakhir untuk Position pada lapisan jenis huruf.



6. Sorot dua bingkai utama untuk Skala, dan gunakan pengaturan di atas pada Skala. Ini akan memberikan efek lompatan hebat yang melengkapi jenis huruf asli dengan baik.



7. Selesai-Masukkan versi hitam dari jenis coretan. Atur blend mode-nya ke Opacity. Kemudian tambahkan Scale dan Opacity dan, seperti yang kita lakukan sebelumnya, gunakan Wiggler pada keduanya.



### 9.3 JENIS HURUF PELEDAK BERGAYA SUPERMAN

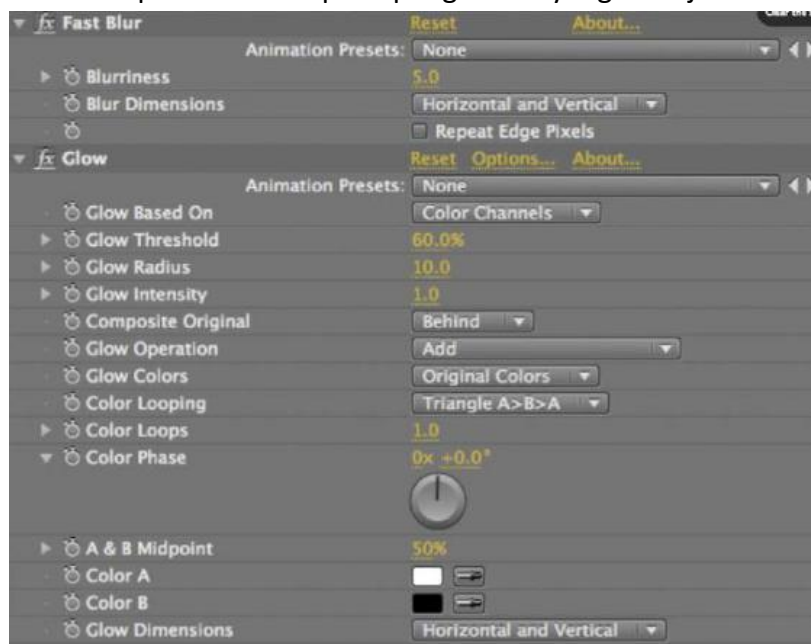
Efek yang mudah diingat ini dapat menghasilkan banyak kegunaan dalam konteks modern. Berikut cara membuat ulang digital dari urutan judul Superman.

#### Tutorial: Membuat Jenis Huruf Peledak Bergaya Superman

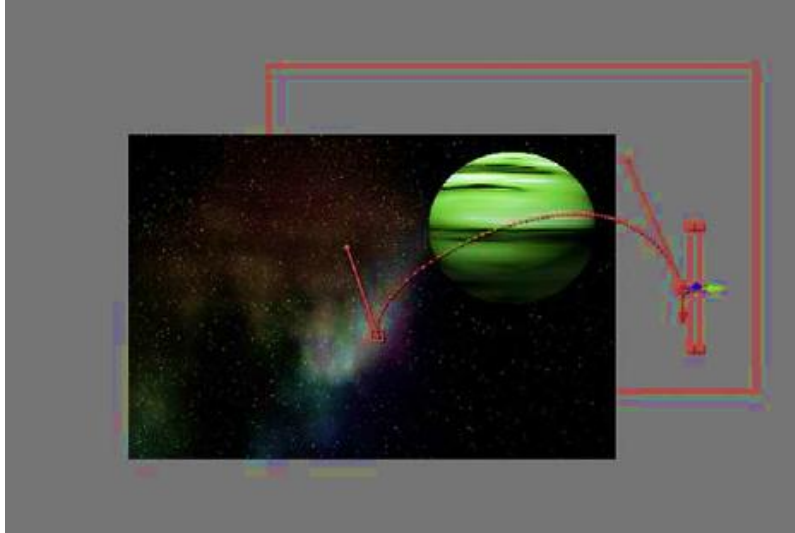
1. Buat layer jenis baru dengan guratan biru dan tanpa isian. Gunakan font tebal besar, seperti Ariel Black. Gandakan layer tersebut, dan buat induk duplikat ke layer asli. Sorot kedua layer dan masukkan ke mode 3D.



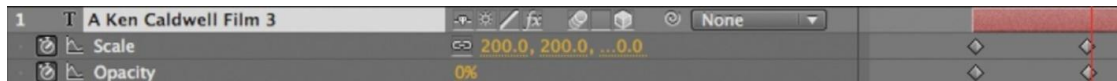
2. Pada duplikat, tambahkan Efek | Gaya | Pancaran dan Efek | Buram dan Pertajam | Buram Cepat. Coba terapkan pengaturan yang ditunjukkan di atas.



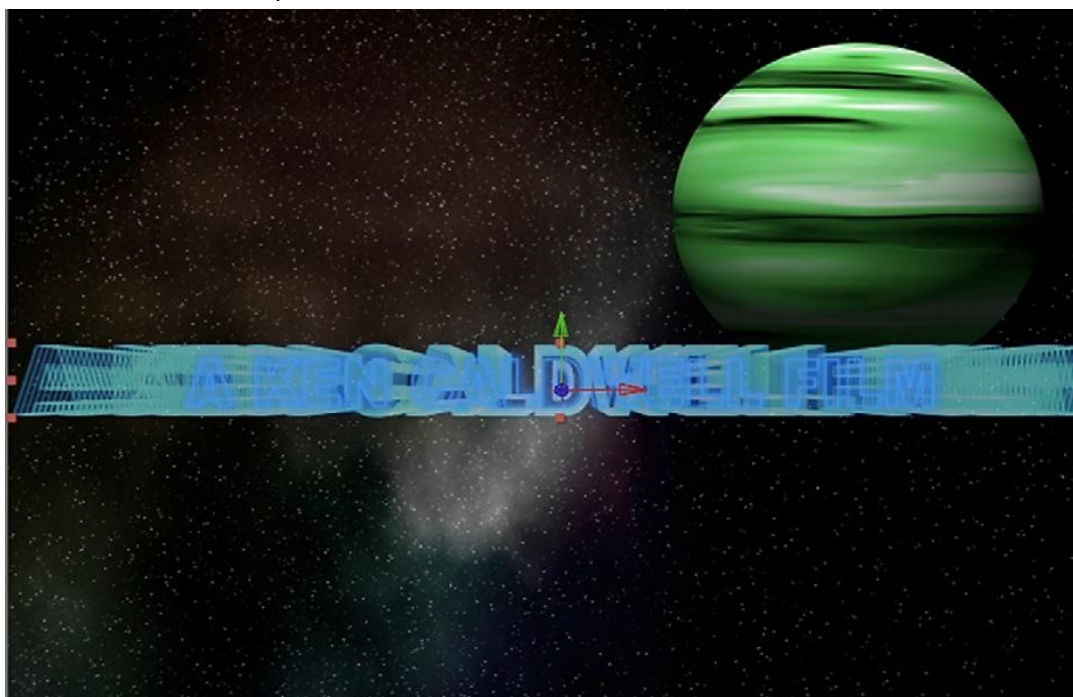
3. Dengan menggunakan alat Posisi dan Rotasi, animasikan judul yang terbang masuk. Atur Rotasi Z untuk memulai pada 90 derajat, dan 2 detik kemudian kembalikan ke 0. Atur bingkai utama Posisi untuk Y agar muncul dari luar layar dan Z untuk mengirimkannya lebih jauh ke belakang dalam ruang.



4. Gandakan lagi layer teks, hapus animasi Position dan Rotation. Pada tanda 2 detik, tambahkan keyframe untuk mengubah Scale dari 100% menjadi 200% pada tanda 4 detik, dan kurangi Opacity dari 100% menjadi 0%. Terapkan Motion Blur.



5. Nah, inilah bagian yang sangat keren: Tambahkan Efek | Waktu | Gema ke lapisan tipe ketiga. Tetapkan bingkai utama untuk Jumlah Gema dari 0 hingga 45 mulai dari tanda 2 detik dan berakhir pada tanda 4 detik.



6. Selesai-Sekarang, untuk melengkapi efeknya, dalam rangkaian judul Superman asli, teks dasar terbang maju dan memudar. Jadi, tambahkan bingkai utama untuk Posisi pada lapisan huruf pertama kita mulai dari tanda 3 detik, dan bawa huruf ke arah kamera. Gunakan Opacity untuk memudarkan huruf. Lakukan hal yang sama untuk salinan teks kedua kita, karena Opacity tidak terpengaruh oleh pengaturan induk.

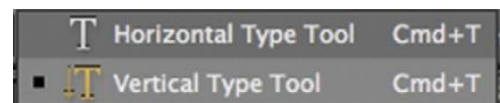


### Hujan Karakter di The Matrix

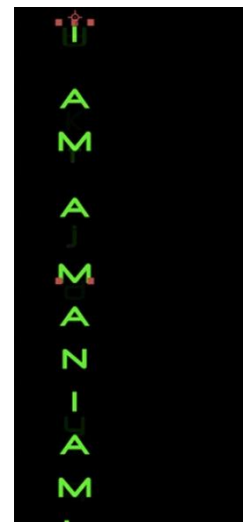
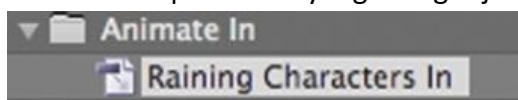
Saat ini hujan angka di The Matrix (1999) sudah ada di mana-mana, tetapi menurut saya mengetahui bagaimana efek ini dicapai adalah keterampilan yang berguna untuk dimiliki dalam repertoar Anda. Berikut ini salah satu versi yang cukup sederhana dan efektif.

#### Tutorial: Hujan Karakter di The Matrix

1. Kita akan menggunakan efek ini sebagai latar belakang. Untuk memulai, alihkan alat Ketik ke Vertikal.



2. Gunakan font hijau futuristik, dan ketik teks apa pun yang ingin Anda gunakan. Jangan terlalu khawatir tentang apa yang sebenarnya dikatakan, karena kita akan sering mengubahnya.
3. Buka panel Efek dan Preset. Buka Preset Animasi | Teks | Animasikan | Karakter yang menghujani.



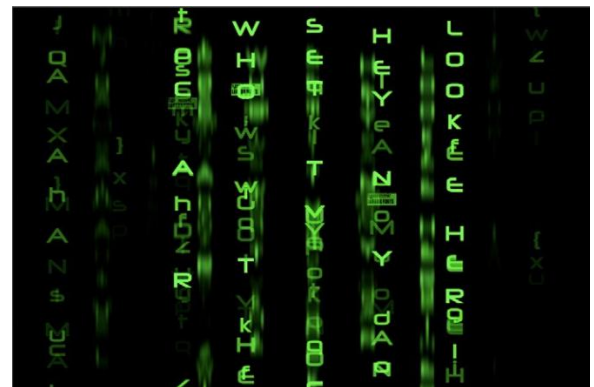
4. Selanjutnya, mari tambahkan ekspresi untuk mengulang karakter yang menghujani. Klik-Opsi stopwatch Offset, dan tambahkan `loopOutDuration(type = "cycle", duration = 0)`. Ini akan mengulang animasi.



5. Gandakan layer huruf sekitar delapan kali, distribusikan salinan di seluruh layar, dan ubah huruf untuk setiap salinan. Selain itu, pindahkan bingkai utama untuk Offset agar loop tidak sinkron.



6. Selesai - Untuk melengkapi efek ini, mari gandakan semua layer huruf dan alihkan ke mode 3D. Pindahkan kembali ke Posisi Z. Tambahkan Efek | Buram dan Pertajam | Buram Terarah. Naikkan Jumlah Buram menjadi 17. Terakhir, tambahkan Buram Gerak, dan di sana Anda memiliki latar belakang karakter hujan bergaya Matrix.



### Jenis Percikan Darah Dawn of the Dead

Beberapa efek visual terbaik baru-baru ini berasal dari kombinasi teknik lama yang dibantu oleh manipulasi digital. Salah satu urutan judul favorit saya baru-baru ini adalah Dawn of the Dead (2004), yang menggunakan campuran lama dan baru yang sangat keren.

