



MODUL PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI

2D Motion Graphic Artist

Kode Pelatihan: **J.591120.004.14**

BALAI DIKLAT INDUSTRI DENPASAR
2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat karuniaNya penyusunan Modul Pelatihan Berbasis Kompetensi *Visual effect* dapat diselesaikan dengan baik. Modul ini merupakan referensi bagi peserta diklat *Visual Effect* sekaligus sebagai kelengkapan Diklat berbasis kompetensi seperti yang diamanatkan dalam undang-undang terkait Sistem Pelatihan Kerja Nasional.

Modul ini memuat materi yang telah disesuaikan dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang Animasi. Materi yang diberikan yaitu: pembuatan simulasi dinamis objek digital (*cloth/hair*), pembuatan arahan gerak *particle*, dan pembuatan pengarah simulasi gerak digital larutan (*liquid/fluid*). Modul ini juga dilengkapi dengan CD/DVD tutorial yang memuat video tutorial, video referensi serta materi tugas praktek sehingga peserta Diklat dapat menggunakan modul secara mandiri.

Penyusunan modul ini tentunya tidak terlepas dari keterbatasan, oleh karena itu saran dan masukan sangat diperlukan untuk penyempurnaannya. Pada kesempatan ini tidak lupa diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan Modul Pelatihan Berbasis Kompetensi *Visual Effect*. Akhir kata, semoga Modul ini dapat bermanfaat dan berkontribusi bagi pengembangan Sumber Daya Manusia di bidang animasi yang kompeten dan profesional.

Denpasar, 17 Juni 2015
Balai Diklat Industri Denpasar
Kepala

Ttd.

Drs. Paryono MM
NIP.19620108 198703 1 001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
I. PENDAHULUAN	7
A. Latar Belakang	7
B. Maksud dan Tujuan	7
C. Ruang Lingkup	7
II. DAY 1: ART & DESIGN PRINCIPLES	9
A. TUJUAN	9
1. Tujuan Umum	9
2. Tujuan Khusus	9
B. Prinsip-prinsip Desain	9
1. Pengetahuan	9
2. Bagian Kerja	16
C. Teori Warna	19
1. Pengetahuan	19
2. Bagian Kerja	23
III. DAY 2-3: ASET DIGITAL IMAGING.....	27
A. TUJUAN	27
1. Tujuan Umum	27
2. Tujuan Khusus	27
B. Pengenalan Software Digital Imaging	27
1. Pengetahuan	27
2. Ketrampilan	27
3. Bagian Kerja	36
C. Melakukan Digital Imaging	38
1. Pengetahuan	38
2. Ketrampilan	39
3. Bagian Kerja	62
.....	64
IV. DAY 4-5: MEMBUAT ASET VISUAL - PENGENALAN SOFTWARE VECTOR.....	65
A. TUJUAN	65

1. Tujuan Umum	65
2. Tujuan Khusus	65
B. Pengenalan Software Adobe Illustrator	65
1. Pengetahuan	65
2. Keterampilan	65
3. Bagian Kerja	72
C. Pembuatan Aset Vector Menggunakan Adobe Illustrator	75
1. Pengetahuan	75
2. Ketrampilan	75
3. Bagian Kerja	88
V. DAY 6: STILL COMPOSITION.....	91
A. TUJUAN	91
1. Tujuan Umum	91
2. Tujuan Khusus	91
B. Membuat Still Composition (poster)	91
1. Pengetahuan	91
2. Keterampilan	91
a) Menyiapkan aset digital imaging pada software Adobe Photoshop	91
b) Menyiapkan aset vector pada software Adobe Illustrator.....	98
c) Menggabungkan aset digital imaging dan aset vector menjadi sebuah karya poster	103
3. Bagian Kerja	119
VI. DAY 7: BASICS OF CINEMATOGRAPHY	122
A. TUJUAN	122
1. Tujuan Umum	122
2. Tujuan Khusus	122
B. Pipeline Pembuatan Motion Graphic dan K3	122
1. Pengetahuan	122
2. Bagian Kerja	124
C. Storyboard dan Elemen-elemen Shot	125
1. Pengetahuan	125
2. Bagian Kerja	128
VII. DAY 8: PENGENALAN SOFTWARE MOTION GRAPHIC.....	132
A. TUJUAN	132
1. Tujuan Umum	132
2. Tujuan Khusus	132

B. Pengenalan Software Adobe After Effects	132
1. Pengetahuan	132
2. Keterampilan	132
3. Bagian Kerja	150
VIII. DAY 9: MENGERAKKAN OBJEK DIGITAL	152
1. Tujuan Umum	152
2. Tujuan Khusus	152
B. Membuat Animasi dengan Puppet Pin Tool.....	152
1. Pengetahuan	152
2. Keterampilan	152
3. Bagian Kerja	160
C. Membuat Animasi Bouncing Ball	162
1. Pengetahuan	162
2. Keterampilan	162
3. Bagian Kerja	180
IX. DAY 10: COMPOSITING.....	183
1. Tujuan Umum	183
2. Tujuan Khusus	183
B. Membuat Animasi Adegan Sederhana dari Footage Adobe Illustrator	183
1. Pengetahuan	183
2. Keterampilan	183
3. Bagian Kerja	200
X. DAY 11: CUT OUT ANIMATION IN AFTER EFFECTS	203
1. Tujuan Umum	203
2. Tujuan Khusus	203
B. Membuat Animasi Walk Cycle dengan Sistem Cut Out	203
1. Pengetahuan	203
2. Keterampilan	203
3. Bagian Kerja	212
XI. DAY 12: TEXT ANIMATION.....	215
1. Tujuan Umum	215
2. Tujuan Khusus	215
B. Membuat Animasi Kinetic Typography	215
1. Pengetahuan	215
2. Keterampilan	215
3. Bagian Kerja	224

XII. DAY 13-14: LAYER BLENDING	227
1. Tujuan Umum	227
2. Tujuan Khusus	227
B. Membuat Bumper	227
1. Pengetahuan	227
2. Keterampilan	227
3. Bagian Kerja	239
XIII. DAY 15-16: WORKING IN 3D SPACE part I.....	242
1. Tujuan Umum	242
2. Tujuan Khusus	242
B. Membuat Bumper Title Film.....	242
1. Pengetahuan	242
2. Keterampilan	242
3. Bagian Kerja	253
XIV. DAY 17-18: WORKING IN 3D SPACE part II	256
1. Tujuan Umum	256
2. Tujuan Khusus	256
B. Membuat Animasi Pop-up Book.....	256
1. Pengetahuan	256
2. Keterampilan	256
3. Bagian Kerja	268
XV. DAY 19-24: MOTION TITLE	271
1. Tujuan Umum	271
2. Tujuan Khusus	271
B. Membuat Lower Third untuk Footage	271
1. Pengetahuan	271
2. Keterampilan	271
3. Bagian Kerja	280
C. Melakukan Tracking Sederhana pada Footage	282
1. Pengetahuan	282
2. Keterampilan	282
3. Bagian Kerja	288
XVI. DAY 25-30: INFOGRAPHIC PROJECT	291
1. Tujuan Umum	291
2. Tujuan Khusus	291
B. Membuat Infografis Bertema Kerusakan Hutan.....	291

1. Pengetahuan	291
2. Keterampilan	291
3. Bagian Kerja	291
C. Membuat Infografis Bertema Fakta-fakta Terkait Pemilu di Indonesia	293
1. Pengetahuan	293
2. Keterampilan	293
3. Bagian Kerja	293

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri animasi dewasa ini menunjukkan perkembangan pesat sehingga memberikan banyak peluang kerja. Hal ini disebabkan karena dalam proses produksinya membutuhkan bidang keahlian yang berbeda namun bekerja secara kolektif dimana terdapat keterkaitan satu proses produksi dengan proses lainnya.

2D Motion Graphic Artist merupakan salah satu okupasi penting di industri animasi dan broadcasting terkait pembuatan motion title (runner, subtitle, lower third), motion explainer (infografis), dan motion branding (animasi logo, opening title, bumper). Kompetensi kerja pada okupasi ini tidak hanya dapat diaplikasikan pada industri seperti film, animasi dan game, namun juga dapat diaplikasikan pada bidang broadcasting, kepemerintahan (infografis alur pelayanan, campaign), UMKM (corporate video), dan bidang-bidang lain yang memerlukan motion graphic.

B. Maksud dan Tujuan

Modul ini dimaksudkan dan bertujuan untuk menyiapkan peserta Diklat yang menguasai keahlian sebagai berikut:

- 1) Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan
- 2) Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital
- 3) Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D (Post 2D Compositing)
- 4) Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir Animasi (Online Editing)
- 5) Mengoperasikan Perangkat Kerja Produksi Animasi
- 6) Melakukan Prosedur Kesehatan/ Keselamatan Kerja dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi
- 7) Melakukan Komunikasi/ Kerjasama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup modul ini meliputi unit kompetensi yang terkait dengan keahlian *2D Motion Graphic*. Unit kompetensi tersebut yaitu:

- 1) Membuat Aset Visual Berdasarkan Langkah Kerja yang Telah Ditetapkan (J.59MTM00.011.1)
- 2) Membuat Pergerakan (Motion) Objek Digital (J.59ANM00.003.1)
- 3) Membuat Penggabungan Aset Visual Teknik Layer 2D (Post 2D Compositing) (J.59ANM01.038.2)
- 4) Melakukan Penyuntingan Gambar Akhir Animasi (Online Editing) (J.59ANM02.051.2)
- 5) Mengoperasikan Perangkat Kerja Produksi Animasi (J.59ANM03.067.1)
- 6) Melakukan Prosedur Kesehatan/ Keselamatan Kerja dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi (J.59ANM11.079.1)
- 7) Melakukan Komunikasi/ Kerjasama dalam Lingkup Kerja Produksi Animasi (J.59ANM11.080.1)

II. DAY 1: ART & DESIGN PRINCIPLES

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki dasar-dasar seni yang cukup untuk membuat aset visual dan layout yang berhubungan dengan pekerjaan *motion graphic*.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB II, peserta memiliki pengetahuan dan ketrampilan mengenai:

- 1) Prinsip-prinsip desain
- 2) Teori warna

B. Prinsip-prinsip Desain

1. Pengetahuan

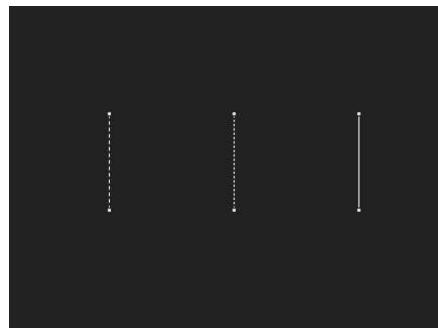
- a) Desain adalah sebuah kegiatan kreatif untuk merencanakan atau merancang sesuatu yang umumnya bersifat fungsional dan belum pernah ada sebelumnya.
- b) Desain muncul karena ada masalah yang harus dipecahkan, maka dari itu desain bertujuan untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan bermanfaat bagi penggunanya. *Design=problem solving*.
- c) Untuk dapat menguasai kemampuan mendesain, maka penting untuk mempelajari mengenai unsur-unsur desain dan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam prakteknya.
- d) Unsur desain merupakan bagian terkecil dari sebuah karya desain yang terdiri dari titik, garis, bidang, volume, ruang, gelap/ terang, tekstur, dan warna. Berikut adalah penjelasannya (diambil dari **serupa.id**):

- Titik



Unsur terkecil dan awal dari sebuah karya, koordinat tanpa dimensi atau area. Sebenarnya titik digunakan untuk menciptakan unsur yang lain, karena itu terkadang beberapa ahli lain tidak memasukan titik sebagai unsur seni rupa. Titik dapat menjadi lingkaran pada area sempit bahkan menjadi tekstur saat dibuat kecil, banyak dan memenuhi area yang besar dengan pengulangan dan ritma.

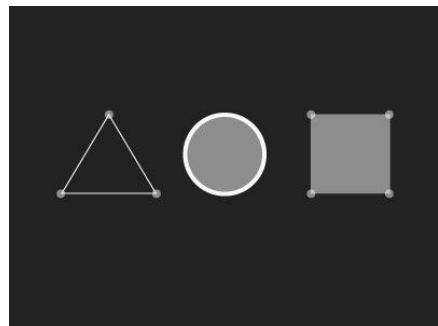
- Garis



Garis	Karakter
Lurus Horizontal	Tenang, positif
Lurus Vertikal	Kokoh, kaku, tegas
Lengkung	Fleksibel, harmonis, feminim
Diagonal	Dinamis, berenergi, Tegang

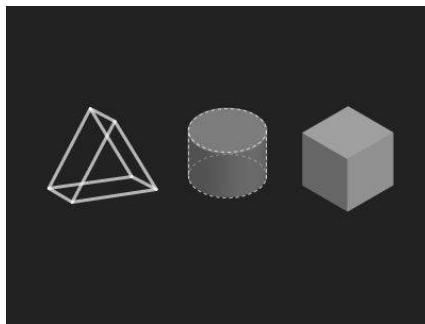
Garis adalah hubungan dua titik/jejak titik yang bersambungan atau berderet. Garis dapat digunakan untuk berbagai hal dan salah satu unsur terpenting dari sebuah karya, baik secara langsung maupun hanya bersifat maya/semu (garis tidak tampak secara langsung tapi membentuk kontur tertentu). Keahlian mengolah gambar melalui garis (menggambar) menjadi salah satu fundamental terpenting untuk berkarya bagi seorang seniman / desainer.