#### Tutorial: Membuat Tipe Dawn of the Dead Blood-Splatter

1. Mulailah dengan mengatur jenis di After Effects dan masuk ke Save Frame As | Photoshop Layers. Beri nama dead1.psd. Buka file yang diekspor di Photoshop.





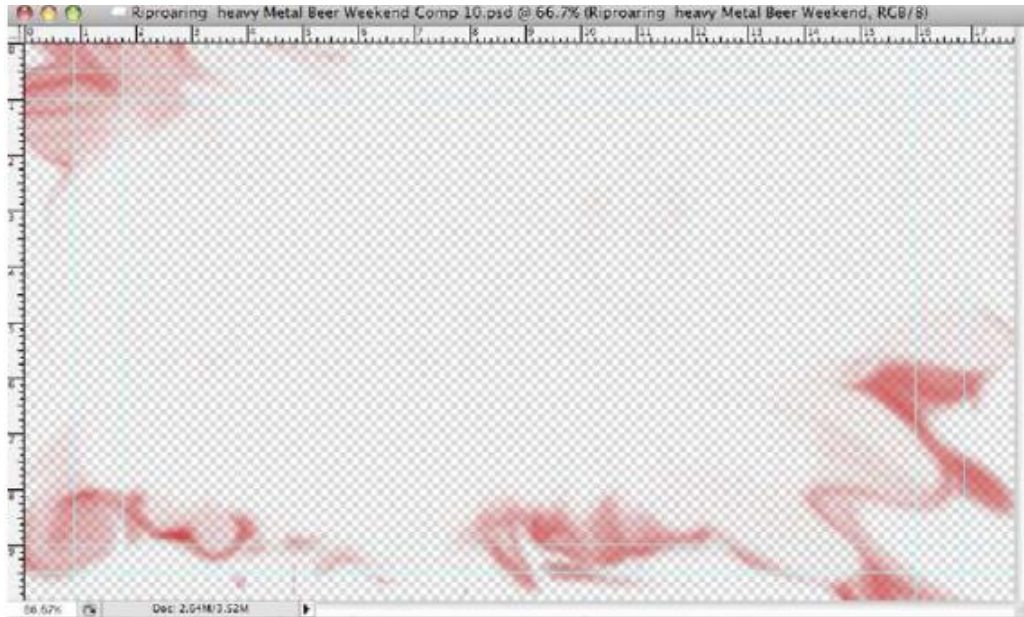
- Gunakan alat Smudge dalam mode Finger Painting, dan seret warna merah keluar dengan gerakan mengoles. Setelah Anda melakukannya sedikit, simpan file sebagai dead2.psd.



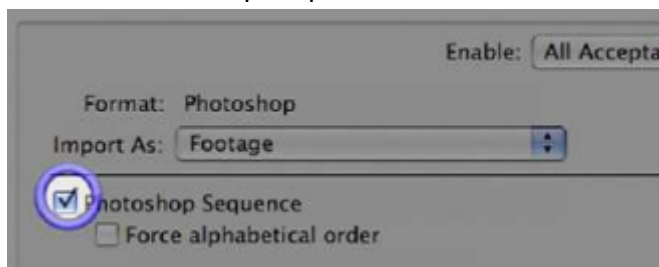
- Ulangi proses ini beberapa kali. Saat Anda menyebarkan warna merah, matikan Finger Painting agar Anda berhenti menambahkan warna merah ke layar. Setiap kali Anda membuat beberapa perubahan, tekan Save As, dan beri setiap file nama yang satu nilai numerik lebih tinggi seperti dead3.psd, dead4.psd, dead5.psd. Sebanyak yang Anda rasa perlu.



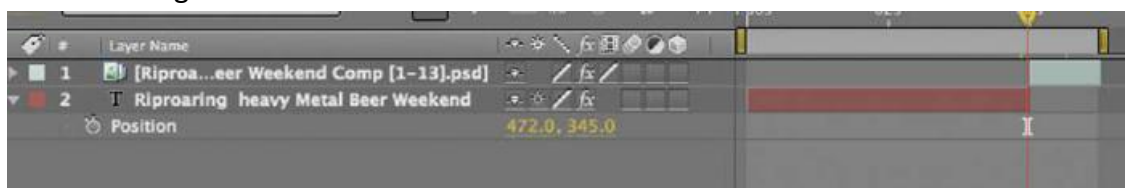
- Saat Anda menyebarkannya ke tepi luar, alihkan ke alat Eraser dan mulailah menghapus bagian tengah.



- Setelah Anda membuat sekitar 15 atau 20 bingkai, Anda akan memiliki sebanyak yang Anda perlukan, jadi kembali ke After Effects. Impor file dead1.psd sebagai Footage dan aktifkan Photoshop Sequence.



- Atur lapisan teks menjadi 4 detik, dan tambahkan film bingkai di akhir lapisan teks. Klik kanan/Control-klik film bingkai dan pilih Waktu | Aktifkan Pemetaan Ulang Waktu. Buat film bingkai berdurasi 1 detik.



- Selesai-Pada lapisan film bingkai, tambahkan Efek | Buram dan Pertajam | Buram Vektor CC, dan atur bingkai utama untuk Jumlah agar berubah dari 0–350 selama detik terakhir. Dan begitulah—mengoleskan golongan darah.



#### 9.4 JUDUL 3D DASAR BERGAYA LOST

Pembukaan serial TV Lost memiliki animasi terkenal yang menyertakan efek 3D yang sangat mendasar. Dalam pelajaran ini, kita akan membuat ulang tampilan itu menggunakan solusi After Effects yang terkenal. Salah satu hal yang sangat dibutuhkan After Effects adalah kemampuan untuk mengekstruksi teks menjadi 3D volumetrik. Hingga hal itu tersedia, kita dapat menggunakan teknik ini.

##### Tutorial: Membuat Judul 3D Dasar Lost-Style

1. Saya telah menuliskannya dalam jenis huruf Lost Century Gothic yang terkenal dan tidak biasa. Sekarang aktifkan tombol 3D.

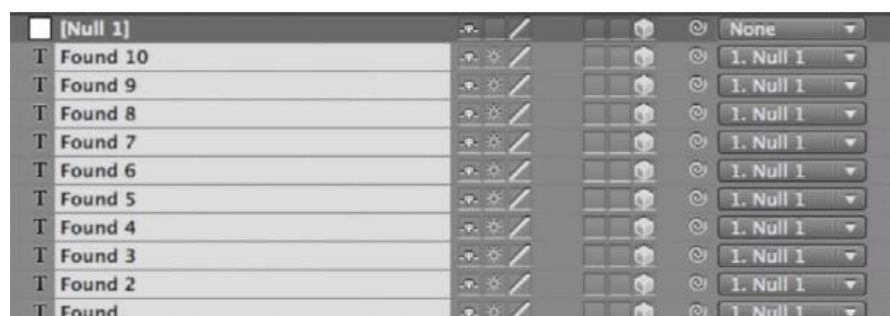


2. Gandakan lapisan huruf sebanyak 10 kali. Pastikan semua duplikat berada dalam mode 3D.
3. Open Position untuk semua lapisan teks. Nilai angka ketiga adalah Z Position. Tingkatkan nilai angka di sana dengan penambahan 2. Ini akan menciptakan dua celah piksel di ruang Z antara setiap salinan lapisan.

1	T Found 10
2	T Found 9
3	T Found 8
4	T Found 7
5	T Found 6
6	T Found 5
7	T Found 4
8	T Found 3
9	T Found 2
10	T Found



4. Buka Layer | New | Null Object. Letakkan layer Null baru ke mode 3D. Jadikan semua layer tipe sebagai induk ke layer Null.



5. Selesai-Sekarang kita dapat menggunakan semua efek dan transformasi 3D yang umum, mengendalikannya dari layer objek Null, yang sangat mirip dengan 3D volumetrik sebenarnya.

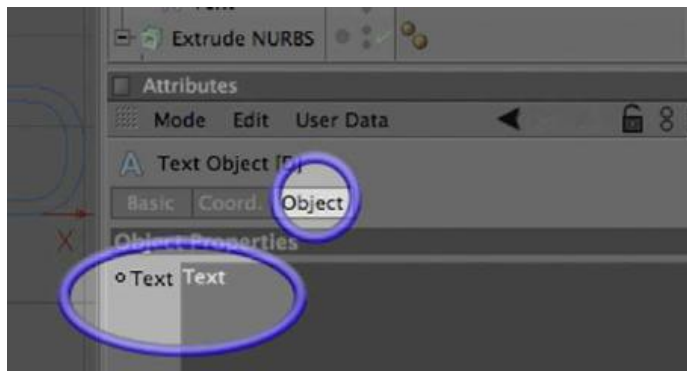
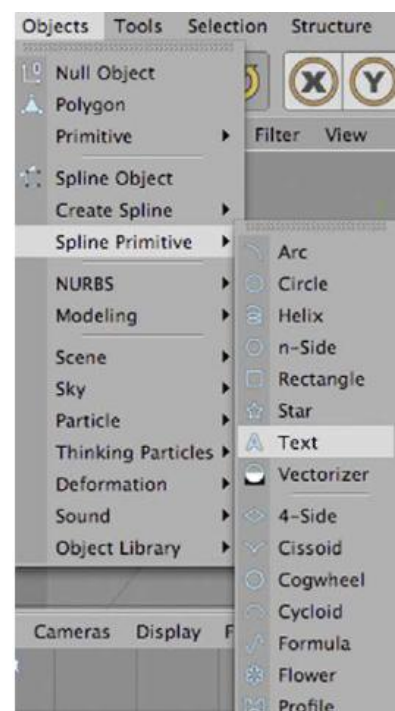


### Animasi Teks 3D Penuh Gaya Spider-Man

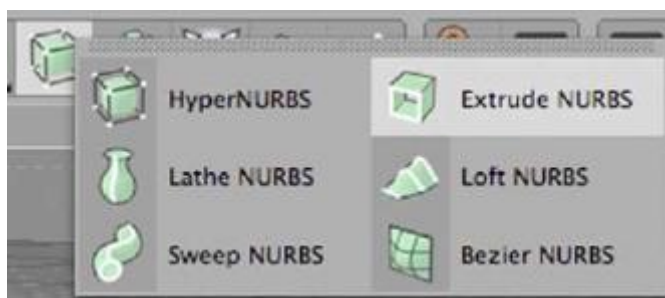
Dalam pelajaran ini kita akan memanfaatkan Cinema 4D dan membuat teks animasi 3D penuh seperti film superhero besar seperti Spider-Man (2002). Kita juga akan melihat alur kerja mudah antara Cinema 4D dan After Effects.

#### Tutorial: Membuat Animasi Teks 3D Penuh ala Spider-Man

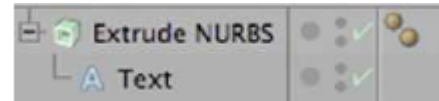
1. Di Cinema 4D, buka menu Object dan pilih Spline Primitive | Text untuk membuat objek jenis huruf.
2. Di jendela Attributes, pilih Object, lalu Anda akan melihat judul Text. Tepat di sebelahnya, Anda dapat mengetik judul Anda. Untuk film superhero kita, kita akan membuat efek di mana setiap huruf terbang sendiri, jadi saya membuat objek terpisah untuk setiap huruf: C, A, P, T, ., W, I, N, dan D.



3. Dari alat Tambahkan HyperNURBS, pilih Ekstrusi NURBS, lalu buat Ekstrusi untuk setiap huruf.



4. Seret objek teks ke dalam Extrude NURBS untuk membuat huruf menjadi 3D. Sekali lagi, lakukan hal ini untuk setiap huruf.



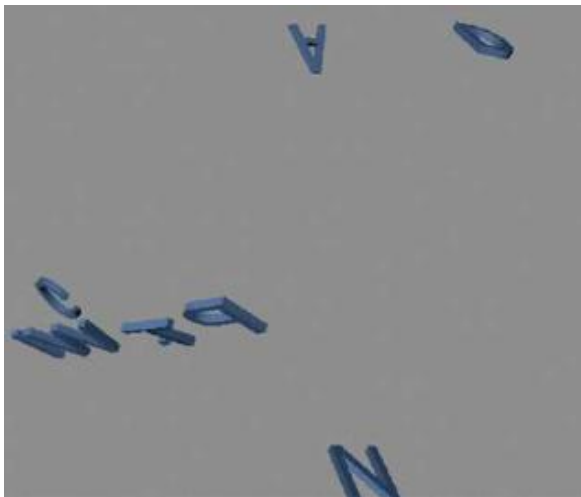
5. Di timeline, tempatkan playhead pada tanda frame ke-20. Tekan tombol Record Position (ikon kunci) untuk membuat keyframe pertama Anda.



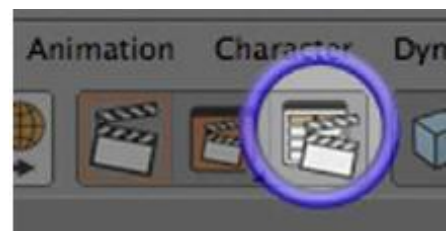
6. Pada tanda bingkai ke-30, sorot Extrude NURBS untuk huruf C, seret ke atas teks lainnya (dengan alat Pindah), dan putar beberapa kali (dengan alat Putar). Tetapkan bingkai utama lainnya.



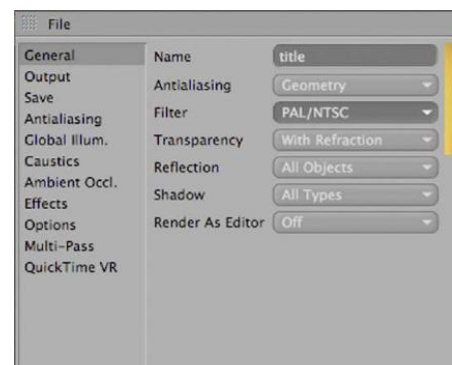
7. Ulangi proses ini untuk setiap huruf.



8. Sekarang kita akan mengaturnya agar dapat digunakan di After Effects. Buka alat Render Settings. Dialog Render Settings akan terbuka. Di bawah General, ubah Filter ke PAL/NTSC.



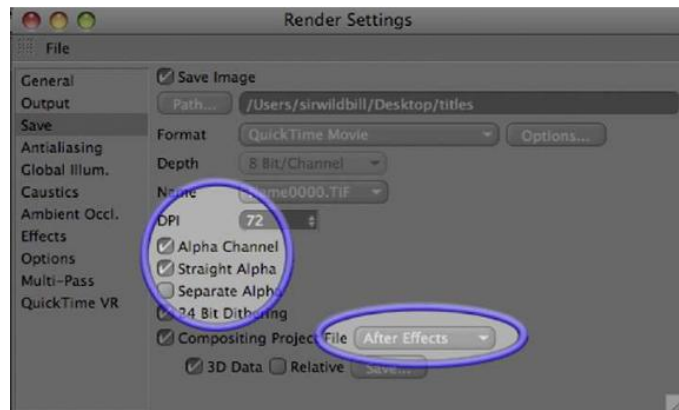
9. Di bawah Output, sesuaikan dengan pengaturan yang akan Anda gunakan untuk proyek After Effects Anda. Pilih ukuran dan format yang sesuai dari Resolution. Dalam contoh ini saya menggunakan 720 x 480 D1 NTSC.



10. Jadi kita dapat menggunakan After Effects untuk menganimasikan latar belakang kita, mengaktifkan Alpha Channel dan Straight Alpha.

Karena AE dan C4D sangat bersahabat (serius, C4D hampir dapat dianggap sebagai anggota kehormatan Adobe Creative Suite; bukankah itu

yang terbaik), kita dapat langsung mengubah proyek C4D kita menjadi komposisi AE dengan mengaktifkan Compositing Project File dan memilih After Effects dari menu.

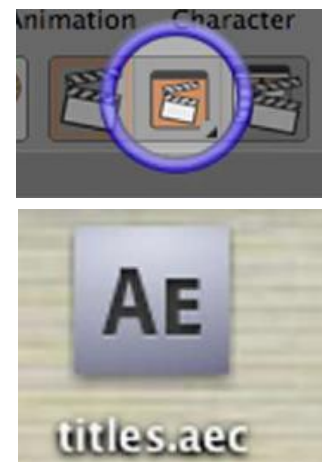


Gambar 9.1

11. Sekarang kita dapat melanjutkan dan melakukan render.

12. Sekarang Anda akan memiliki file .aec yang akan terbuka di After Effects, seperti file proyek. Namun, pastikan Anda telah menginstal plug-in After Effects atau akan muncul pesan kesalahan.

13. After Effects yang Sudah Selesai Saya menambahkan beberapa lapisan bentuk animasi dalam mode 3D, untuk memberikan kesan latar belakang rangkaian judul superhero. C4D dan AE merupakan kombinasi yang hebat, seperti yang ditunjukkan di sini.



## **BAB 10**

### **MENYELESAIKAN PROSES KREATIF**

#### **10.1 KLIEN STUDIO/DESAINER**

##### **Bagaimana Cara Kerjanya?**

Judul film awalnya hanya sebagai kebutuhan, sarana untuk menampilkan informasi penting tentang sebuah film. Namun, di zaman sekarang, rangkaian judul dalam banyak hal merupakan metode untuk mengatur suasana dan nada sebuah film. Rangkaian judul dapat membawa penonton ke dunia film dengan mengambil visual yang terkait dengan film dan menggunakan musik dan desain untuk memperkenalkan penonton ke tempat baru yang akan mereka tempati selama sekitar 90 menit.

Namun, bagaimana produser atau sutradara menentukan siapa yang harus mendesain judul untuk sebuah film? Tentu saja, ada banyak faktor. Pertama, ada apa yang diinginkan sutradara secara kreatif. Apakah sutradara menginginkan sesuatu yang dapat dicapai dalam tim produksi yang ada, atau apakah ia perlu menghubungi dan menemukan seseorang atau seluruh tim? Berikutnya, ada anggaran; sutradara tidak selalu bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan. Tentu saja, itu tergantung pada sutradara dan anggaran, tetapi setiap film sangat bergantung pada anggaran dan kebutuhan untuk urutan judul dan realitas seperti apa yang dapat diharapkan.

Jadi, sekali lagi tergantung pada anggaran dan kebutuhan urutan judul, desainernya bisa berupa individu atau tim desain lengkap. Untuk sesuatu yang besar dan ekspansif, sebuah tim akan dibutuhkan untuk memenuhi tenggat waktu produksi. Perusahaan seperti Imaginary Forces, A52, dan banyak lainnya berfokus pada pekerjaan grafis gerak seperti judul film. Pada tahun 2005 saya membuat judul pembuka untuk film *Red Doors*, yang merupakan film independen. Saya, yang bukan tim desain, bekerja langsung dengan produser, sutradara, dan editor. Biasanya, urutan judul dibuat selama pascaproduksi, tetapi itu bisa sangat bervariasi berdasarkan apa yang dibutuhkan untuk film tersebut.

Dalam wawancara baru-baru ini di [artofthetitle.com](http://artofthetitle.com), desainer Gareth Smith dari Shadowplay Studio mengatakan bahwa ketika ia mengerjakan urutan judul untuk film *Up in the Air*, sutradara Jason Reitman melibatkannya dalam proses tersebut cukup awal. Smith dikirim skenario sebelum film tersebut dibuat, untuk memberinya dan timnya waktu mengembangkan konsep. Tidak hanya itu, bagaimana jika Smith melihat dalam naskah tersebut peluang untuk meminta tim produksi mengambil gambar tertentu? Perencanaan lanjutan seperti ini mungkin bukan hal yang biasa, tetapi dapat menciptakan peluang luar biasa bagi perancang judul.

Perancang judul sering dipilih berdasarkan hubungan yang sudah terjalin dengan sisi kreatif film tersebut. Saul Bass yang hebat memulai kariernya sebagai perancang grafis, membuat poster film di Hollywood, saat ia berkesempatan bekerja sama dengan Otto Preminger untuk membuat poster film *Carmen Jones* (1954). Preminger sangat terkesan

dengan lulusan Brooklyn College tersebut sehingga ia menghubungi Bass untuk membuat judul pembuka untuk *The Man With the Golden Arm*. Bass berhasil meyakinkan Preminger untuk mengizinkannya membuat urutan adegan yang sangat terkenal ini, dan sisanya adalah sejarah.

Mengingat cara urutan adegan judul menyapa penonton dan membawa mereka ke dunia film, sutradara biasanya memilih perancang judul yang memiliki hubungan dengan mereka. Anda tidak akan pernah mendapatkan kesempatan lain untuk membuat kesan pertama pada penonton, jadi desainer judul diandalkan untuk membuatnya berarti. Bergantung pada hubungan desainer dengan produksi, masalah anggaran, dan berbagai faktor lainnya, jumlah waktu yang dihabiskan desainer untuk bekerja langsung dengan tim kreatif akan bervariasi. Beberapa sutradara akan duduk dan mengawasi sebagian besar pembuatan rangkaian judul. Terkadang sutradara sedang sibuk, dan produser akan menjadi titik kontak bagi desainer. Menurut pengalaman saya, hubungan antara desainer judul dan editor juga penting, dan kita akan membahasnya lebih lanjut nanti.

## 10.2 MERENCANAKAN URUTAN JUDUL FILM

Semua hal dalam sebuah film bergantung pada perencanaan. Perencanaan sangat penting untuk menjaga film tetap sesuai jadwal dan agar produksi dapat memanfaatkan anggaran secara maksimal. Urutan judul sering kali dianggap sebagai keseluruhan film atau film pendek itu sendiri. Pada tahap perencanaan produksi, konsep urutan judul harus diputuskan. Apa yang akan dilakukan urutan judul ini? Cerita apa yang harus diceritakannya? Terkadang, seperti dalam kasus *The Incredible Hulk* tahun 2008, urutan judul menceritakan latar belakang film, menyiapkan elemen naratif untuk memperjelas hal-hal yang terjadi di kemudian hari dalam film.

Merupakan ide yang sangat bagus untuk membuat papan cerita untuk urutan judul. Karena mengurangi jumlah waktu produksi, sutradara dan produser tidak ingin desainer judul mencari ide ketika mereka seharusnya membuat sesuatu, jadi keputusan yang jelas tentang untuk apa urutan judul itu ada sangatlah penting. Terkadang, seperti dalam kasus nama-nama besar seperti Kyle Cooper, desainer utama pada sekvens judul bertindak sebagai sutradara film pendek yang akan menjadi sekvens judul. Pada akhirnya, sutradara film akan membuat semua keputusan kreatif akhir, tetapi seberapa besar pengaruh desainer judul sepenuhnya didasarkan pada hubungan desainer dengan sutradara. Dalam kasus Cooper, banyak sutradara menolak bekerja dengannya karena sekvens judulnya sering kali lebih baik daripada film itu sendiri. Meskipun itu bagus, tidak seorang pun benar-benar ingin diremehkan oleh pembuka.

Sekvens judul, dalam dunia yang ideal, tunduk pada jumlah praproduksi dan perencanaan yang sama seperti bagian film lainnya. Semakin cepat seorang desainer terlibat dan membuat keputusan, semakin baik untuk mendapatkan sekvens judul yang ideal. Seperti yang dinyatakan oleh desainer Gareth Smith, terlibat di awal proses sangat membantu, dan ia dapat meminta bidikan dari tim produksi. Namun, permintaan dari desainer judul tidak selalu dapat diakomodasi oleh tim produksi karena masalah anggaran. Terkadang desainer akan



terbatas untuk bekerja dengan elemen-elemen yang disediakan oleh produksi. Dalam kasus lain, desainer perlu menyusun sendiri pengambilan gambar mereka, atau memesan rekaman stok, atau mengintegrasikan elemen-elemen yang dihasilkan komputer ke dalam rekaman atau sebagai pengganti rekaman.