- Bidang



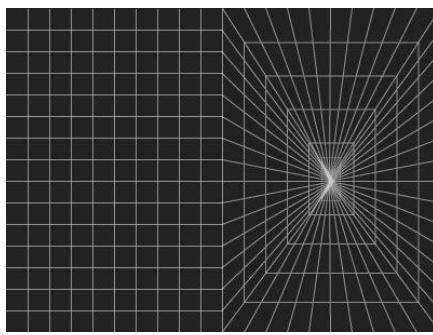
Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi/dwimatra.

- Bentuk/ Volume



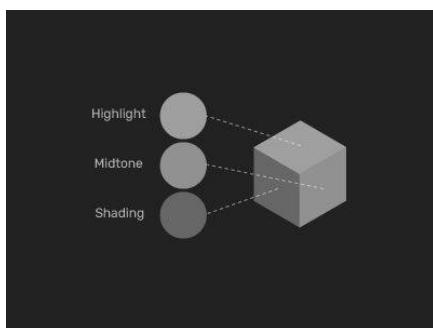
Bentuk adalah susunan titik, garis dan bidang yang menyerupai obyek tiga dimensi/trimatra dalam ruang dua dimensi. Bentuk biasanya dibuat dengan menggunakan gelap terang yang dimanipulasi oleh proses gradasi.

- Ruang



Ruang adalah dalam Seni Rupa adalah area disekitar obyek, baik dibelakang, diatas ataupun di dalam. Secara umum biasanya ruang dikaitkan dengan tiga dimensi, namun dalam seni rupa, ruang adalah unsur yang memberi kesan keluasan, kesatuan, kedalaman, jauh atau dekatnya suatu obyek. Ruang dalam karya dua dimensi hanya bersifat ilusi. Ruang terbagi menjadi 2 yaitu ruang 2 dimensi (dwimatra) dan ruang 3 dimensi (trimatra).

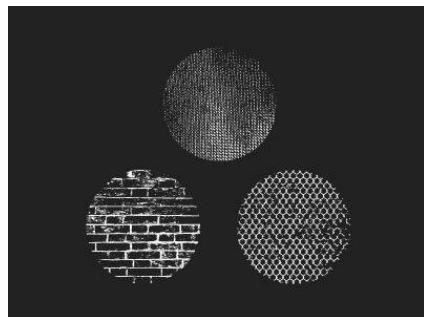
- Gelap/terang (value)



Benda apapun yang terdapat pada alam kita akan memiliki intensitas cahaya yang berbeda pada setiap bagian. Begitu pula pada karya seni rupa. Gelap Terang adalah

unsur terpenting dalam membuat bentuk/volume agar tampak tiga dimensi dengan memanfaatkan highlight (bagian terang) dan shading (bayangan). Gelap Terang juga berlaku untuk tint dan shading pada warna, misal: merah muda, merah tua.

- Tekstur



Tekstur adalah bagaimana permukaan terasa pada saat diraba, tekstur dapat menjadi nyata (dapat diraba) atau hanya disimulasikan saja melalui Gelap Terang dan Warna.

- Warna



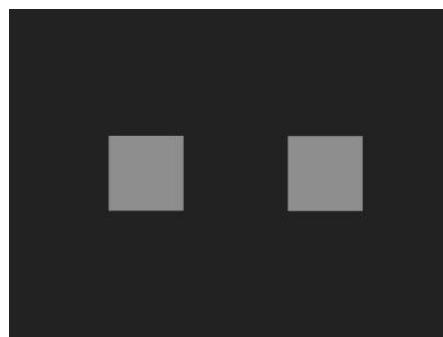
Warna adalah pantulan cahaya terhadap benda yang memiliki pigmen tertentu. Sebuah benda berwarna merah karena benda tersebut bersifat pigmen yang memantulkan warna merah dan menyerap gelombang warna lainnya. Benda hitam tidak memantulkan warna apapun karena menyerap semua warna pelangi atau semua panjang gelombang.

- e) Prinsip desain pada dasarnya adalah metode dalam menyusun unsur-unsur desain. Dapat dikatakan bahwa prinsip desain merupakan sebuah rumus/ formula untuk membuat karya desain yang menarik untuk dilihat dan memiliki nilai estetis. Prinsip seni rupa dan desain meliputi: keselarasan/irama/ritme, kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, keserasian, kontras, harmoni, kesederhanaan, kejelasan, dan lain-lain. Jika dilakukan dengan benar,

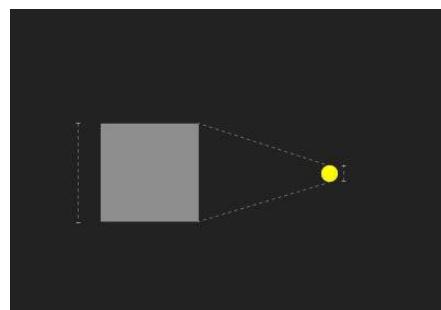
melawan prinsip keseimbangan dapat menciptakan karya yang dinamis dan memberikan pengalaman estetis yang berbeda. Berikut ini adalah penjelasannya (diambil dari serupa.id):

- **Keseimbangan (balance)**

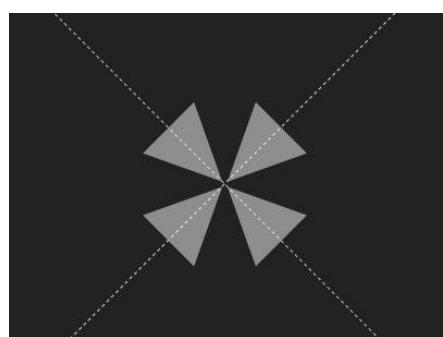
Keseimbangan adalah kesan kestabilan dari obyek berdasarkan tumpuan atau berat (fisik maupun meta fisik). Karya yang tidak seimbang akan memberi perasaan yang tidak nyaman saat dilihat. Ada beberapa jenis keseimbangan, di antaranya adalah keseimbangan simetris (gambar 1), keseimbangan tersembunyi/ asimetris (gambar 2), keseimbangan memancar/ radial (gambar 3), keseimbangan sederajat/ obvious balance (gambar 4).



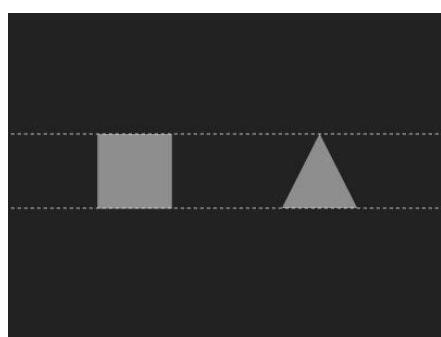
(1)



(2)



(3)



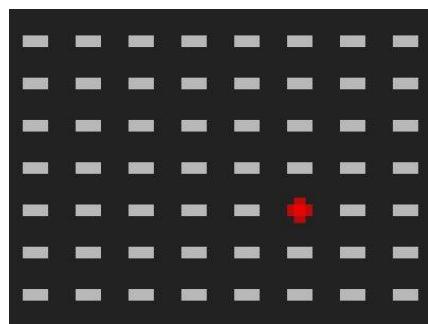
(4)

- **Kesatuan (unity)**



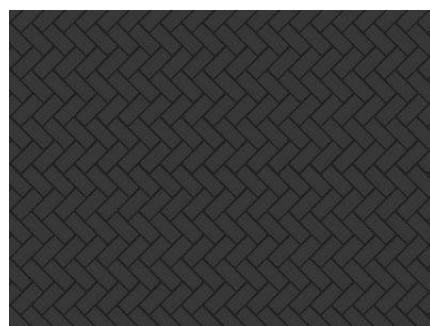
Kesatuan menjadi salah satu prinsip yang penting agar sebuah karya terlihat apik dan harmonis. Kesatuan/keutuhan adalah kepaduan hubungan antar semua elemen yang disusun dalam sebuah karya. Kesatuan dapat dicapai dengan beberapa pendekatan yaitu pendekatan kesamaan unsur, kemiripan unsur, keselarasan unsur, keterikatan unsur, keterkaitan unsur, kerapatan unsur.

- Penekanan (emphasis)



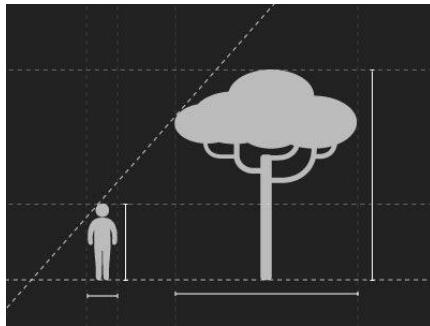
Penekanan adalah area atau obyek yang menarik perhatian lebih dominan dari unsur lain. Karya yang memiliki fokus utama cenderung akan menarik perhatian pemirsa, dengan paduan unsur lain seperti irama penekanan akan memancing apresiator untuk memperhatikan seluruh unsur karya.

- Irama (rythm)



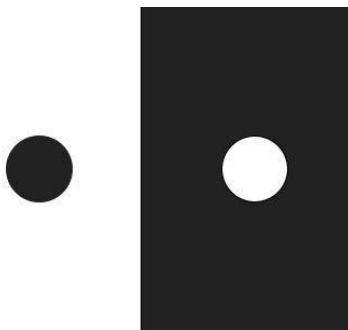
Pada seni rupa dan desain (kecuali media video atau pertunjukan) tidak ada irama yang benar-benar terlihat, karena rupa tidak bergerak dan tidak memiliki durasi. Tetapi pergerakan maya dan statis dapat terjadi seperti motif sama yang di salin dan direpetisi/diulang-ulang dengan aturan transformasi tertentu yang berirama. Irama yang dimaksud adalah perbedaan arah motif, perbedaan posisi unsur (atas bawah membentuk lengkungan) dan lain-lain.

- Proporsi (proportion)



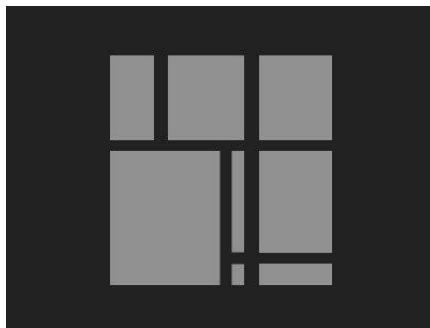
Proporsi adalah perbandingan porsi antar unsur dari suatu obyek. Salah satu contohnya adalah sudah jelas proporsi antara kepala dan tubuh balita berbeda dengan proporsi orang dewasa. Perbandingan yang seimbang diperlukan agar obyek tidak terlihat aneh dan lebih menarik untuk dipandang. Terkadang memainkan proporsi yang tidak seimbang dengan sengaja akan memberikan dampak yang positif dalam konteks tertentu.

- Kontras (contrast)



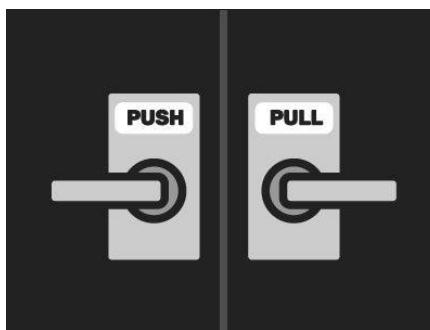
Kontras adalah penyusunan dari dua unsur yang saling tumpang tindih (terang lawan gerap atau tekstur lembut disandingkan dengan tekstur kasar). Ketidakselarasan ini justru membangun harmony tersendiri karena keduanya saling melengkapi satu sama lain. Kontras berhubungan dekat dengan unsur gelap terang. Kontras sering digunakan untuk membangun gaya komunikasi ironi. Kontras juga merupakan salah satu prinsip yang sering digunakan untuk membangun penekanan.

- Kesederhanaan (simplicity)



Semakin sederhana karya/desain yang kita buat tapi tercapai tujuannya, maka semakin efektif karya yang kita buat. Efektifitas akan memberikan nilai lebih bagi karya kita, karena kecerdasan seniman/desainer tampak di sana.

- Kejelasan (clarity)



Prinsip kejelasan lebih cocok untuk dipakai untuk tata desain. Karena desain adalah seni rupa yang diterapkan untuk kepentingan orang lain, karena itu desain harus dimengerti oleh orang lain. Walaupun begitu kejelasan juga dapat diterapkan pada mazhab seni murni tertentu.

- f) Sebetulnya prinsip Seni Rupa tidak bersifat mutlak dan harus diikuti untuk menciptakan karya yang baik. Lambat laun kita harus keluar dari kotak itu untuk menghasilkan berbagai karya yang segar dan muktahir. Tetapi ada baiknya kita berusaha dapat menguasainya, sebelum melanggar agar dapat melaju melebihi pencapaian prinsip tersebut. Bagaimana kita tahu bahwa kita telah melanggar dan melangkah lebih jauh dari aturan tersebut apabila kita tidak benar-benar tahu dan menguasai aturan itu sendiri.

2. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 30 menit!

- 1) Sebutkan unsur-unsur desain!
- 2) Sebutkan dan jelaskan prinsip-prinsip desain!