### **Persiapan Elemen Proyek**

Ketika tiba saatnya untuk mempersiapkan elemen-elemen untuk rangkaian judul, situasinya bisa jadi berantakan. Desainer judul sering kali berurusan dengan tim desain dari departemen desain grafis serta elemen-elemen dari produksi itu sendiri dan elemen-elemen yang mereka hasilkan sendiri. Menyatukan semuanya bisa jadi cukup menantang tetapi juga memuaskan. Ketika klien memberi Anda daftar kredit, mintalah agar daftar tersebut sedekat mungkin dengan daftar akhir. Dalam mendesain judul dan perayapan akhir, sesuatu yang dapat dengan mudah diperbaiki dalam paket perangkat lunak pengolah kata akan membuat Anda menunda beberapa saat untuk memperbaikinya dengan perangkat lunak desain seperti After Effects dan Adobe Suite.

Klien mungkin tidak langsung memahami hal ini, jadi usahakan sebaik mungkin untuk menjelaskannya, tetapi mereka akan tetap mengirimkan perbaikan dan penyesuaian pada daftar kredit, jadi cobalah untuk menghindari pengaturan yang dapat menimbulkan masalah jika perlu diperbaiki nanti. Satu hal yang harus diputuskan sejak awal adalah apa yang akan menjadi tanggung jawab desainer judul untuk disampaikan. Berapa lama waktu yang dibutuhkan? Format apa yang sesuai dengan apa yang sedang dikerjakan editor, dan format apa yang dibutuhkan produksi untuk presentasi akhir? Kembali ke awal buku ini, ingatlah bahwa jika karena suatu alasan Anda tidak dapat menghindari penggunaan jenis huruf berbasis raster, mengubah ukuran nanti akan menjadi pekerjaan yang berat. Jadi, salah satu rekomendasinya adalah jika Anda bekerja dengan jenis huruf berbasis raster, Anda harus mengatur resolusi asli agar sesuai dengan ukuran keluaran akhir atau lebih tinggi.

Jika jenis huruf dapat tetap dalam format vektor, hal ini tidak terlalu menjadi masalah karena ukurannya dapat diubah nanti tanpa kehilangan kualitas gambar. Pada tahap awal produksi, perancang judul harus bertemu dan mendesak sutradara, produser, dan editor untuk membuat keputusan tentang seperti apa hasil akhir nantinya. Sekarang, jika sudah ditentukan bahwa hasilnya adalah format film 2K atau lebih tinggi, perancang judul mungkin sebaiknya bekerja pada resolusi yang lebih rendah hingga urutan judul akhir disetujui dan kemudian menghasilkan versi resolusi yang lebih tinggi.

### **Urutan Kredit Umum dalam Urutan Judul Pembukaan**

Berikut adalah urutan kredit umum dalam urutan judul pembukaan:

1. Nama studio yang mendistribusikan film.
2. Nama perusahaan produksi yang bertanggung jawab untuk membuat film. Jika seorang investor membiayai sebagian besar film, mereka biasanya akan dicantumkan di samping perusahaan produksi dengan "Berhubungan dengan".
3. Produksi (Nama Produser).
4. Film oleh (Nama Sutradara).

5. Pemeran (ini opsional atau dapat dipasangkan dengan nama pemeran pertama), diikuti dengan nama semua aktor utama.
6. Judul film.
7. Pemeran utama. Kartu yang menyatakan "Pemeran utama" dulunya cukup umum tetapi sekarang tampaknya sudah tidak populer lagi; dalam beberapa kasus, untuk mempercepat urutan judul, pemain utama ditahan hingga akhir.
8. Pemilihan pemeran.
9. Musik, komposer, atau musik orisinal.
10. Desainer produksi.
11. Pada titik ini, hal tersebut dapat bervariasi; Anda mungkin melihat kredit tata rias, kostum, atau efek visual di sini atau langsung ke beberapa kredit berikutnya. Pada titik ini, hal tersebut harus bervariasi berdasarkan apa yang paling penting bagi film tersebut. Jika film tersebut adalah film fiksi ilmiah beranggaran tinggi, sudah sepantasnya untuk memberikan kredit kepada tim VFX atau artis pengawas efek visual di sini; jika film tersebut adalah film epik historis, kostum dan tata rias mungkin harus mendapat perhatian di sini.
12. Diedit oleh (editor adalah orang pertama yang "cap jempolnya" ada di film secara kreatif; dua lainnya adalah penulis dan sutradara).
13. Direktur fotografi.
14. Produser, diproduksi oleh, dan produser eksekutif. Ini adalah bagian yang sulit dipahami. Jika ada satu tempat dalam urutan judul film pembuka yang kemungkinan besar akan berubah, itu adalah di sini. Katakanlah Anda sedang mengerjakan fitur independen yang diambil oleh distributor yang lebih besar; itu berarti Anda memiliki lebih banyak produser eksekutif untuk ditambahkan ke urutan judul. Anda juga mungkin perlu menambahkan "Juga Diproduksi Oleh." Sebagian besar dari apa yang akhirnya menjadi bagian ini dikendalikan oleh kontrak berbagai pemain yang terlibat di studio, perusahaan produksi, dan distributor.
15. Berdasarkan (nama media atau judul) oleh (Nama Penulis). Ini sangat bergantung pada proyek; jika film tersebut didasarkan pada karya yang sudah ada, kredit ini diperlukan.
16. Cerita oleh. Kredit ini digunakan baik ketika naskah telah melalui sejumlah perubahan atau seseorang menulis cerita yang menjadi dasar naskah film tersebut.
17. Penulis atau ditulis oleh. Kredit penulisan sangat diatur oleh Writers Guild of America, jadi periksa untuk memastikan bahwa kredit tersebut ditulis dengan benar. Maksimal tiga penulis dapat dicantumkan dalam sebuah film, meskipun tim yang terdiri dari dua orang dapat dihitung sebagai satu jika dipisahkan oleh tanda ampersand. Akan tetapi, jika mereka mengerjakan naskah secara terpisah, mereka akan dipisahkan oleh kata dan. Penulis, seperti editor, dikatakan memberikan cap jempol mereka pada film tersebut.
18. Sutradara atau Disutradarai oleh. Kredit terakhir diberikan kepada sutradara, dan Directors Guild of America hanya mengizinkan satu sutradara untuk dicantumkan sebagai sutradara dalam film tersebut kecuali jika ada kematian selama produksi.

## Waktu/Hasil

Dalam kasus urutan yang saya buat untuk Red Doors, film indie beranggaran rendah, rencana awalnya adalah menyelesaikannya pada resolusi DV. Namun seiring dengan kemajuan produksi dan film tersebut diterima di lebih banyak festival, versi HD daring diperlukan dan saya harus meningkatkan resolusi judul saya. Untuk urutan judul utama, saya harus memindahkan animasi ke dokumen yang lebih besar yang sesuai dengan pengaturan HD, tetapi saya harus merender judulnya sendiri tanpa rekaman latar belakang sehingga ketika rekaman akhir yang dikoreksi warnanya sudah siap, judulnya dapat ditempatkan di atas rekaman tersebut.

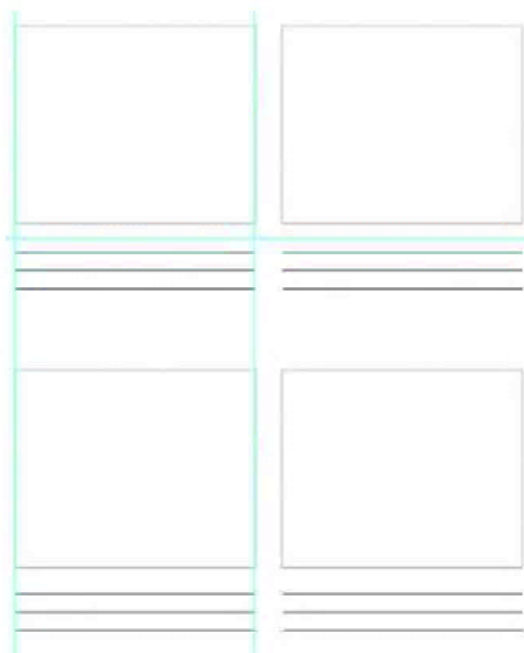
Yang menimbulkan kekhawatiran tentang waktu. Pada tahun 2005, saya telah bekerja pada Mac G4 lama dengan RAM 2 GB yang sedikit. Saya yakin saya menjalankan After Effects 7 saat itu. Render urutan judul lengkap memakan waktu sekitar delapan jam. Sekarang, Macbook Pro kecil saya dengan RAM 4 GB dan prosesor Intel ganda 2,5 GHz dapat berjalan lebih cepat dari itu, tetapi pada saat itu hal itu membuat saya khawatir. Saya memperingatkan klien saya bahwa setiap perubahan besar yang memaksa saya untuk merender urutan lengkap lagi berarti bahwa kami akan kehilangan seluruh hari kerja menunggu Mac lama untuk melakukan putt-putt.

## Alur Kerja untuk Membangun dan Membuat Urutan Judul Film

Seperti yang dapat Anda lihat di seluruh buku ini, urutan judul bisa menjadi pekerjaan yang sangat besar. Dalam tutorial terakhir berikut ini, saya akan berusaha sebaik mungkin untuk memandu Anda melalui langkah-langkah umum dalam membuat urutan judul. Langkah-langkah ini dapat sangat bervariasi, tetapi langkah-langkah ini akan memberi Anda gambaran tentang apa saja yang diperlukan dalam proyek semacam ini.

### Tutorial: Membangun dan Membuat Urutan Judul Film

1. Rencanakan konsep atau beberapa konsep Anda. Pada tahap awal produksi urutan judul, perancang judul harus menetapkan rencana atau tindakan. Jika membantu, dan kemungkinan besar akan membantu, buatlah papan cerita untuk menjelaskan proses yang Anda rencanakan selengkap mungkin. Jika Anda dilibatkan dalam proyek lebih awal dan akan bermanfaat bagi Anda untuk memiliki bidikan tertentu, lihat apakah tim produksi terbuka bagi Anda untuk menyarankan bidikan tertentu selama pengambilan gambar. Jika tidak, rencanakan hal-hal seperti rekaman stok dan fotografi untuk membantu Anda mengumpulkan elemen-elemen Anda.



Jika sutradara memiliki sesuatu yang spesifik dalam pikiran, dengarkan apa yang dia inginkan dan lakukan yang terbaik untuk memenuhi dan melampaui harapan tersebut. Terkadang mereka mungkin memberi Anda papan cerita atau rencana dalam pikiran; bersikaplah terbuka terhadapnya. Pada akhirnya, tidak peduli seberapa hebat Anda dalam hal ini, sutradara film memiliki keputusan kreatif terakhir pada film tersebut (dan biarkan sutradara Anda menangani pertempuran dengan studio).

2. Sampaikan konsep Anda, sedetail mungkin. Cara nyata untuk menarik minat orang terhadap ide Anda adalah dengan menyampaikan ide tersebut sejas mungkin. Anda mungkin perlu membuat beberapa pengujian atau membuat animasi untuk mengilustrasikan ide Anda. Membuat sesuatu sendiri untuk membantu seseorang membayangkan ide Anda bukanlah hal yang membuang-buang waktu; itu disebut penjualan, dan itu adalah taktik bisnis umum yang harus lebih sering dilakukan oleh para kreatif. Semakin apik dan rapi presentasi Anda, semakin terkesan klien Anda.



3. Jika konsep Anda dipilih atau jika Anda telah direkrut dan diberi konsep dan semuanya berjalan sesuai rencana, langkah selanjutnya adalah menyelesaikan masalah teknis. Perencanaan teknis sangat penting. Bertemu dengan produser, sutradara, dan editor dan tentukan jadwal dan format untuk apa yang akan disampaikan. Tentukan bagaimana Anda akan berinteraksi dengan sutradara. Apakah sutradara akan datang ke ruang kerja Anda dan mengawasi? Dalam banyak kasus, itu berarti mereka dapat melihat banyak bilah biru bergulir di layar. Banyak sutradara yang terlibat langsung dan ingin mengawasi prosesnya, jadi



sebaiknya rencanakan semuanya sehingga Anda memiliki sesuatu untuk ditunjukkan kepada sutradara. Sering kali jadwal sutradara yang padat tidak memungkinkan kunjungan ke studio desainer judul.

Lanjutan Saat Anda memilih durasi urutan judul, tanyakan kepada editor berapa lama urutan judul tersebut. Atur garis waktu Anda menjadi sedikit lebih panjang dari itu. Urutan judul biasanya berdurasi antara 3 dan 7 menit. Hal yang ingin Anda hindari adalah urutan judul yang terlalu panjang yang membuat penonton bosan. Meskipun ini merupakan urutan judul yang penting dalam sejarah pembuatan film dan hingga hari ini menjadi favorit saya, urutan judul Superman: The Movie tahun 1978 berlangsung selamanya. Sampai-sampai soundtrack-nya terasa seperti sudah mulai membosankan. Urutan judul yang kehilangan kepentingan naratifnya akan mulai membosankan bagi penonton.

Jika Anda harus menunjukkan kemajuan Anda melalui posting Web, berhati-hatilah. Mengapa? Nah, tidak ada cara yang lebih baik untuk terlihat seperti Anda tidak tahu apa yang Anda lakukan selain membuat sutradara siap melihat dan mengomentari pekerjaan Anda tetapi kemudian menemukan bahwa ia tidak dapat memutar video yang telah Anda posting di situs Anda untuknya. Inilah kendala sebenarnya: Ada banyak cara agar video tidak dapat diputar dalam format lain. Jadi, katakanlah Anda berdua menggunakan Mac; Anda mungkin tidak memiliki semua codec yang sama, dan itu bisa sulit didiagnosis dari jarak jauh. Lakukan yang terbaik untuk mencari tahu apakah klien Anda akan menonton video di Mac atau PC, OS apa yang mereka jalankan—pada dasarnya sebanyak mungkin informasi.

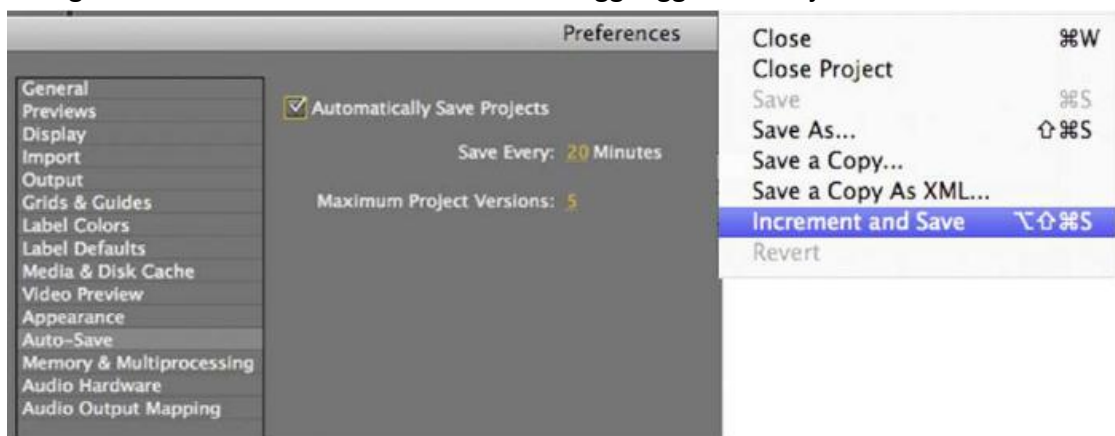
Jangan bermewah-mewahan dan mencoba format yang belum teruji yang tidak Anda sukai. Selain itu, jika Anda tahu bahwa sutradara atau produser akan menonton dalam format yang berbeda, cobalah sendiri karya Anda dalam format tersebut. Saya telah berkali-kali membawa video ke PC publik hanya agar saya dapat memastikan file tersebut akan berfungsi jika klien kebetulan melihatnya di PC. Jika memungkinkan, saya ingin bertemu langsung dengan sutradara, membawa laptop, dan menyampaikan materi dengan sebaik mungkin. Komunikasi dengan klien melalui email dapat menyebabkan kesalahpahaman. Saya tidak dapat memberi tahu Anda berapa kali komentar yang tidak jelas dalam email mengarahkan saya pada jalan yang menyebabkan kebingungan besar.

4. Kelola proyek Anda. Manajemen proyek dapat menghemat banyak waktu Anda. Metode terbaik yang saya temukan untuk manajemen proyek digambarkan di sini. Buat lima folder di dalam folder utama untuk proyek Anda. Gunakan Seni Asli untuk menyimpan semua elemen yang disediakan dari klien, sehingga Anda memiliki jalur kembali ke apa yang diberikan kepada Anda di awal proyek. Setelah Anda menyiapkan file Anda, gunakan fitur Simpan



Sebagai untuk menyimpannya ke folder Photoshop Anda. Jika file akan diimpor ke AE, Anda harus menyimpannya ke folder Photoshop ini. Simpan proyek .aep After Effects Anda ke folder Proyek AE. Render semua output Anda ke folder Render AE, dan setelah Anda mengodekan file untuk diposting online, simpan di folder Posting. Siapkan sistem folder ini sebelum Anda melakukan pekerjaan apa pun pada proyek Anda.

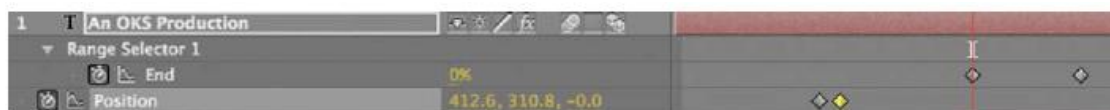
5. Lindungi pekerjaan Anda. Dua fitur yang terkadang diabaikan dapat menjadi penyelamat mutlak dalam hal melindungi diri dan pekerjaan Anda. Fitur-fitur tersebut adalah Simpan Otomatis dan Tambah dan Simpan dari AE. Simpan Otomatis dapat ditemukan di Preferensi; fitur tersebut memiliki tajuknya sendiri, dan yang harus Anda lakukan adalah mengaktifkannya, memilih jangka waktu untuk mengaktifkan Simpan Otomatis, dan memilih versi maksimal dari proyek yang sama yang Anda inginkan. Jadi, default-nya adalah 20 menit, tetapi itu mungkin terlalu lama (dengan perangkat lunak canggih seperti AE, Anda dapat mengubah dunia dalam 20 menit), sementara 2 menit mungkin akan membuat Anda kesal dan mengganggu alur kerja Anda.



Saya biasanya menggunakan waktu antara 4 dan 8 menit. Tambah dan Simpan akan melakukan Simpan Sebagai untuk Anda dan menambahkan angka di akhir nama berkas. Saya suka melakukan ini setiap kali saya memulai proyek yang akan saya ubah dari versi terakhir. Sering kali saya melakukan ini di awal setiap hari kerja (jadi, jika klien ingin kembali ke tempat kami bekerja dua hari lalu, saya dapat segera memanggil versi itu). Biasakan diri menggunakan kedua fitur ini; pekerjaan yang hilang dapat menghabiskan waktu Anda seharian penuh.

6. Tentukan gerakan dasar setiap judul. Seperti yang telah kita lihat sebelumnya, kita akan menginginkan gerakan dasar yang sama pada setiap judul, jadi yang tersulit adalah yang pertama. Bereksperimenlah dengan gerakan dan animasi dan putuskan mana yang terbaik, dan gunakan yang ini sebagai templat untuk setiap judul yang akan mengikutinya. Jika klien Anda ingin memiliki pendapat kreatif pada tahap ini, libatkan mereka, tetapi ini adalah tahap yang sangat awal, dan beberapa klien yang tidak terbiasa dengan proses ini mungkin tidak ingin datang dan membahas animasi jenis dan font dengan Anda pada tahap ini, jadi gunakan kebijaksanaan di sini. Ketika kita

telah memutuskan gaya animasi yang kita inginkan, kita akan menduplikasi dari yang ini untuk setiap judul lainnya. Keputusan bermanfaat lainnya pada tahap ini adalah memangkas judul Anda sesuai panjang yang Anda butuhkan. Jika titik pemangkasan Anda sulit dibaca, Anda dapat menggunakan Shift-Command-D untuk membagi lapisan.



7. Selesaikan ranjang. Ranjang adalah latar belakang. Bisa berupa animasi, rekaman, foto, atau banyak hal lainnya. Jika mungkin berubah, jangan tampilkan; gunakan Pre-Compose. Ketika saya mengerjakan Red Doors, editor memberi saya urutan yang telah diedit yang akan ditumpangkan dengan judul. Sekarang, rekaman yang ada di timeline AE saya tidak akan pernah ada di film final, rekaman itu hanya ada untuk saya atur waktunya.



8. Dapatkan persetujuan, dan selesaikan rangkaiannya. Di dunia ini, pekerjaan selesai saat klien merasa senang, bukan saat tenggat waktu tiba. Tentu saja, penuhi tenggat waktu Anda, tetapi ingatlah bahwa akan ada bolak-balik antara Anda dan klien, dengan perubahan yang sering dilakukan dalam periode tersebut. Biasanya sutradara akan mundur setelah dia merasa senang dengan aspek kreatif dari pekerjaan Anda, dan kemudian produser akan mengambil peran yang lebih aktif dalam memastikan semua orang senang dengan kredit mereka dan bahwa semuanya terlihat benar. Saya tahu kedengarannya aneh, tetapi para pemain dan kru khawatir tentang seberapa panjang nama mereka muncul di layar selama rangkaian judul, jadi lakukan yang terbaik untuk memberi penonton waktu untuk membaca semuanya dan memberikan setiap anggota tim yang penting hak mereka. Nama bisa jadi sulit karena pemeriksaan ejaan tidak berfungsi dengan baik pada nama, jadi tanyakan kepada seseorang di sisi produksi bahwa semuanya dieja dan ditampilkan dengan benar.



9. Selesai-Render sesuai spesifikasi klien. Perlu diingat bahwa urutan judul harus sesuai dengan aspek produksi lainnya yang sedang berlangsung. Tetaplah berhubungan erat dengan produser dan

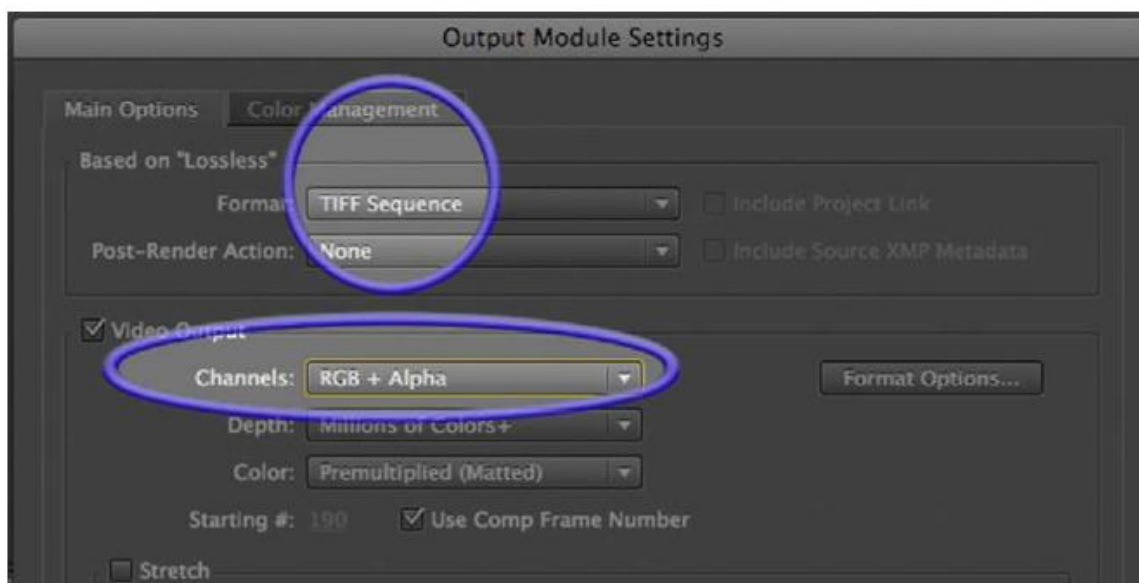


editor mengenai apa yang mereka butuhkan dari Anda untuk menyelesaikan film.