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 3 jam
- 2) Capaian Unjuk Kerja:
Peserta mampu membuat karya yang menerapkan prinsip-prinsip desain
- 3) Indikator Unjuk Kerja:
Karya yang dibuat menunjukkan prinsip-prinsip desain.
- 4) Standar Kinerja
 - ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
 - ✓ Toleransi kesalahan 20% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.
- 5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:
 - ✓ Kertas A4
 - ✓ Pensil dan penghapus

- ✓ Penggaris
- ✓ Spidol

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Dengan menggunakan unsur-unsur desain, buatlah karya yang menerapkan prinsip desain. Pilih 4 prinsip saja, masing-masing dibuat seukuran A4 (total ada 4 lembar).

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Dengan menggunakan unsur-unsur desain, buatlah karya yang menerapkan 4 prinsip desain.	Karya yang dibuat menerapkan prinsip desain dengan benar.				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA	TIDAK

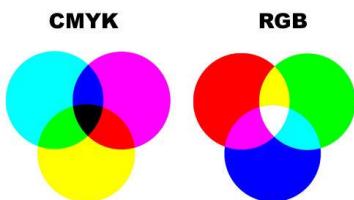
	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

C. Teori Warna

1. Pengetahuan

- a) Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda.
- b) Terdapat 2 basis sistem perpaduan warna yaitu sistem aditif (RGB) dan sistem substraktif (CMYK).

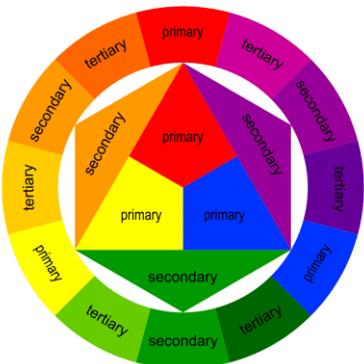


- c) Kombinasi warna aditif adalah kombinasi warna yang berasal dari cahaya. Perpaduan warna dihasilkan dari 3 warna dasar, yaitu red, green, blue. Ketika semua warna terkombinasi akan menghasilkan warna putih. Warna Magenta, Cyan, Yellow, dihasilkan dari perpaduan ketiga warna primer tersebut. Warna RGB (aditif) dihasilkan oleh layar monitor, lampu panggung, atau layar digital lainnya.
- d) Kombinasi warna subtractive adalah kombinasi warna yang berasal dari pigmen yang kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Warna utama dari sistem ini adalah Cyan, Magenta, Yellow, K (Key/hitam). Warna yang dihasilkan oleh pencampuran dari 3 warna utama ini menghasilkan : Red, Green, Blue. Apabila CMY dicampurkan akan menghasilkan warna K (Key/ hitam). CMYK adalah sistem warna yang dipakai dalam dunia desain dan perfilman.

- e) Warna primer adalah warna-warna yang tidak bisa dihasilkan oleh kombinasi warna apapun. Warna tersebut adalah merah, biru, dan kuning. Ketiga warna ini adalah warna utama untuk menghasilkan warna-warna lain. Semua warna lain yang ada merupakan hasil kombinasi dari 3 warna ini.
- f) Warna sekunder merupakan warna-warna yang merupakan perpaduan dari warna-warna primer, yaitu hijau, ungu, dan oranye.
- g) Warna tersier merupakan hasil penggabungan dari warna-warna sekunder. Warna-warna ini memiliki nama yang menyambung, contoh: kuning-hijau, biru-ungu, dst.



- h) Colour wheel merupakan sebuah cakram yang dibuat berdasarkan perpaduan warna merah, kuning, dan biru. Pertama kali ditemukan oleh Sir Isaac Newton pada tahun 1666 dan masih digunakan sampai sekarang dalam teori warna.

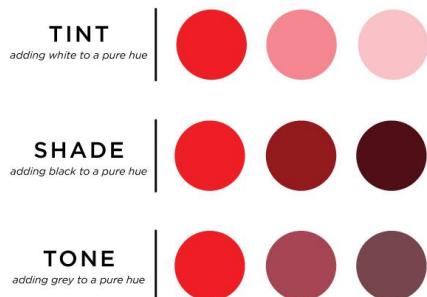


- i) Warna memiliki beberapa komponen, yaitu hue, saturation, dan values (tint, tone, shade).
- j) Hue merupakan warna asli yang terdapat pada color wheel.

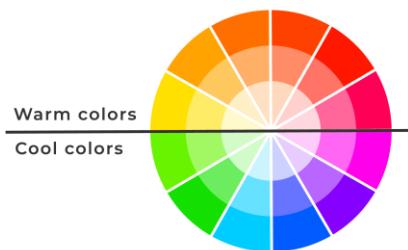


- k) Saturation merupakan intensitas/kemurnian dari hue. Saturation 100% berarti tidak ada tambahan warna abu-abu pada hue tersebut, namun jika saturation sebuah hue adalah 0% maka hue tersebut akan terlihat seperti abu-abu.
- l) Value merupakan gelap terang suatu warna/hue dengan penambahan warna hitam, putih, atau abu-abu. Penambahan warna putih pada hue disebut tint, sedangkan

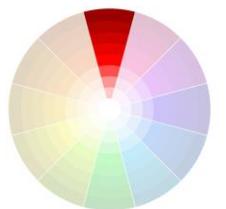
penambahan warna hitam pada hue disebut shade. Selain itu, penambahan warna abu-abu pada hue disebut tone.



- m) Warna dalam color wheel juga turut dikelompokkan menjadi 2 bagian berdasarkan temperurnya yaitu *warm colors* dan *cool colors*. Sesuai namanya, *warm colors* memberikan kesan hangat, enerjik, ceria, dan ramah. *Cool colors* memberi kesan sejuk, formal, dan profesional.



- n) Perpaduan warna dari *color wheel* disebut dengan istilah harmoni warna/ skema warna yang masing-masing memberikan impresi tersendiri. Harmoni warna di antaranya adalah monokromatik, analogus, komplementer, split-komplementer, triadik, dan tetradik.
- o) Warna monokromatik adalah skema warna yang dihasilkan dari satu warna dengan perbedaan saturasi.



- p) Warna analogus adalah skema warna yang bersebelahan pada roda warna.



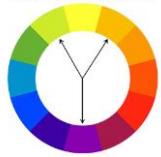
- q) Warna komplementer adalah skema warna yang berlawanan satu sama lain pada roda warna. Biasanya skema ini digunakan untuk memberi kesan yang dinamis.

COMPLEMENTARY



- r) Warna split-komplementer merupakan skema warna yang menggunakan variasi warna pada roda warna dengan dua skema warna di samping kanan kiri warna komplementernya.

SPLIT COMPLEMENTARY



- s) Warna triadik merupakan skema warna yang menggunakan tiga warna dari tiga spasial warna pada roda warna.

TRIADIC



- t) Warna tetradik merupakan skema warna yang menggunakan dua pasang warna komplementer (*double complementary*).

TETRADIC



- u) Pemilihan warna pada sebuah karya dapat sangat mempengaruhi mood dan emosi dari penonton, sehingga sebagai seorang *motion graphic artist*, pemilihan warna harus benar-benar dipikirkan sebagai sarana penyampaian pesan. Hal ini disebut sebagai psikologi warna.

Red Excitement Strength Love Energy	Orange Confidence Success Bravery Sociability	Yellow Creativity Happiness Warmth Cheer	Green Nature Healing Freshness Quality	Blue Trust Peace Loyalty Competence
Pink Compassion Sincerity Sophstication Sweet	Purple Royalty Luxury Spirituality Ambition	Brown Dependable Rugged Trustworthy Simple	Black Formality Dramatic Sophistication Security	White Clean Simplicity Innocence Honest

2. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 20 menit!

- 1) Sebutkan dan jelaskan 4 macam harmoni/ skema warna!
- 2) Sebutkan dan jelaskan 5 warna beserta dengan psikologi warnanya!

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 3 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat perpaduan warna yang menerapkan teori warna.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Karya yang dibuat menerapkan teori warna.

4) Standar Kinerja

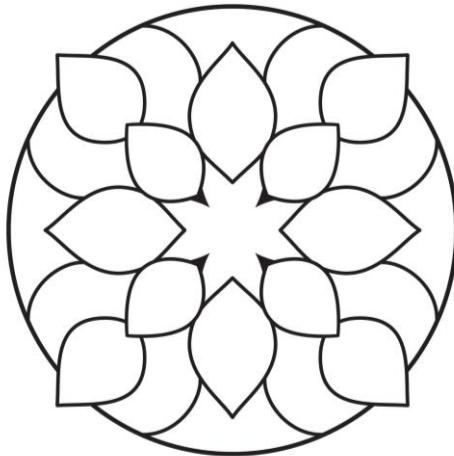
- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 20% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

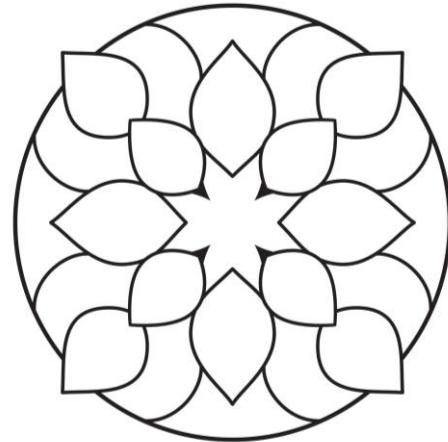
- ✓ Pensil warna

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

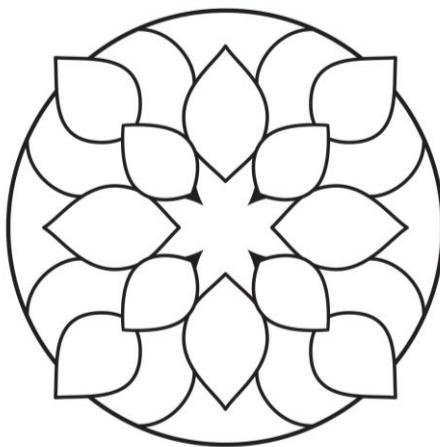
- ✓ Warnailah 4 gambar berikut ini mengikuti skema warna yang dituliskan! (sumber gambar: golfrealestateonline.com)



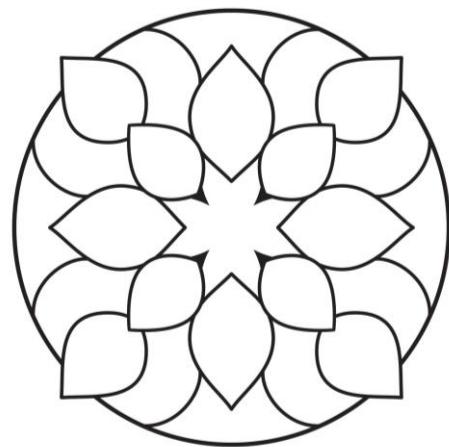
Warna Analogus



Warna Komplementer



Warna Split-komplementer



Warna Tetradic

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Mewarnai sesuai dengan harmoni/ skema waena yang ditentukan	Karya yang dibuat mengikuti skema warna yang sesuai				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

III. DAY 2-3: ASET DIGITAL IMAGING

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki kemampuan untuk membuat aset untuk *motion graphic* melalui *digital imaging* menggunakan Adobe Photoshop.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB III, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Pengenalan software digital imaging
- 2) Melakukan digital imaging untuk membuat aset

B. Pengenalan Software Digital Imaging

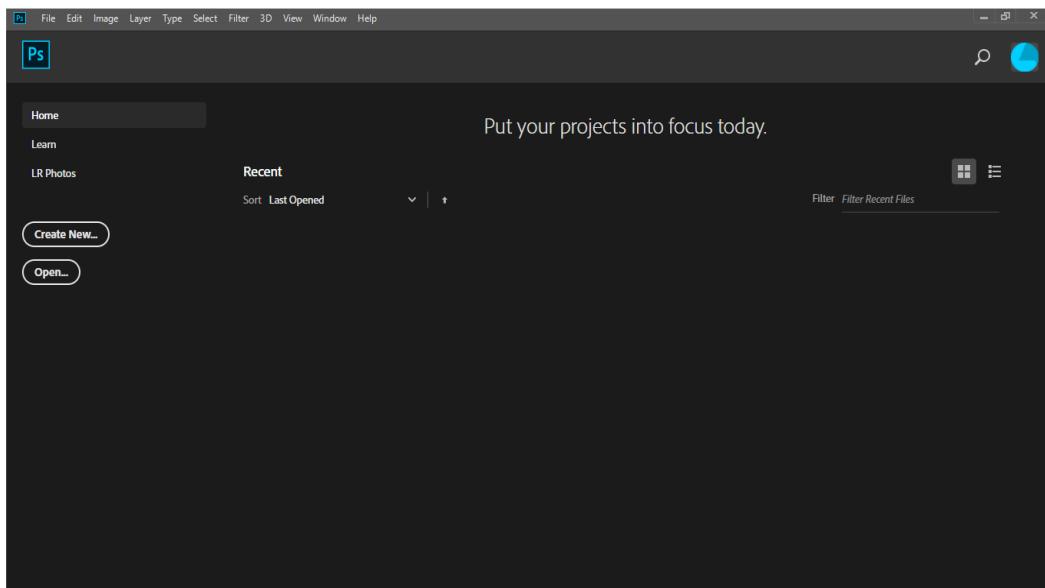
1. Pengetahuan

- a) Adobe Photoshop merupakan salah satu software pengolah gambar berbasis raster/ bitmap yang cukup *powerful* dan digunakan oleh banyak orang. Penggunaannya cukup luas, namun salah satunya adalah mengolah gambar/ foto menjadi aset visual untuk *motion graphic*.
- b) Memahami cara memulai project di Adobe Photoshop
- c) Memahami User Interface dari Adobe After Effects
- d) Memahami navigasi di Adobe Photoshop