### 10.3 MERENDER URUTAN JUDUL ANDA

Ada dua editor utama yang bekerja pada sebuah film. Editor offline adalah salah satu yang mungkin sudah Anda kenal; editor ini bertanggung jawab atas pengambilan keputusan kreatif untuk potongan akhir film. Editor online bertanggung jawab untuk menyusun rekaman akhir, mengoreksi warna, dan menyempurnakannya agar sesuai dengan keputusan penyuntingan akhir yang dibuat oleh editor offline. Jika desainer judul akan menumpangkan grafis judulnya di atas rekaman dari film, ia akan melakukan pekerjaannya dengan membiarkan sebagian besar area layar kosong, kecuali animasi judul. Ia kemungkinan besar akan membuat judul dengan saluran alfa sehingga judul dapat ditempatkan di atas rekaman akhir pada perangkat lunak yang digunakan untuk menyelesaikan penyuntingan online.

Ini berarti melakukan rendering dengan format yang ditetapkan ke beberapa jenis urutan gambar beresolusi tinggi. Ini dapat dilakukan dengan TIFF atau Targas atau format gaya urutan gambar lainnya. Saat melakukan rendering ke urutan gambar, pastikan Anda melakukannya ke folder, karena Anda akan membuat ratusan file. Urutan gambar secara harfiah berarti satu file per bingkai. Pada 24–30 bingkai per detik, rangkaian judul berdurasi 5 menit setara dengan sekitar 1.800 file! Di After Effects, Anda akan menemukan pengaturan ini di Pengaturan Modul Output.



Gambar 10.1

#### Studi Kasus: Urutan Judul oleh Lulusan Ex'pression

Judul: The Greatest Story Ever Told

Genre: Drama

Desainer Judul: Justin Betham

Urutan Judul: <http://vimeo.com/7929995> Portofolio: [www.justinbetham.com](http://www.justinbetham.com)

#### Sinopsis Film

Film ini berkisah tentang seorang pria yang berjuang melawan skizofrenia dan kemampuannya untuk menyesuaikan gangguannya dengan rutinitas hariannya. Rumahnya



memiliki ruang bawah tanah tempat ia berbicara dengan benda mati, bertukar pikiran dengan mereka, dan juga berhasil menerima saran dari mereka tentang kehidupan sehari-harinya.

### **Deskripsi**

Kamera bergerak perlahan ke dunia yang disatukan, berjalan melalui pintu depan rumah yang gelap, menyusuri lorong yang sepi, melewati pusaran yang berputar-putar yang melengkapi perasaan kebingungan dan kekacauan. Kita menyusuri tangga spiral dan berakhir di ruang bawah tanah, tempat boneka kertas yang menyerupai tokoh utama digantung di langit-langit di ruangan yang dipenuhi spiral yang berputar di latar belakang. Saya memilih untuk menggambarkannya sebagai boneka karena kurangnya kendali atas perubahan kepribadiannya.

Saat kamera tiba di boneka, layar memudar menjadi hitam dan judul film pun muncul. Setelah judul memudar, film beralih ke ruang bawah tanah yang sebenarnya, tempat film dimulai dan tempat sebagian besar film berlangsung. Urutan judul akhir dimulai tepat di mana judul awal berakhir, dan kamera berbalik keluar dari dunia yang "buatan tangan" dan terisolasi. Di akhir film, tokoh utama menghadapi upaya yang gagal untuk berinteraksi dengan seseorang dari dunia luar (seorang gadis yang ditemuinya di situs web kencan). Ia berakhir di ruang bawah tanah dan mengalami gangguan mental. Film memudar dan kamera berbalik keluar dari ruangan, menjauh dari boneka, kembali keluar dari tangga, dan keluar sepenuhnya dari rumah.

### **Pembenaran Kreatif**

Urutan judul dibuat agar tampak seperti set palsu buatan tangan yang disusun dengan kombinasi kertas tebal dan selotip untuk menyerupai pikiran-pikiran tokoh utama yang disusun. Mengenai warna, saya menggunakan palet warna minimal yang tidak jenuh. Campuran warna biru dan abu-abu memberikan perasaan dingin dan gelap dari kekosongan yang tenang. Pilihan warna yang tidak jenuh menyerupai kekosongan yang dirasakan tokoh utama. Kurangnya saturasi juga menyerupai perasaan kesepian dan kebingungannya karena menghabiskan waktu berjam-jam di ruang bawah tanahnya.

Pilihan jenis hurufnya adalah Goudy Old Style. Jenis huruf ini merupakan campuran dari serif yang melengkung lembut dan bulat serta titik-titik berbentuk berlian yang keras pada huruf i dan j. Campuran kurva yang membulat dan tepi berlian yang kasar menyerupai campuran kepribadian tokoh utama. Dalam film tersebut, suasana hatinya berubah dari sopan, berkepal dingin, dan menyenangkan menjadi tiba-tiba diliputi kesedihan, frustrasi, kesepian, dan kebingungan.

### **Perangkat Lunak dan Teknik**

Adegan tersebut dibuat dan dirender dalam Cinema 4D dan disusun dalam After Effects, tempat tipografi, penyesuaian warna, dan musik diterapkan.

Musik: Hajnal (fajar), oleh Venetian Snares.

**Gambar 10.2** Bingkai Diam dari "Greatest Story Ever Told", dirancang oleh Justin Betham.





Judul: Terlihat dan Tidak Terdengar

Genre: Drama/Komedi Gelap

Desainer Judul: Ame Garrucho

### **Sinopsis Film**

Seorang pria tuli mengelilingi dirinya dengan dunia suara imajiner. Ia kemudian memutuskan untuk memasang implan koklea agar benar-benar mendengar dunia. Sekarang, karena mampu mendengar, pria itu tidak yakin apakah itu yang benar-benar ia inginkan.

### **Deskripsi**

Semua kredit ditulis tangan dan dibuat dengan gerakan-gerakan yang tidak beraturan untuk menambah kesan organik/buatan tangan pada tekstur di latar belakang dan batas selotip. Kredit juga dianimasikan dalam Bahasa Isyarat Amerika, untuk menggabungkan tema ketulian dari film tersebut. Karena film tersebut tidak memiliki cerita latar belakang di balik karakter utamanya, urutan judul dimaksudkan untuk menunjukkan sedikit tentang hidupnya. Seluruh urutan didasarkan pada rutinitas harian karakter utama sebelum ia pergi bekerja di adegan pertama, tetapi dengan sentuhan yang berbeda.

Ada suara-suara imajiner yang diciptakan pria itu dalam benaknya di sepanjang bagian tersebut saat ia melanjutkan rutinitasnya bangun dari tempat tidur, berjalan ke kamar kecil, mencuci tangannya, mengenakan pakaiannya, dll. Semua suara tidak sama persis dengan objeknya, untuk menunjukkan apa yang "dipikirkan" pria itu sedang didengarnya.

### **Pembenaran Kreatif**

Urutan judul terinspirasi oleh urutan judul Juno milik Shadowplay Studio. Tampilan dan nuansa dikembangkan untuk menggabungkan efek suara yang tidak biasa dengan gambar-gambar organik. Karena suara-suaranya mengagetkan, visualnya harus sesuai dengan itu dan memberikan kesan yang sama. Nuansa stop-motion dan buatan tangan tampaknya menjadi cara yang baik untuk menggabungkan keduanya.

### **Perangkat Lunak dan Teknik**

Produksi Layar Hijau, Final Cut Pro 7, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan After Effects.

### **Tantangan Teknis**

Menciptakan desain suara yang mengagetkan dengan suara-suara yang ditemukan dan kredit tulisan tangan beberapa kali untuk membuat loop.

Gambar 10.3 Bingkai Diam dari "Seen and Not Heard", dirancang oleh Ame Garrucho.



Judul: The Better Angels

Genre: Drama

Desainer Judul: Tina Chen

Urutan Judul: <http://vimeo.com/1202760> Portofolio: [www.tina-chen.com](http://www.tina-chen.com)

### Sinopsis Film

Seorang profesor sejarah yang sudah pensiun melarikan diri dari rumah putranya sambil membawa pistol .38 dan keyakinan yang kuat bahwa dia adalah Abraham Lincoln. Dia menjelajahi taman dan bertemu berbagai orang di sepanjang jalan. Ternyata dia menderita penyakit Alzheimer dan demensia.

Judul utama: Latar belakang adalah surat bersejarah yang ditulis oleh Abraham Lincoln yang perlahan bergerak melintasi layar. Nama perusahaan produksi muncul dan menghilang,

diikuti oleh nama film dan sehelai daun yang jatuh. Saat daun jatuh, huruf-huruf judulnya ikut jatuh.

Judul akhir: Latar belakang adalah surat bersejarah yang ditulis oleh Abraham Lincoln yang perlahan bergerak melintasi layar. Sekelompok daun berhembus di layar dari kiri dan terus bergerak melintasi layar, lalu berhembus keluar layar ke kanan. Nama-nama pemeran muncul dan menghilang dari layar bersama dedaunan. Dedaunan berhenti berkibar saat nama kru muncul dan menghilang.

### Pembenaran Kreatif

Di satu sisi, huruf bersejarah memberikan kedalaman dan tekstur pada latar belakang, tetapi tetap memiliki hubungan dengan alur cerita film. Di sisi lain, daun yang berguguran digunakan untuk menggambarkan sifat kehidupan yang fana dan untuk menghubungkan judul dengan latar utama film; sebagian besar film berlatar di taman. Penggunaan dedaunan tanpa foto atau rekaman apa pun memberi penonton perasaan fantasi atau realitas yang berubah. Gerakan dedaunan yang jatuh perlahan dan warna cokelat, merah, dan emas yang minimal menggambarkan tempo film yang suram dan dramatis.

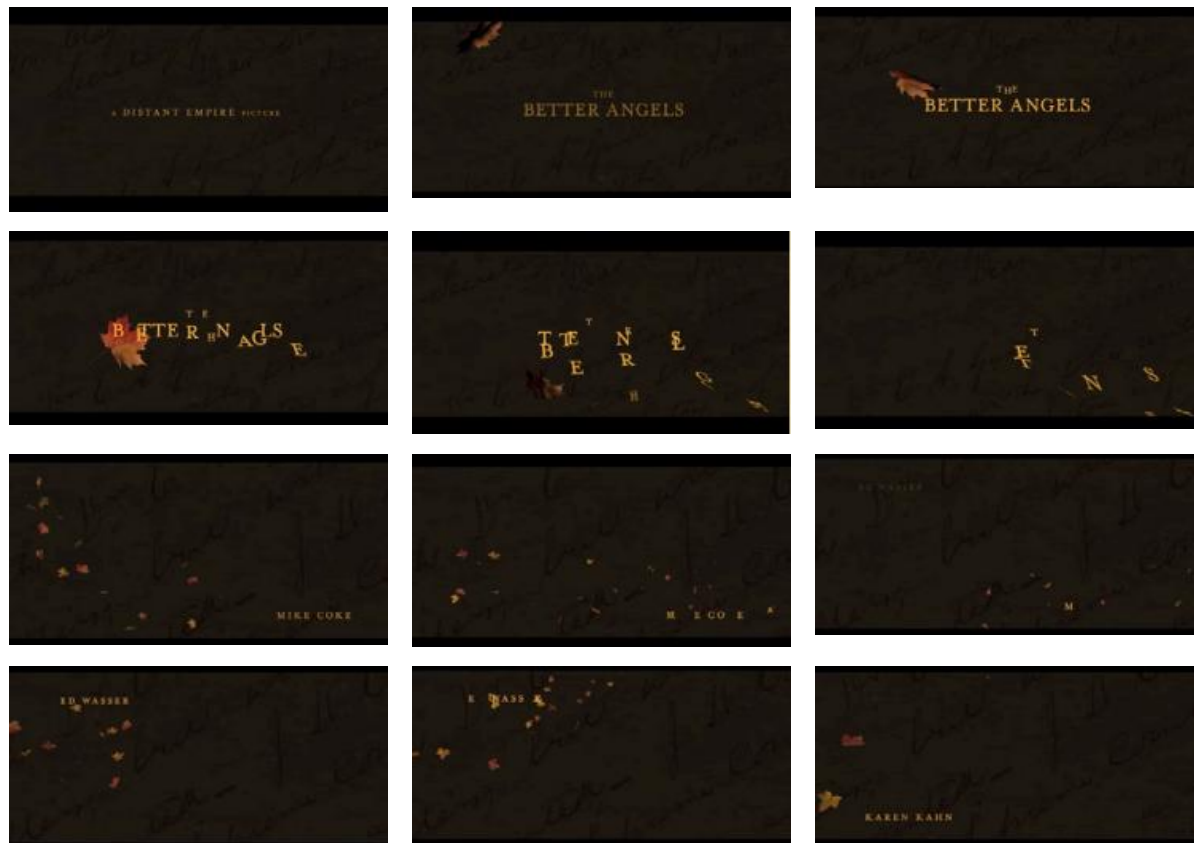
### Perangkat Lunak dan Teknik

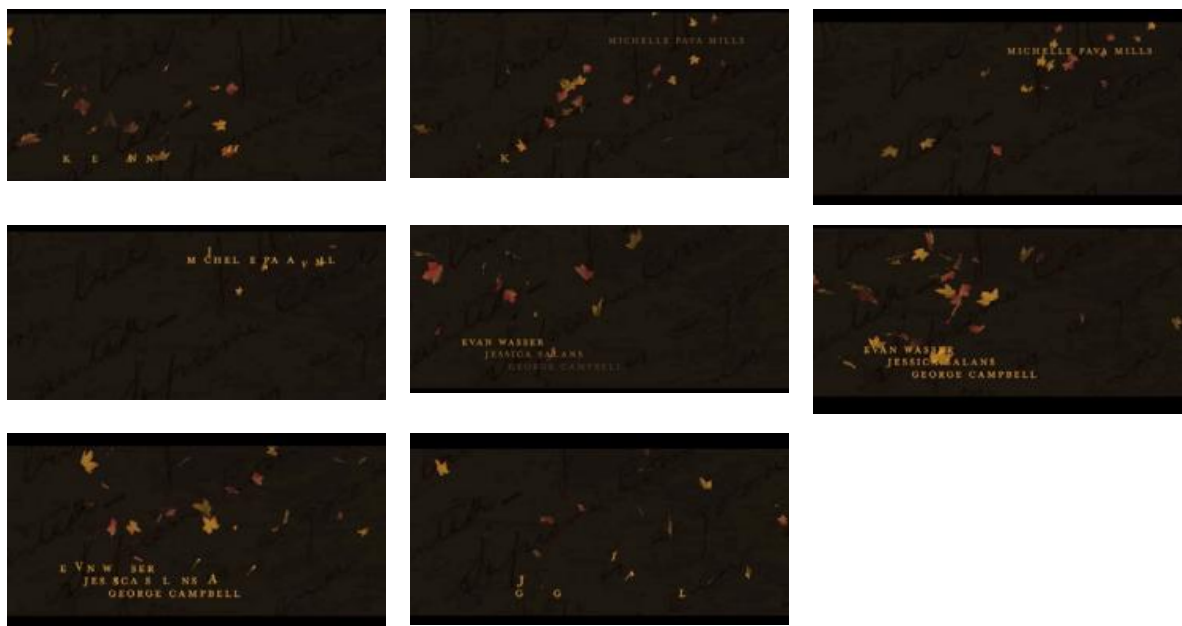
Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects, Maxon Cinema 4D.

### Tantangan Teknis

Menciptakan gerakan jatuh yang realistis untuk dedaunan.

**Gambar 10.4** Bingkai Foto dari "The Better Angels", yang dirancang oleh Tina Chen.





Judul: Nomor 24

Genre: Drama/Horor Menegangkan

Desainer Judul: Iris Azadi

Urutan Judul: <http://irisazadi.com/number.html> Portofolio: [www.IrisAzadi.com](http://www.IrisAzadi.com)

### **Sinopsis Film**

Seorang pembunuh berantai, yang mengklaim pesona dan kenang-kenangan korbannya, akan menikahi wanita ke-24nya saat keadaan berbalik.

### **Deskripsi**

Gaya desain judulnya minimalis tetapi berorientasi pada detail. Saya membiarkan sebagian besar layar kosong tetapi menggunakan tekstur dan noda halus untuk mengatur suasana. Pilihan font adalah Baskerville Old Face, font serif yang kuat dengan karakter. Palet warna secara keseluruhan diredam dan didesaturasi, memberikan judul kesan tenggelam dan gelap (tanpa menjadi urutan judul film horor yang khas).

### **Pembenaran Kreatif**

Tujuannya adalah untuk mengatur nada dan suasana film tanpa membocorkan alurnya. Saya menggunakan informasi yang tersirat dalam film tetapi tidak pernah ditampilkan, menggunakannya untuk menceritakan latar belakang. Dengan menggunakan item-item yang ambigu, seperti rantai perak dan emas, Polaroid, dan kliping berita, saya mengatur awal film seolah-olah item-item ini milik 23 wanita lain yang tidak ditampilkan dalam film. Kredit judul akhir sangat mirip dengan judul pembuka kecuali sekarang ditutupi tetesan darah. Saya melakukan ini hanya di bagian akhir, untuk menjaga nada ambigu dalam judul pembuka.

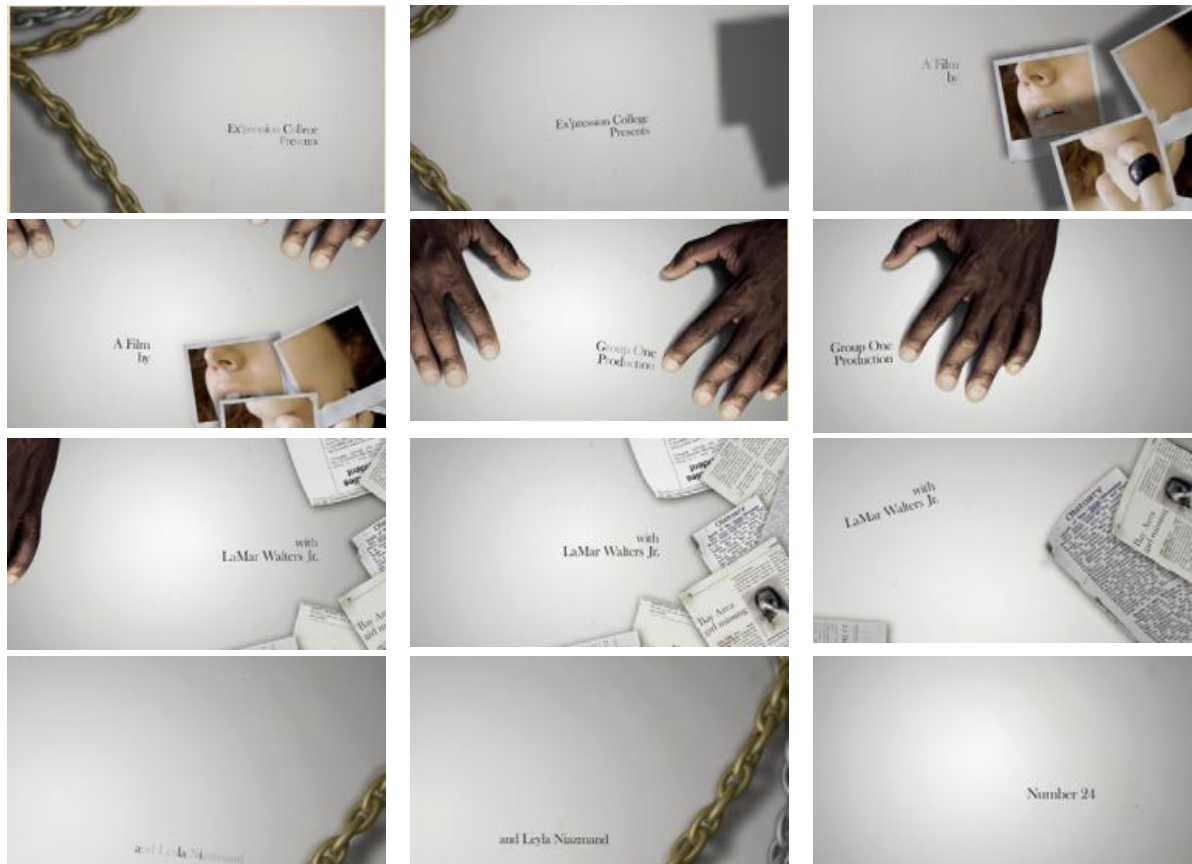
### **Perangkat Lunak dan Teknik**

C4D, AE, Video.

### **Musik**

IX, oleh Gregg Kowalsky; foto stok wanita, oleh raze81.

**Gambar 10.5** Bingkai Foto dari "Nomor 24", yang dirancang oleh Iris Azad.



Judul: The Better Angels

Genre: Drama

Desainer Judul: Conrad McLeod Portofolio: [www.conradmcleod.com](http://www.conradmcleod.com)

### **Sinopsis Film**

Seorang profesor sejarah yang sudah pensiun berjalan ke taman umum dengan pistol, sambil percaya bahwa dia adalah Abraham Lincoln.

### **Deskripsi/Penanganan Kreatif**

Awalnya, saya telah memasukkan elemen lain ke dalam judul untuk menggambarkan keyakinan karakter utama bahwa dia adalah Abraham Lincoln, tetapi saya memutuskan untuk menggunakan pendekatan yang lebih sederhana dan ambigu. Dalam versi final ini, jam yang pecah menggambarkan persepsi karakter utama yang terfragmentasi tentang realitas dan ingatan yang menurun. Roda gigi dan bentuk huruf tersebar di seluruh ruang kosong, dan saat kamera perlahan masuk, bentuk huruf jatuh ke tempatnya dan melewati dan keluar dari kedalaman bidang yang dangkal. Penggunaan palet warna sepia dan font serif mencerminkan aspek historis film serta karya piano solo untuk membantu mengatur nada dramatis.

### **Perangkat Lunak dan Teknik**

Cinema 4D, After Effects, dan Photoshop.

**Gambar 10.6** Bingkai Foto dari "The Better Angels", yang dirancang oleh Conrad McLeod.



Judul: A Father's Will

Genre: Drama

Desainer Judul: Nathaniel Costa; bantuan tambahan dalam pengambilan gambar langsung:  
Nicholas Buford Situs Web Portofolio: [www.nathanielcosta.com](http://www.nathanielcosta.com)

**Sinopsis Film**

*Desain Grafis Gerak Kreatif - Dr. Mars Caroline Wibowo*



Richard, seorang calon ayah yang berjuang melawan kanker yang mematikan, memulai pengobatan eksperimental, membuatnya tetap dalam kondisi hibernasi, dan terbangun tanpa usia 70 tahun di masa depan.