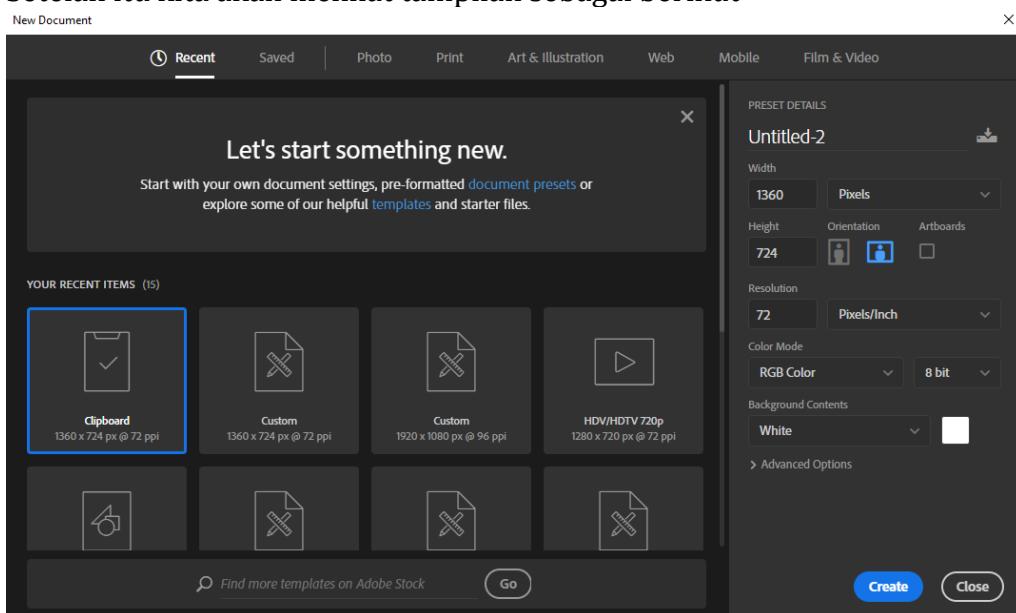
2. Ketrampilan

- a) Memulai project di Adobe Photoshop

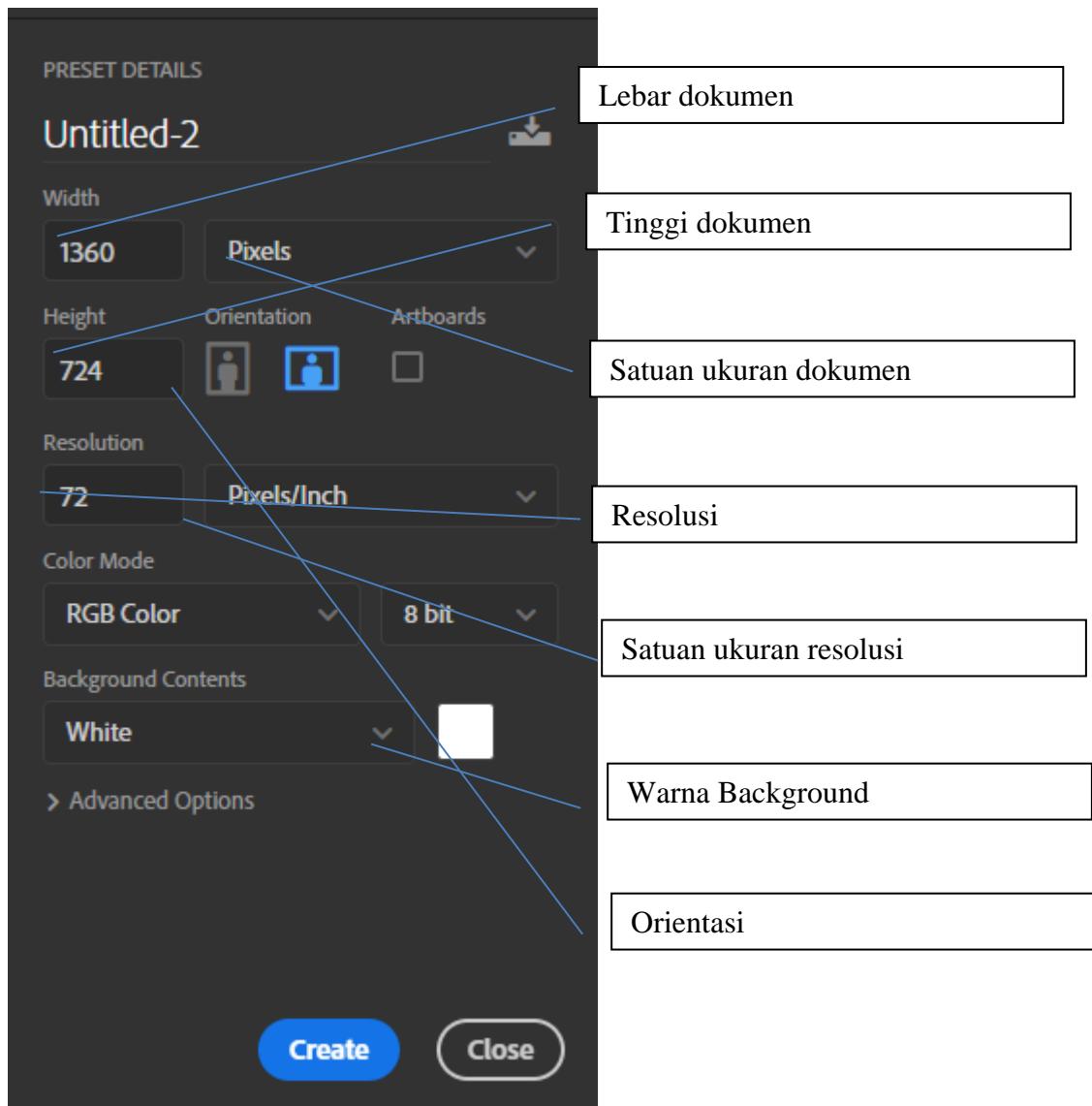
Saat kita membuka Adobe Photoshop, kita akan menemukan tampilan sebagai berikut, untuk membuat dokumen baru kita dapat menekan tombol “Create New...”.



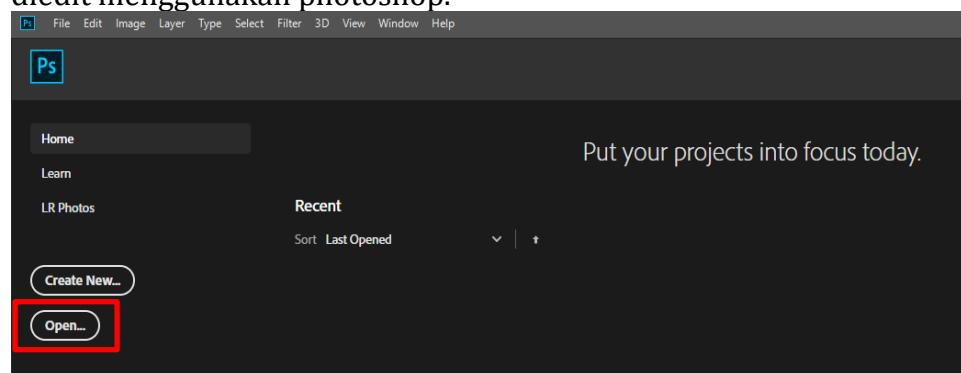
Setelah itu kita akan melihat tampilan sebagai berikut



Pada panel ini kita dapat membuat pengaturan dokumen karya yang akan kita buat, "Width" adalah ukuran panjang dari dokumen, dan "Height" adalah ukuran tinggi dari dokumen, "Resolution" dapat kita gunakan untuk mengatur resolusi dari karya yang kita butuhkan. Apabila sudah menentukan dokumen yang telah ditentukan, klik Create untuk membuat dokumen.



Selain membuat dokumen, kita juga dapat membuka dokumen file gambar, dengan menekan tombol Open: pada tampilan menu awal, lalu pilih file gambar yang ingin diedit menggunakan photoshop.



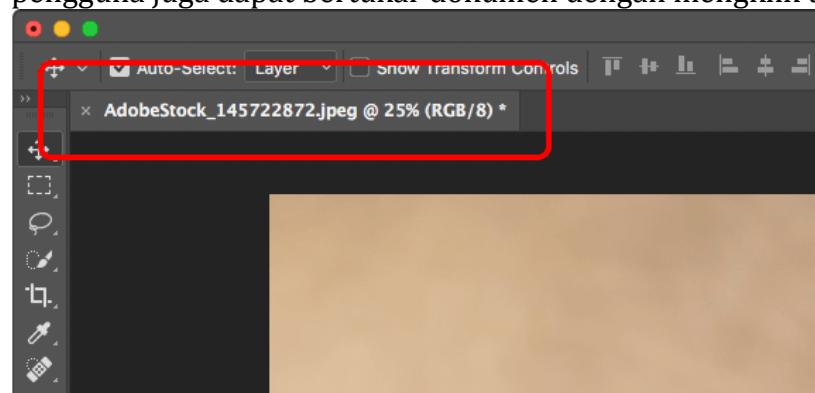
b) User Interface Adobe Photoshop

Document window adalah area tempat file gambar / dokumen gambar ditampilkan. Area ini juga tempat mengedit gambar/ foto pada photoshop. Bagian gambar yang tertampil pada layar bisa juga disebut Canvas.



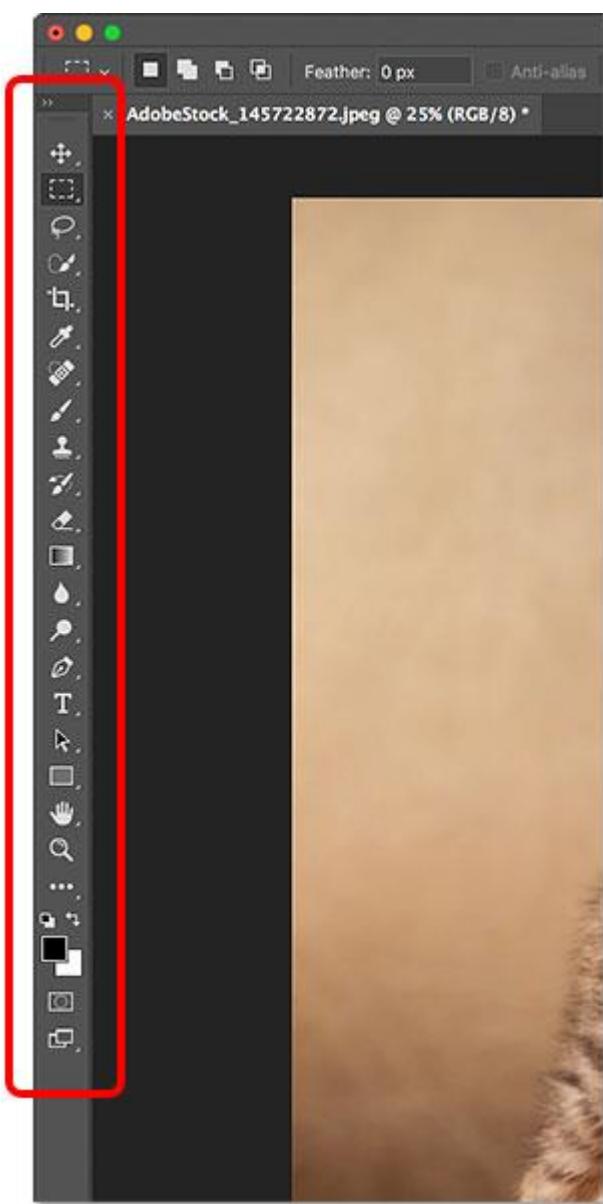
Document Tab

Pada bagian atas Document Window adalah Tab Document. Tab Document menunjukkan nama file dan juga tipe dari file gambar tersebut. Selain itu angka (25%) pada gambar menunjukkan tingkat Zoom dari gambar tersebut. Tab ini dapat menunjukkan kepada pengguna bahwa pada saat ini dokumen yang sedang aktif dan pengguna juga dapat bertukar dokumen dengan mengklik tab tab lainnya.