### Deskripsi

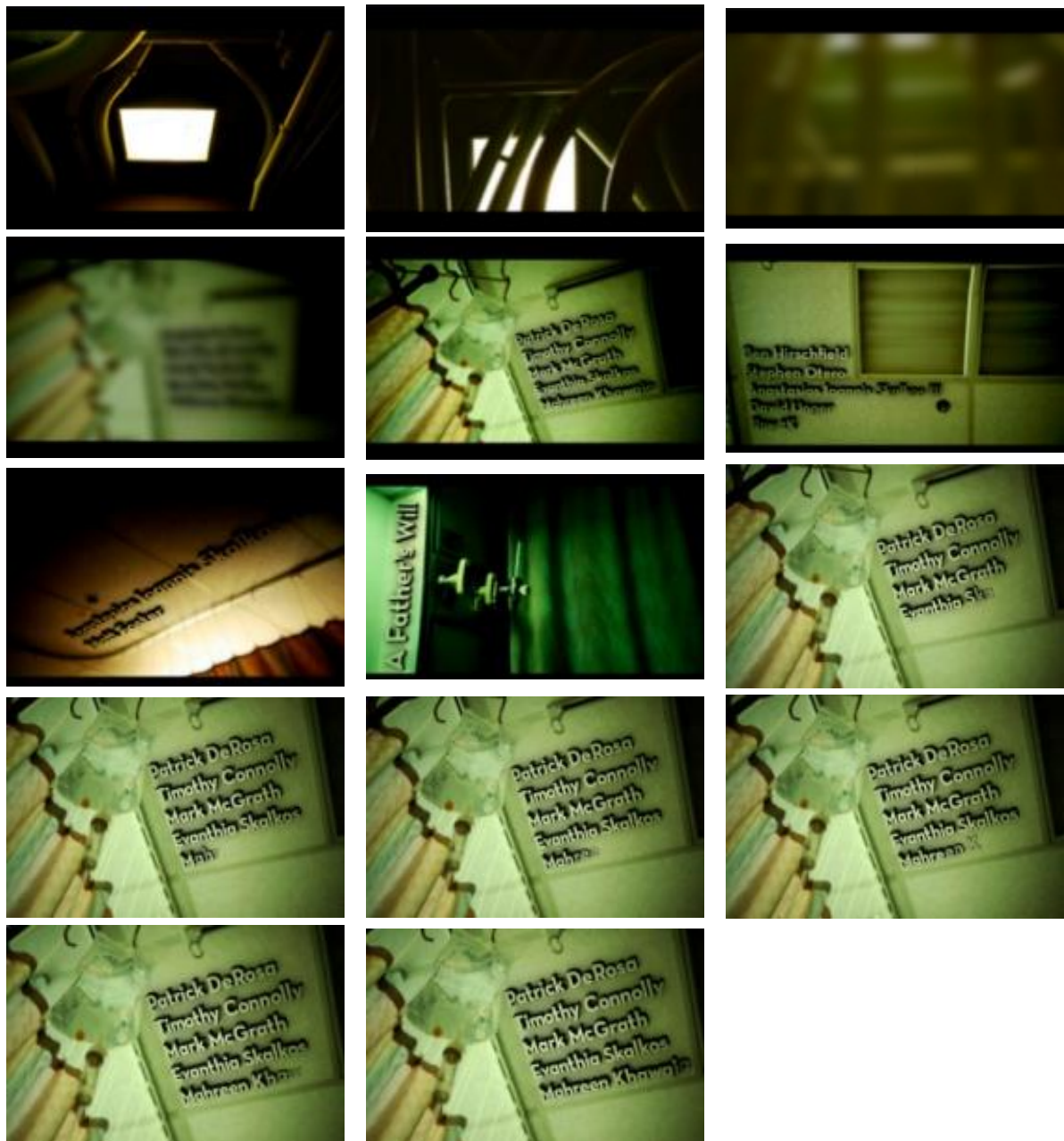
Urutan judul untuk film ini dimaksudkan untuk mensimulasikan pengalaman karakter utama dalam perawatan medis eksperimentalnya dari sudut pandang orang pertama.

### Pembenaran Kreatif

Urutan judul untuk *A Father's Will* mengeksplorasi aspek-aspek yang tidak terdefinisi dari plot, menjadikan judul sebagai bagian penting dari proses penceritaan.

Perangkat Lunak dan Teknik AE, C4D, Live Action, Still Pictures.

**Gambar 10.7** Bingkai Foto dari "A Father's Will", yang dirancang oleh Nathaniel Costa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J. (2020). *Digital motion graphics: Techniques and tools for designers*. Digital Arts Press.
- Alexander, H. (2019). Creative principles in motion design. *Journal of Motion Design*, 12(4), 44-57.
- Anderson, C. (2019). *The art of motion graphics: A guide to design and creativity*. Graphic Design Press.
- Anderson, R. (2021). *Motion design essentials: A guide to creative storytelling*. HarperCollins.
- Ashford, P. (2018). *Visual storytelling through motion graphics: A guide for animators*. Design Studio Press.
- Bayle, A. (2020). Motion design and the future of creativity. *Journal of Graphic Design Studies*, 14(2), 45-58. <https://doi.org/10.1016/j.jgds.2020.03.004>
- Beaudoin, M. (2017). *Creating animated graphics: From concept to execution*. Animation Publishing.
- Bell, M. (2020). The fusion of design and motion in modern advertising. *Journal of Advertising Design*, 22(1), 73-85.
- Bennett, R. (2018). Exploring creative visual storytelling through motion graphics. *Design and Animation Quarterly*, 3(1), 24-30.
- Blatner, A. (2018). *The animation bible: A guide to creating motion graphics*. Focal Press.
- Bowers, L. (2017). *Creative motion design and animation techniques*. CRC Press.
- Bradshaw, J., & Lee, K. (2016). *Designing motion graphics: Visual design techniques*. New York: Penguin Random House.
- Brown, C. (2019). *Animating for the screen: A creative approach to graphic design*. Wiley & Sons.
- Buchanan, R. (2019). Visual communication and creative motion. *Design Journal*, 22(3), 60-75. <https://doi.org/10.1111/dj.2019.08>
- Chuang, D., & Zheng, L. (2020). Motion design as an expressive medium: A creative approach to visual communication. *Journal of Visual Arts*, 32(4), 142-150.
- Clark, A. (2021). Motion graphics and the evolution of interactive media. *Design Review*, 18(2), 124-137.
- Coates, P. (2021). *Motion design: A handbook for creatives*. Thames & Hudson.

- Collins, D., & Pierce, M. (2020). *The art of motion graphics in branding*. Visual Design Books.
- Cook, S. (2018). *Animating graphics: The creative techniques of motion design*. Peachpit Press.
- Darling, C. (2019). *Creative graphics and motion: The evolution of digital design*. Visual Arts Press.
- Davis, R., & Thompson, T. (2016). Motion graphics in the digital era: Shaping the future of creative design. *Journal of Interactive Media Design*, 3(2), 78-90.
- De La Paz, L., & McFarlane, A. (2018). Integrating creative coding into motion graphics for innovative design. *Journal of Digital Arts and Animation*, 5(1), 23-35. <https://doi.org/10.1080/23456789.2018.1029397>
- Dunn, J. (2017). *Animating ideas: Motion graphics in contemporary design*. Design World Press.
- Eisenthal, M. (2020). Creative approaches to motion graphics design in marketing campaigns. *Advertising and Design Journal*, 17(2), 56-65.
- Freeman, S. (2017). *The moving image: Exploring motion in graphic design*. Princeton Architectural Press.
- Goodwin, M., & Waters, A. (2018). The role of motion graphics in multimedia storytelling. *Journal of New Media Design*, 21(3), 91-104.
- Gorman, J. (2018). The impact of motion graphics in user interface design. *Journal of Web Design*, 25(1), 92-103.
- Gray, P. (2020). *Animating visual narratives: Design principles for motion graphics*. McGraw-Hill.
- Green, T. (2019). *Principles of animation and motion design*. Cambridge University Press.
- Harris, L., & Moore, R. (2016). *Creative motion graphics for modern design*. McGraw-Hill Education.
- Hayes, D., & Walton, J. (2017). *Animation in motion graphics: Creative process and techniques*. *Art Design Journal*, 14(4), 111-120.
- Herman, L. (2017). *Dynamic design: Motion graphics and visual creativity*. Routledge.
- Hill, N. (2021). Understanding the role of typography in motion design. *Typography and Motion*, 19(3), 101-112.
- Huang, H., & Zhang, Y. (2018). Understanding the relationship between motion graphics and creativity. *International Journal of Design and Motion*, 14(3), 25-39. <https://doi.org/10.1007/ijdm.2018.015>
- Jackson, A. (2020). *The visual language of motion: Creative strategies in design*. Routledge.

- Johnson, A. (2017). *Motion graphics design principles: From conceptualization to realization*. DesignTech.
- Kaplan, M. (2018). *Designing motion: Creative expression through animated graphics*. Random House.
- Kelly, L., & Green, T. (2019). *Exploring design and motion graphics for creative communication*. Academic Press.
- King, A. (2021). Motion graphics in advertising: Enhancing brand storytelling. *Creative Advertising Journal*, 15(2), 56-67.
- King, B., & Smith, C. (2020). The psychology of motion graphics: How movement influences viewer perception. *Journal of Cognitive Design*, 13(1), 56-65.
- Knott, D. (2017). *The principles of motion design: From animation to application*. Design World Press.
- Lee, R. (2019). *The creative process in motion graphics*. Graphic Design Press.
- Lewis, J. (2019). The role of motion design in shaping digital experiences. *Journal of Interactive Media*, 5(3), 45-60.
- Lewis, M. (2021). The intersection of motion graphics and interactive design. *Digital Design Review*, 23(2), 82-93.
- Linder, S. (2020). *Designing for the screen: Motion graphics and visual storytelling*. Chronicle Books.
- Martin, S. (2018). *Creative video and motion graphics: A designer's guide*. Routledge.
- Maxwell, T. (2021). *Animated graphics: Crafting the motion in design*. Springer.
- McAllister, P. (2016). The psychology behind motion graphics and viewer engagement. *Design Psychology Journal*, 9(1), 34-45.
- McKinney, T., & Tran, P. (2018). *Animating graphics for creative communication*. Animation Today.
- Mitchell, K., & Turner, S. (2020). *Designing motion graphics for film and media*. Focal Press.
- Moore, G. (2018). *Creative motion in digital design*. MIT Press.
- Nash, C. (2020). *Expressive motion graphics: A guide to visual storytelling*. Wiley.
- O'Connor, M. (2019). Integrating motion design into cross-media branding. *Journal of Digital Design*, 14(3), 50-62.
- Parker, C. (2021). *Creating compelling motion graphics for advertising*. Wiley.

- Pierce, G. (2021). Creativity in motion: Exploring the possibilities of animated design. *Journal of Animation and Creativity*, 19(4), 129-136.
- Reed, J. (2020). *The future of motion design: Trends and creative possibilities*. The Design Review.
- Richardson, N. (2017). *Digital design and animation for creatives*. Routledge.
- Roberts, S., & Clark, J. (2020). *Animating design: Creative methods for motion graphics*. Design Research Institute.
- Scott, D. (2019). *The motion graphic designer's guide to creativity and design*. Oxford University Press.
- Shaw, L. (2017). The principles of animation and their application to motion graphics. *Journal of Digital Animation*, 4(1), 13-24.
- Smith, B. (2020). The role of sound design in motion graphics. *Journal of Interactive Design*, 27(1), 64-74.
- Stone, D. (2019). *Creative animation techniques for designers*. New York: Routledge.
- Taylor, P. (2021). *Advanced motion graphics: Exploring design trends and techniques*. CRC Press.
- Thompson, E. (2018). Motion graphics as a tool for effective communication in digital media. *International Journal of Design and Technology*, 12(2), 48-59.
- Timmons, M., & Foster, R. (2021). *The creative process in motion graphics design*. New York: Thames & Hudson.
- Turner, B. (2017). *Design for motion: A guide to the creative process*. Design and Media Press.
- Walsh, P. (2020). Motion graphics in interactive media: Creating dynamic user experiences. *Design Technology Journal*, 19(3), 101-114.
- Wilson, K., & Harris, A. (2020). *Design and creativity in motion graphics*. Art & Design Books.
- Wilson, P. (2018). *Motion graphics and visual creativity: Trends and techniques in the digital age*. Design Publishing.
- Wright, A. (2018). *Motion graphics and visual storytelling for digital media*. Pearson Education.

# DESAIN GRAFIS GERAK KREATIF

## (Creative Motion Graphics Design)

Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech

### Bio Data Penulis



Penulis lahir di Semarang pada tanggal 1 Maret 1983. Penulis menempuh pendidikan Sarjana Teknik Elektro di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), lulus tahun 2004, kemudian tahun 2005 melanjutkan studi pada Magister Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB), dan melanjutkan studi pada program studi Teknologi Multimedia pada Swinburne University of Technology Australia.

Penulis sejak tahun 2010, menjadi dosen pada program studi Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), memiliki Jabatan Akademik Lektor Kepala 700 Penulis juga seorang wirausaha di bidang toko online yang berhasil di kota Semarang dan juga aktif sebagai freelancer dalam bidang fotografi, web design dan multimedia.



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 978-623-8642-66-3 (PDF)



9

786238

642663