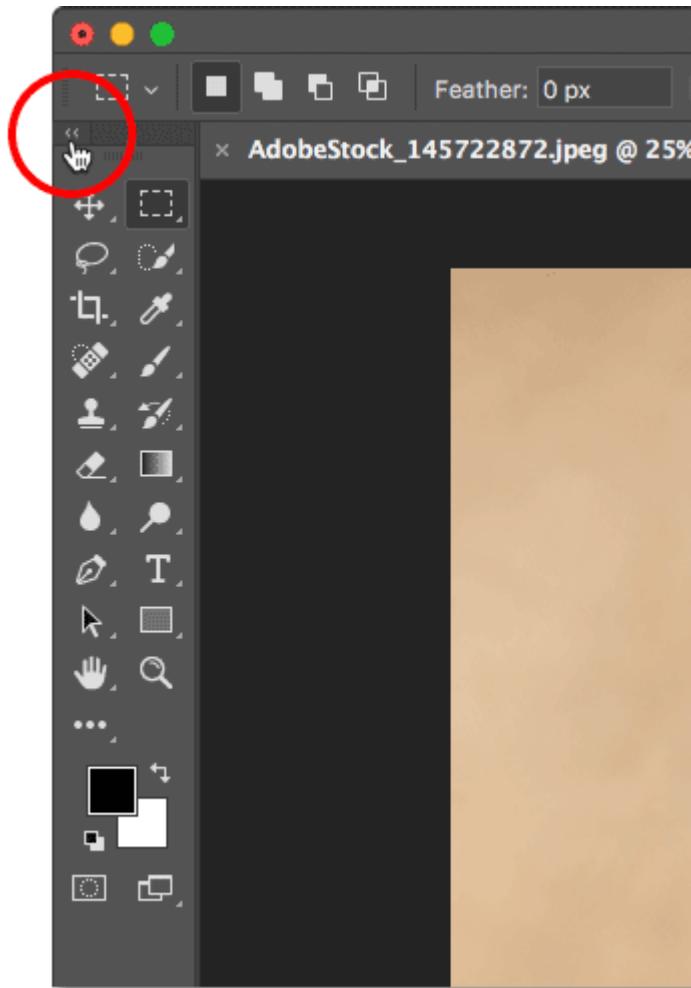


Toolbar

Toolbar adalah daerah dimana Photoshop menyimpan beragam tools untuk editing gambar. Toolbar dapat ditemukan di sisi sebelah kiri pada interface photoshop.

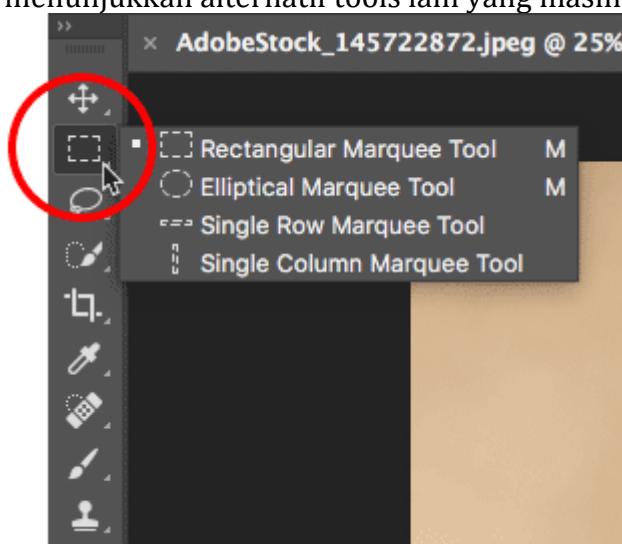


Toolbar juga dapat diekspansi dengan cara mengklik bagian panah di sebelah kiri atas, untuk menunjukkan berbagai ragam tools lainnya.



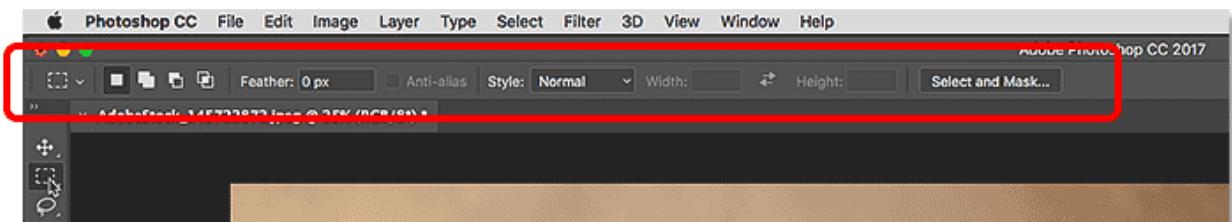
Mengakses Toolbar yang tersembunyi

Icon tools pada toolbar terkadang memiliki fungsi tersembunyi di dalamnya, kita dapat menekan klik, lalu tahan dan akan muncul window tambahan yang menunjukkan alternatif tools lain yang masih berhubungan dengan tools awal.



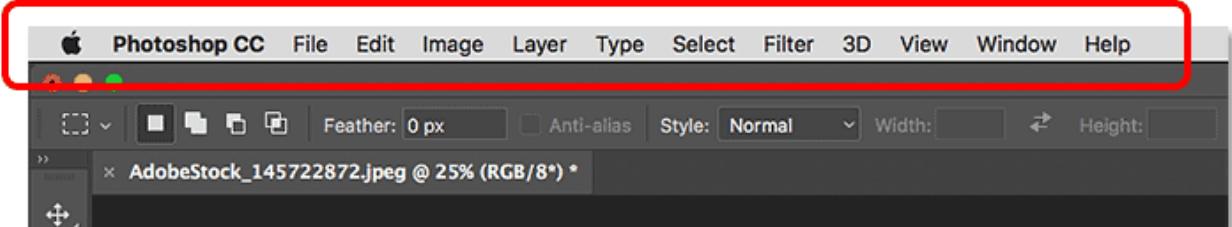
Options Bar

Options bar memiliki koneksi dengan tools yang kita pilih pada toolbar, pada bagian ini kita dapat mengatur berbagai atribut pada tools yang sedang kita aktifkan.



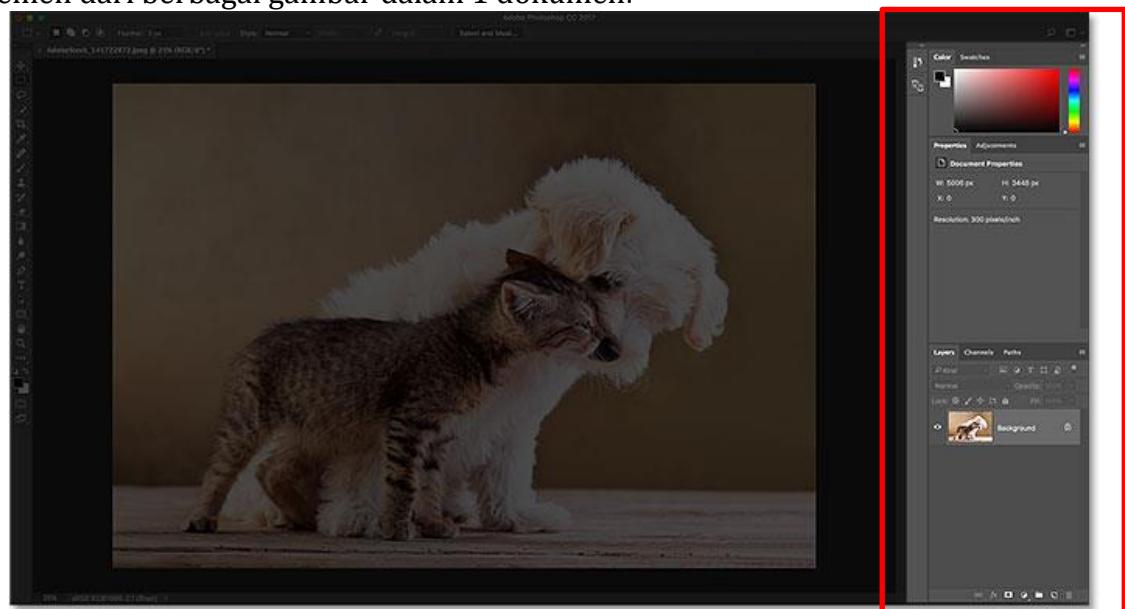
Menu Bar

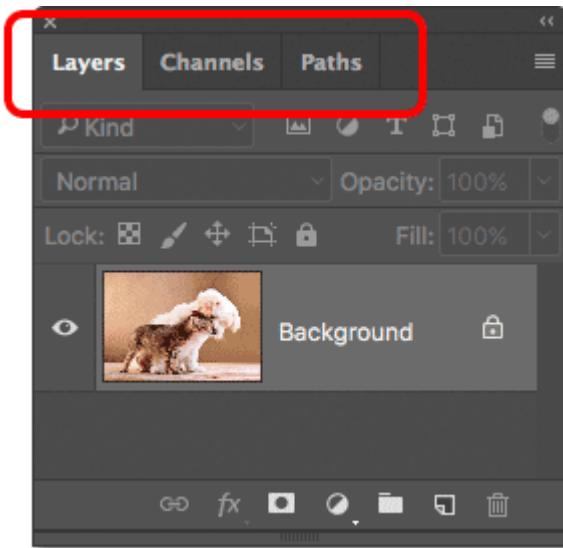
Pada bagian ini kita dapat menemukan berbagai option dan command yang berhubungan / terkait dengan namanya. Menu File berhubungan dengan membuka, menyimpan, dan menutup dokumen photoshop. Menu Window dapat menunjukkan berbagai window bar yang mungkin tidak ditampilkan pada photoshop anda. Filter bisa berguna untuk menambahkan efek2 filter. Dan sebagainya.



Panels

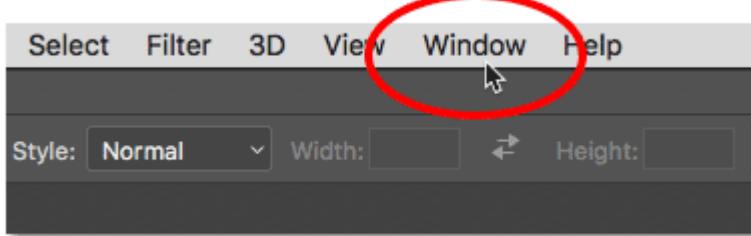
Pada bagian kanan photoshop, kita dapat menemukan Panels. Panels memberikan kita akses kepada perintah dan pilihan untuk keperluan yang berbeda. Panel yang paling penting adalah panel "Layers". Pada panel "layers" kita dapat menyusun dokumen gambar seolah dokumen gambar kita memiliki berbagai lapisan, disinilah fungsi paling istimewa dari photoshop, dimana kita dapat menyusun berbagai elemen dari berbagai gambar dalam 1 dokumen.



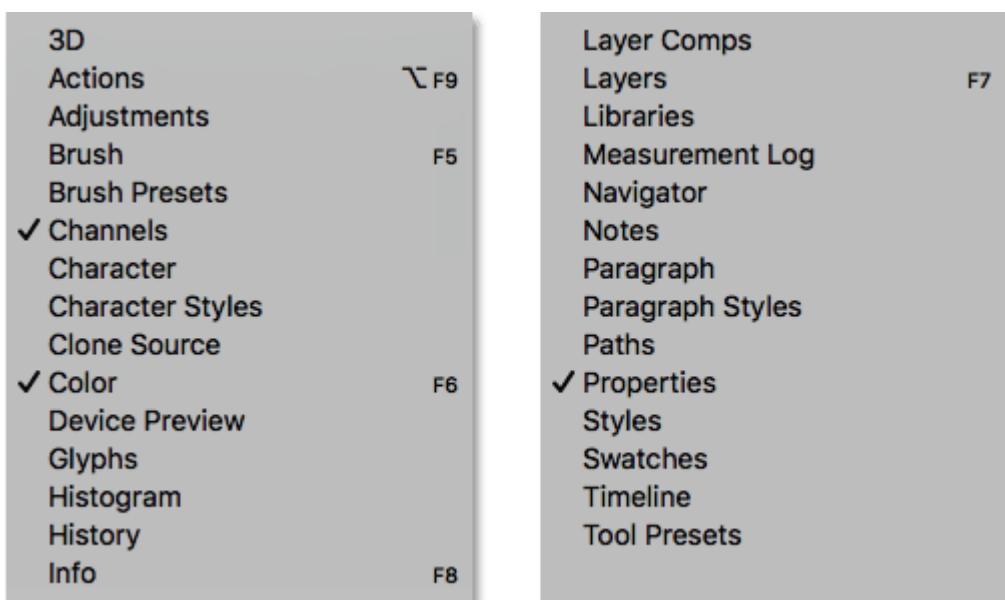


Window

Untuk menemukan berbagai tool yang sekiranya tersembunyi pada photoshop. Berbagai tools dapat diakses melalui tombol WINDOW pada bagian menu bar

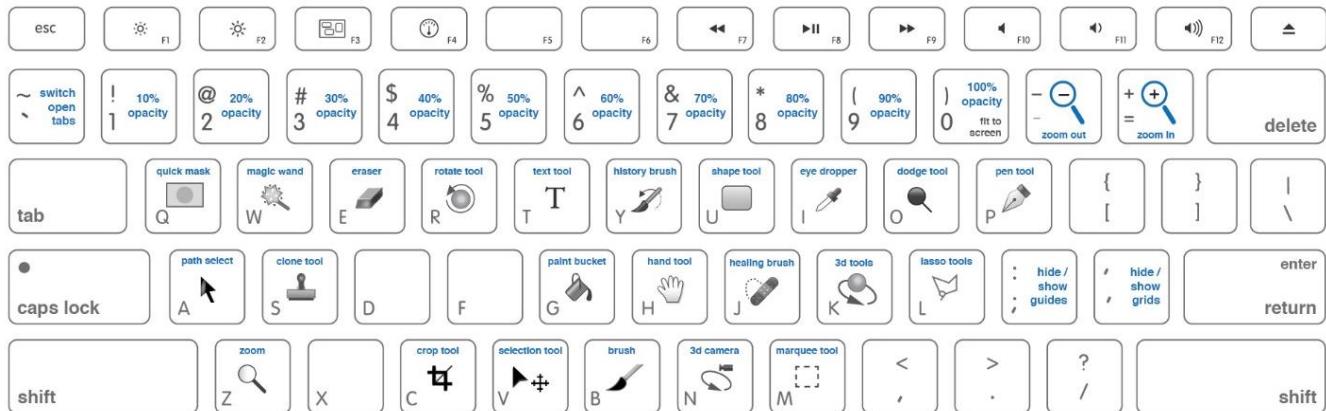


Setelah membuka, akan muncul berbagai pilihan, apabila melihat tanda centang (v) pada bagian kiri tools, itu menandakan bahwa tools tersebut nampak pada photoshop. Untuk menampilkan berbagai menu lainnya, lakukan klik pada tools lainnya yang belum tercentang. Begitu pula sebaliknya saat ingin menutup tools, kita dapat mengkliknya hingga centangan hilang.



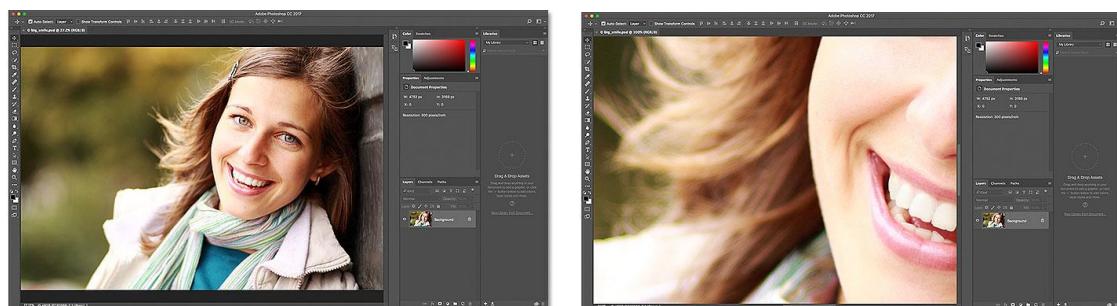
c) Navigasi di Adobe Photoshop

Untuk memudahkan proses navigasi pada Photoshop, kita dapat menggunakan berbagai macam *shortcut*:

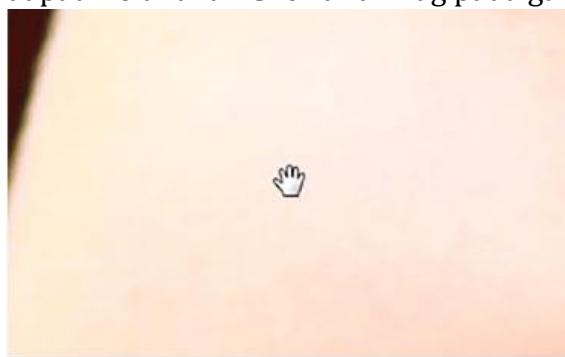


Zoom in / Zoom out

Untuk melakukan Zoom in dan zoom out pada dokumen photoshop, dapat menggunakan shortcut “Ctrl +” dan “Ctrl -“



Untuk melakukan Panning, atau hold pada dokumen. Dapat kita tekan dan menahan tombol “SPACE”, lalu ketika ikon pada mouse berganti menjadi bentuk tangan, kita dapat melakukan Click and Drag pada gambar di photoshop.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 10 menit!

- 1) Pada software Adobe Photoshop, Icon *lasso tool* dapat ditemukan pada...
- 2) Jika ingin membuat asset visual untuk *motion graphic*, maka resolusi yang paling tepat saat membuat project di photoshop adalah....pixels/ inch.

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

9) Waktu Penyelesaian : 30 menit

10) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu menyiapkan project di Software adobe Photoshop.

11) Indikator Unjuk Kerja:

New project yang dibuat sesuai dengan kriteria yang diminta.

12) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.

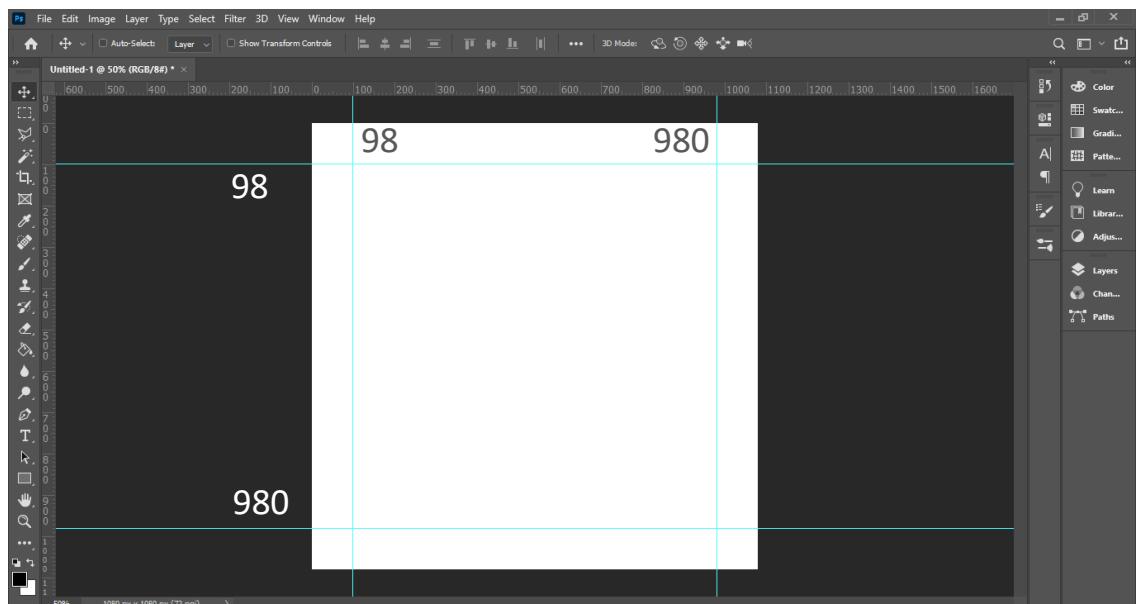
- ✓ Toleransi kesalahan 5% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

13) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Photoshop

14) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Siapkanlah sebuah project di Adobe Photoshop dengan ukuran 1080x1080 pixels, resolusi 72 ppi, dan color mode RGB 8 bit. Tambahkan 4 garis guides pada project sehingga tampilannya menjadi seperti ini:



15) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

16) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK

1)	Membuat/ menyiapkan project di software Adobe Photoshop	Porject yang dibuat sesuai dengan kriteria yang ditentukan				
----	---	--	--	--	--	--

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

C. Melakukan Digital Imaging

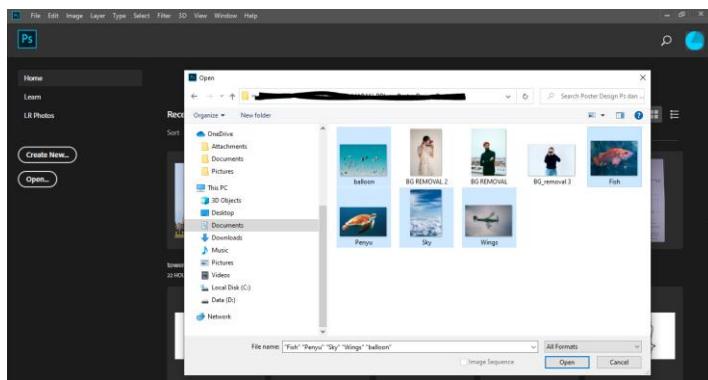
1. Pengetahuan

- a) Memahami cara untuk memisahkan background foto
- b) Memahami cara untuk menggabungkan beberapa foto menjadi 1

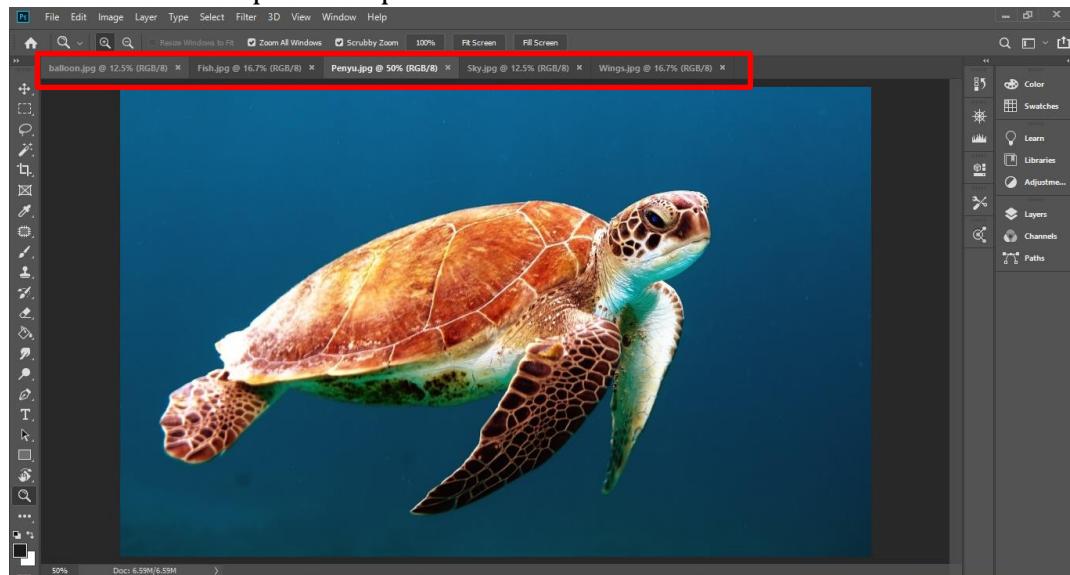
- c) Memahami cara untuk melakukan penyesuaian warna sehingga gabungan foto terlihat natural

2. Ketrampilan

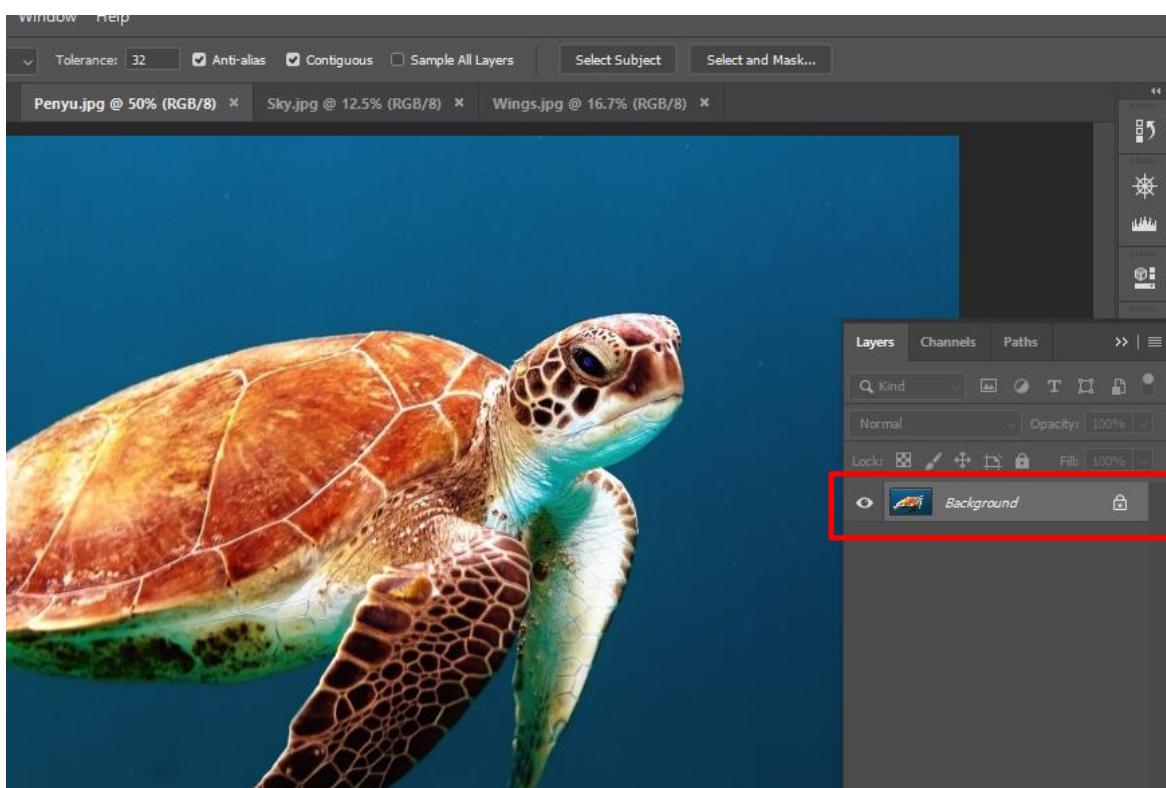
Bukalah program photoshop, lalu tekan File > Open > dan bukalah folder modul pembelajaran digital imaging dan buka files jpg dengan nama Penyu, Sky, dan Wings.



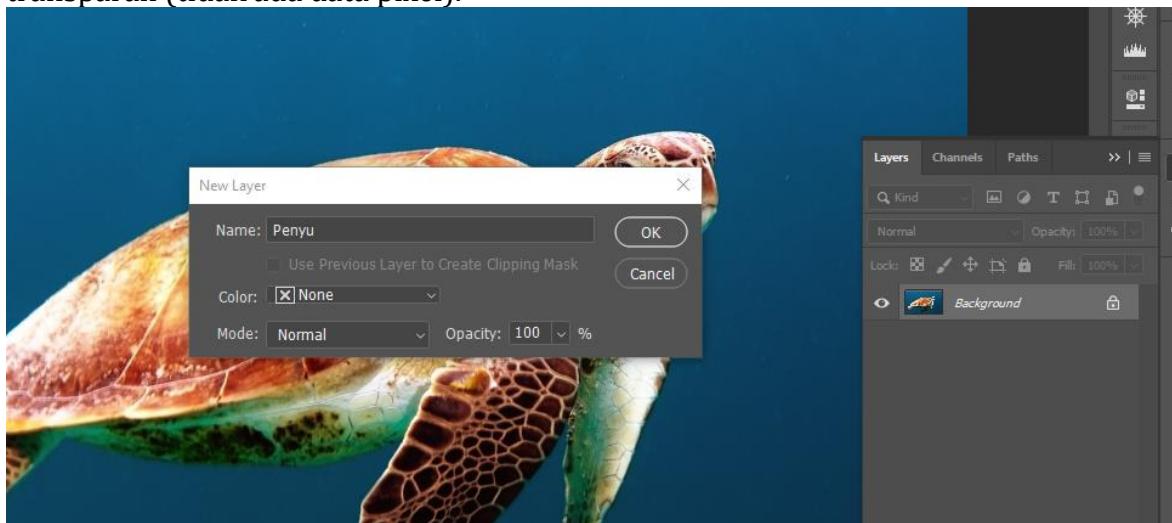
Setelah membuka semua file image yang dibutuhkan, kita akan mendapati tampilan sebagai berikut. Perhatikan di bagian Tab panel, terlihat semua dokumen jpg yang telah kita buka di photoshop.



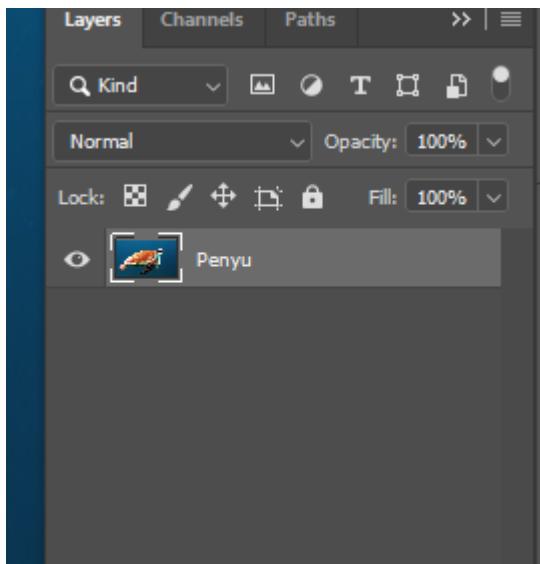
Buka tab file Penyu.jpg, dan pada panel layers, double click layer background



Setelah melakukan double click, dapat kita lihat photoshop akan menampilkan window New layer, beri nama menjadi penyu lalu klik OK, proses ini otomatis mengubah jenis layer foto ini menjadi layer normal, dan bukan berupa layer background. Proses ini penting untuk dilakukan, agar kita dapat menghapus background pada gambar, dan membuat sebuah gambar memiliki area yang transparan (tidak ada data pixel).



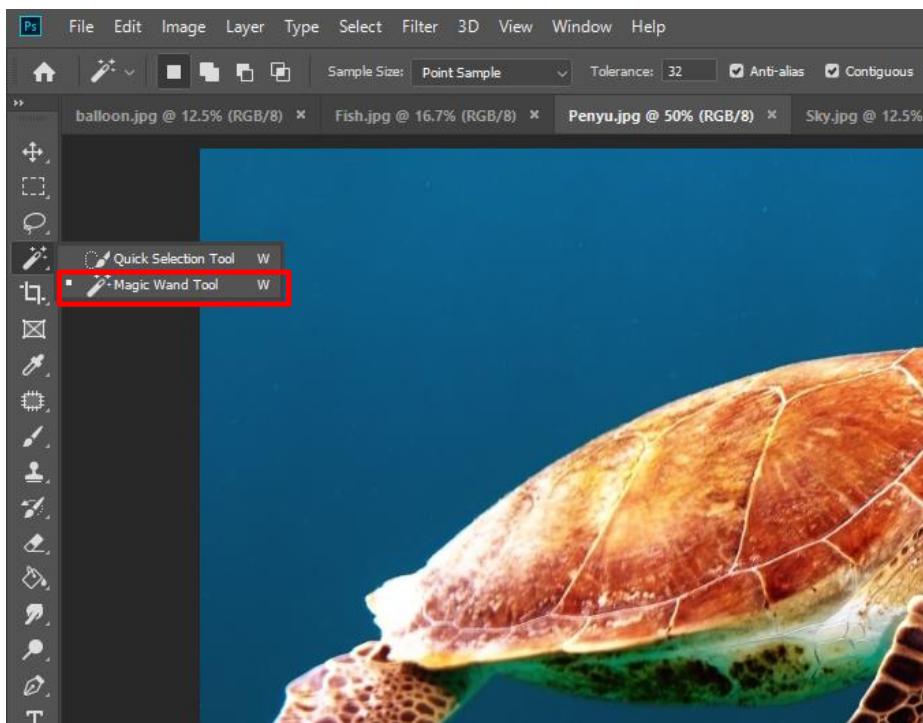
Layer background yang sudah kita ubah menjadi layer biasa bernama penyu, perhatikan tidak ada lagi simbol LOCK pada bagian kanan layer.



Kita akan memisahkan gambar penyu ini dari background lautan dengan menggunakan tool MAGIC WAND.

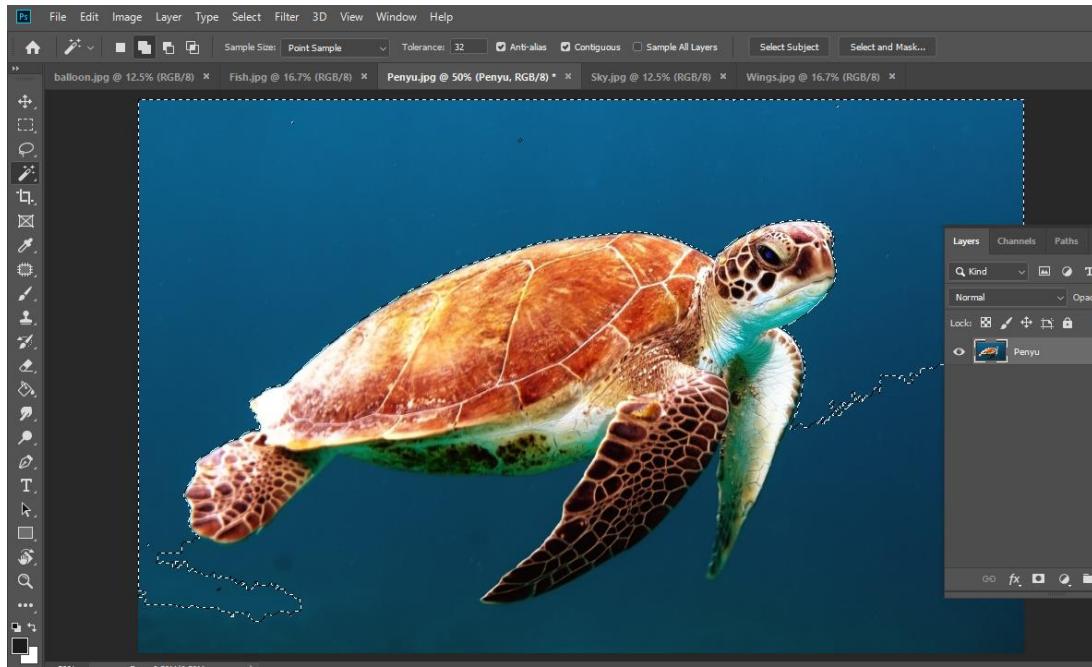
Magic Wand Tool

Pilih magic wand tool pada Tools panel anda, atau dengan menekan shortcut "W" perhatikan shortcut W memiliki fungsi lain, pastikan anda memilih tool yang benar.

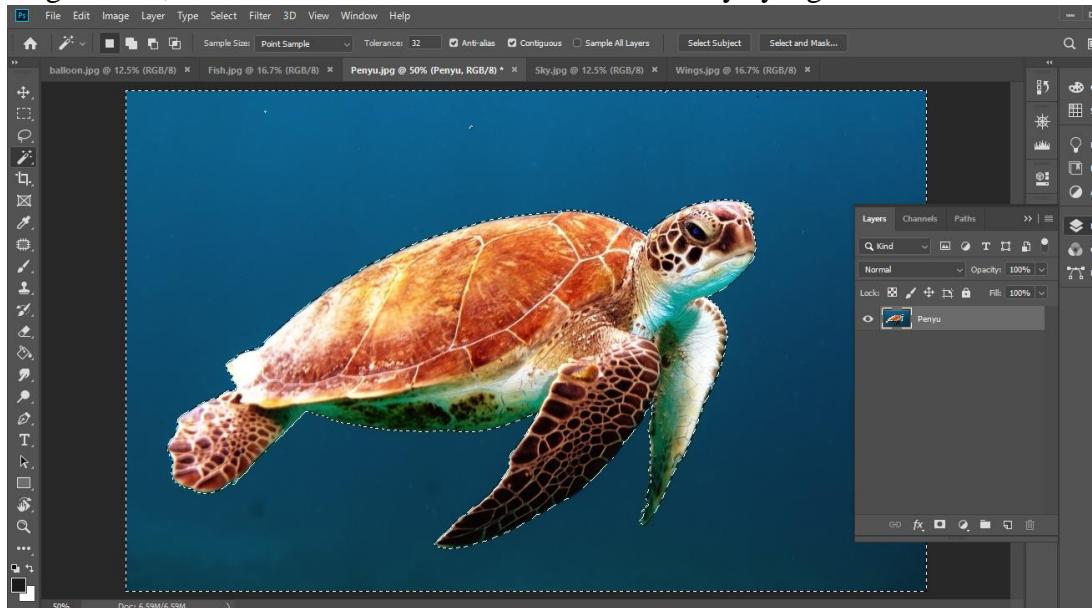


Setelah ikon mouse menjadi ikon " Magic wand". Klik area yang ingin kita hapus. Dalam hal ini biru dari laut. Setelah itu anda akan melihat area terseleksi yang

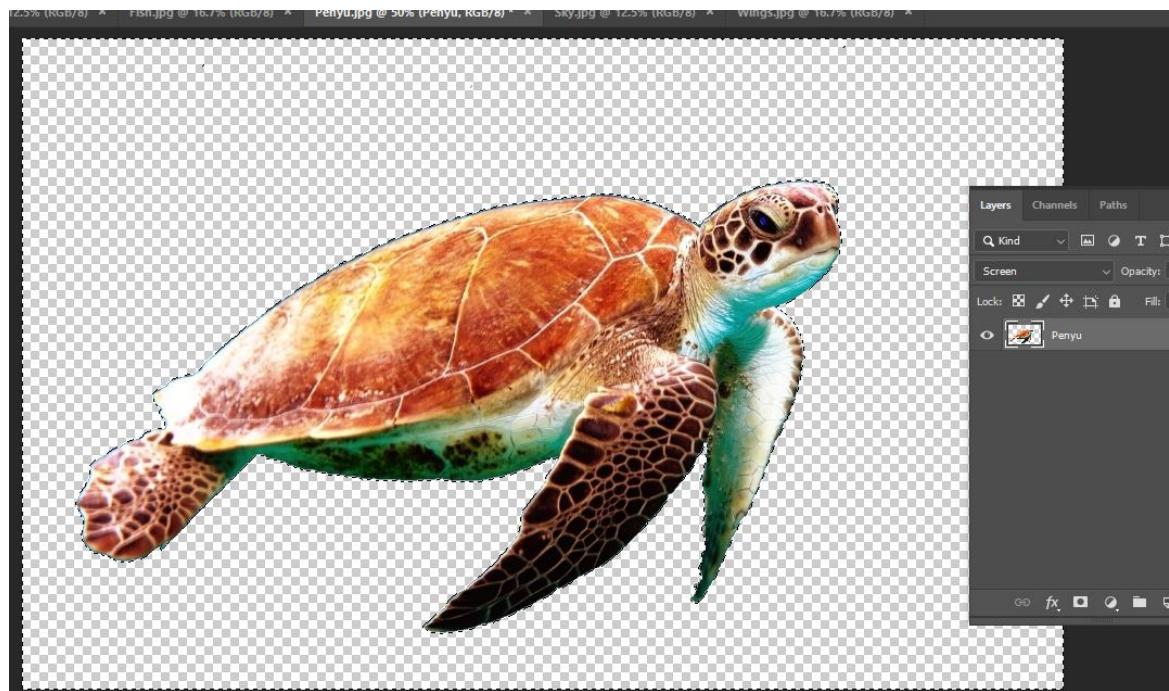
ditunjukkan melalui bidang yang diliputi "Marching ant" / garis putus2 yang bergerak.



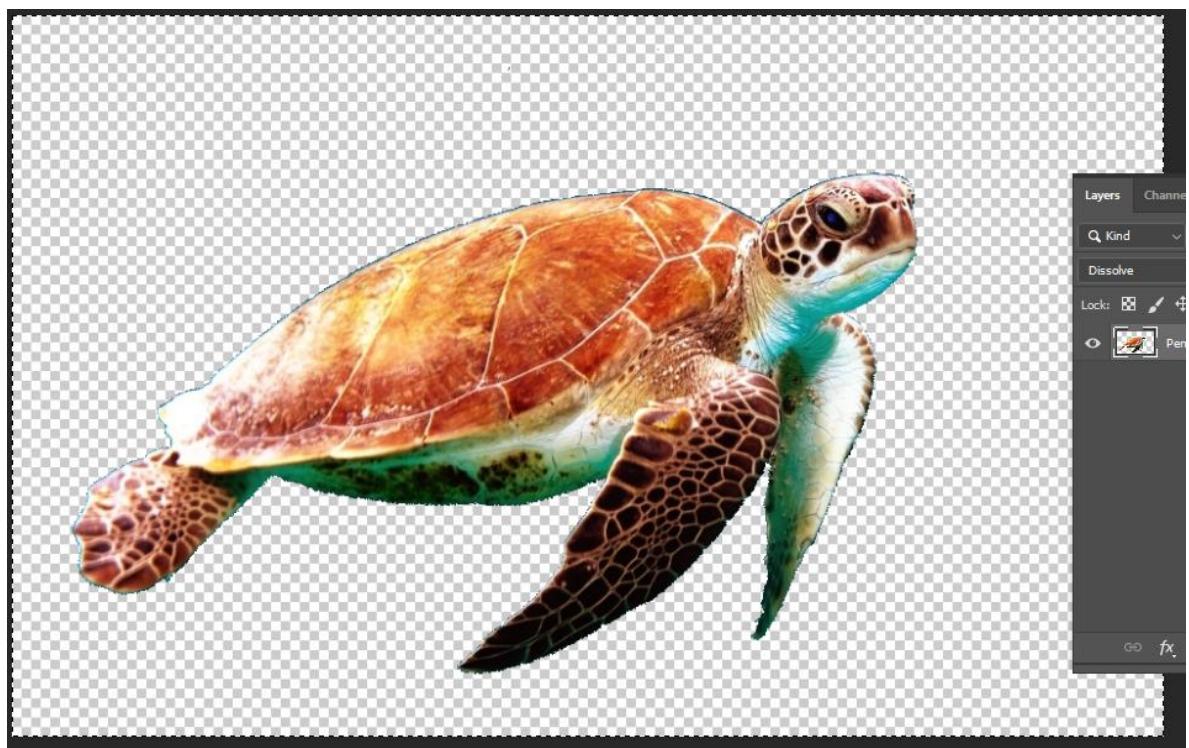
Untuk menambahkan area yang belum terseleksi, ketika kita masih mengaktifkan tool magic wand, tahan tombol SHIFT lalu klik daerah lainnya yang belum terseleksi.



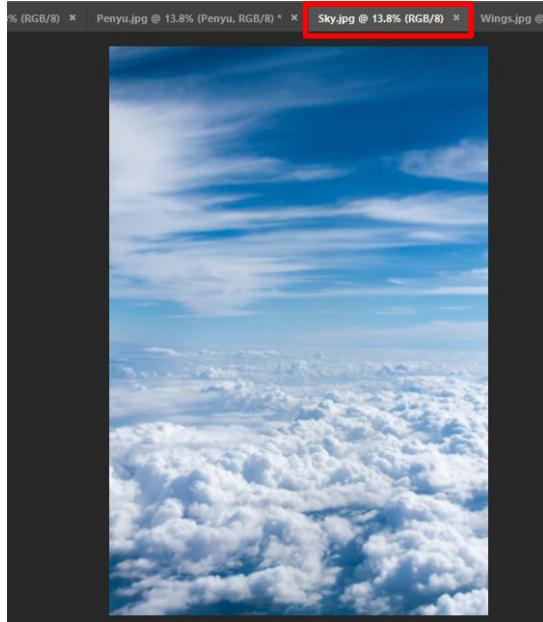
Pastikan daerah yang terpilih sudah tepat, dan tekanlah tombol DELETE. Untuk menghapus area yang terpilih. Lihat, bagian lautan berwarna biru telah hilang dan tergantikan dengan pola kotak putih abu abu, ini menandakan bahwa area yang ditunjukkan lewat pola tersebut tidak memiliki data pixel / transparan.



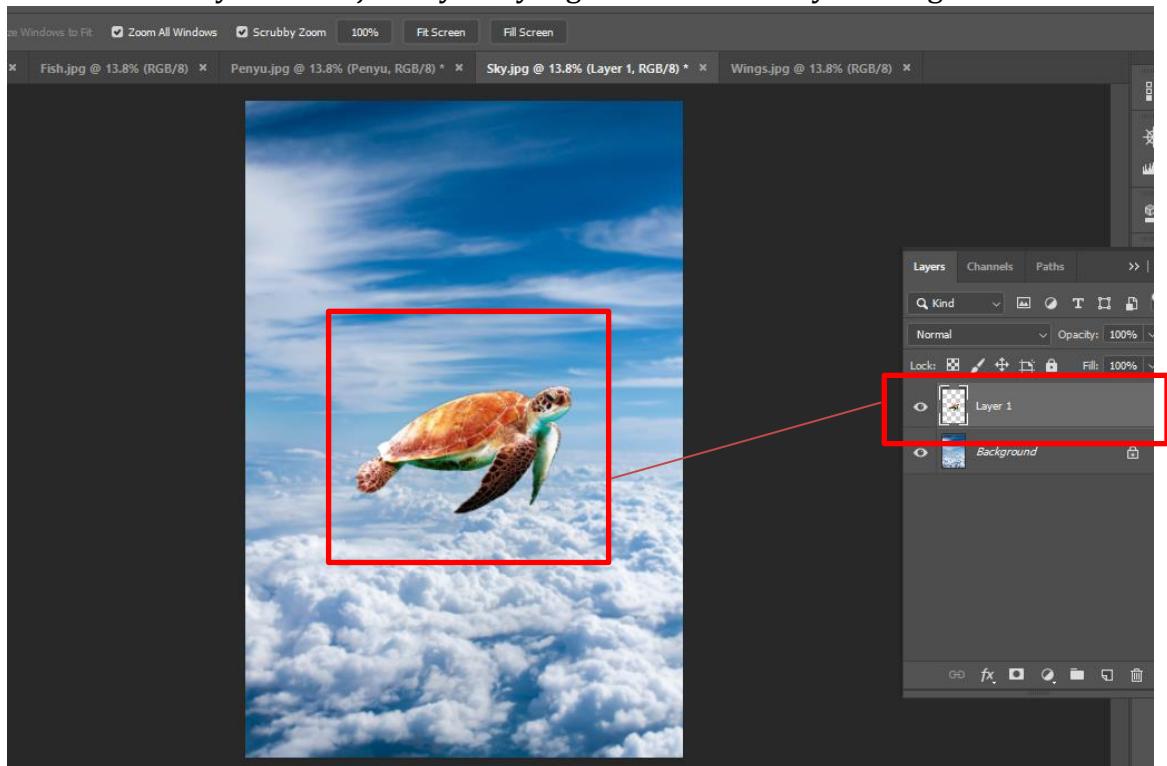
Setelah mendelete background, dapat kita lihat MARCHING ANT pada seleksi masih terlihat pada area langit. Untuk menonaktifkannya, tekan “CTRL + D”, shortcut ini adalah untuk melakukan DESELECT pada pilihan selection. Setelah itu, kita harus menseleksi semua gambar penyu ini dengan cara menekan “CTRL + A” shortcut ini berfungsi untuk melakukan command Select All, sehingga semua area terpilih. Lalu tekan “CTRL + C” untuk copy.



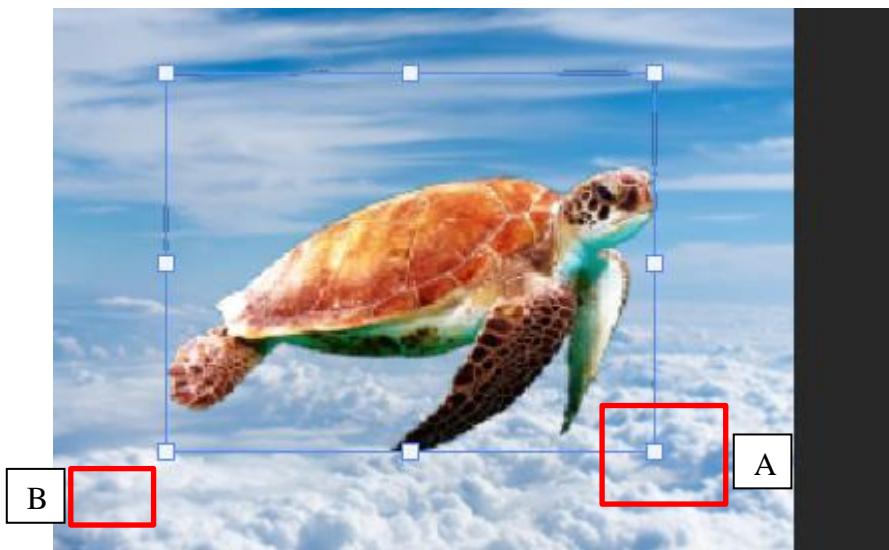
Buka tab dokumen “Sky.jpg”. denganc ara mengklik pada Panel tab.



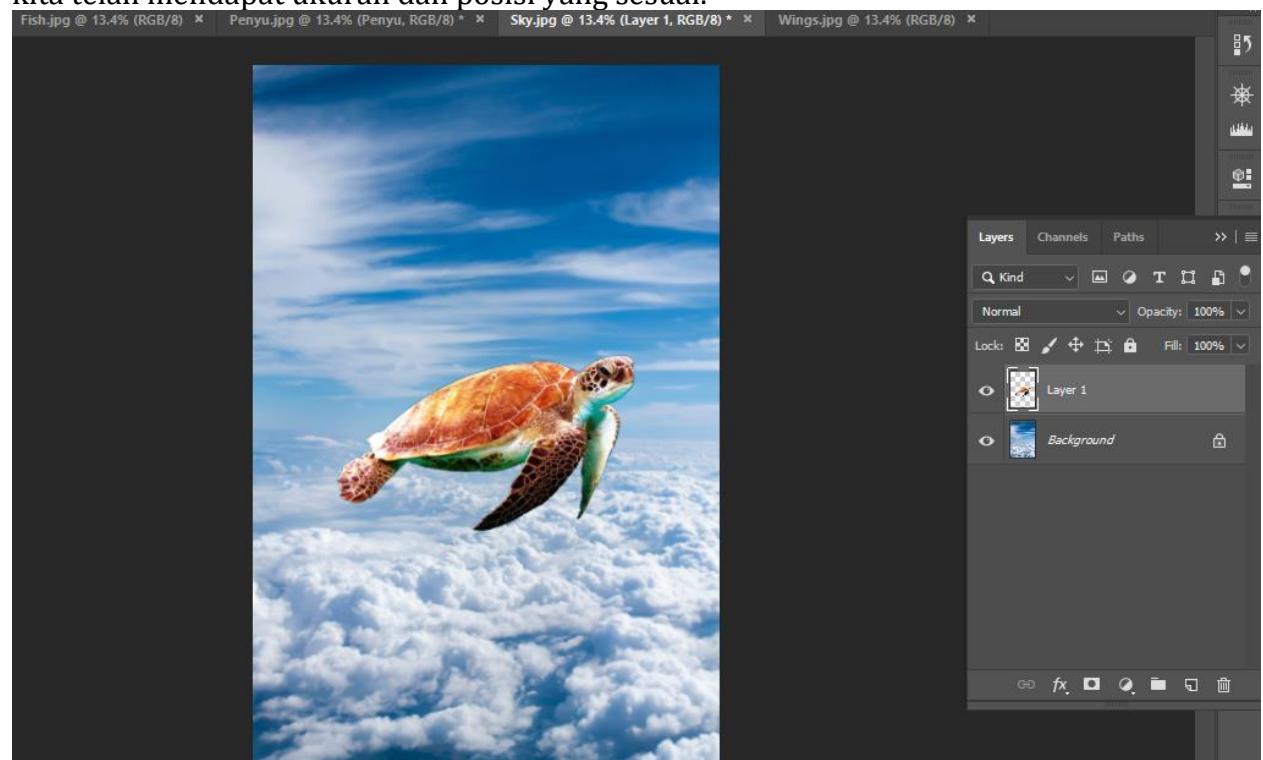
Tekan “CTRL + V” untuk melakukan pasting objek Penyu yang telah dicopy di proses sebelumnya. Perhatikan bahwa gambar penyu dari dokumen lainnya telah menyatu ke dokumen Sky dan menjadi layer 1 yang berada di atas layer background.



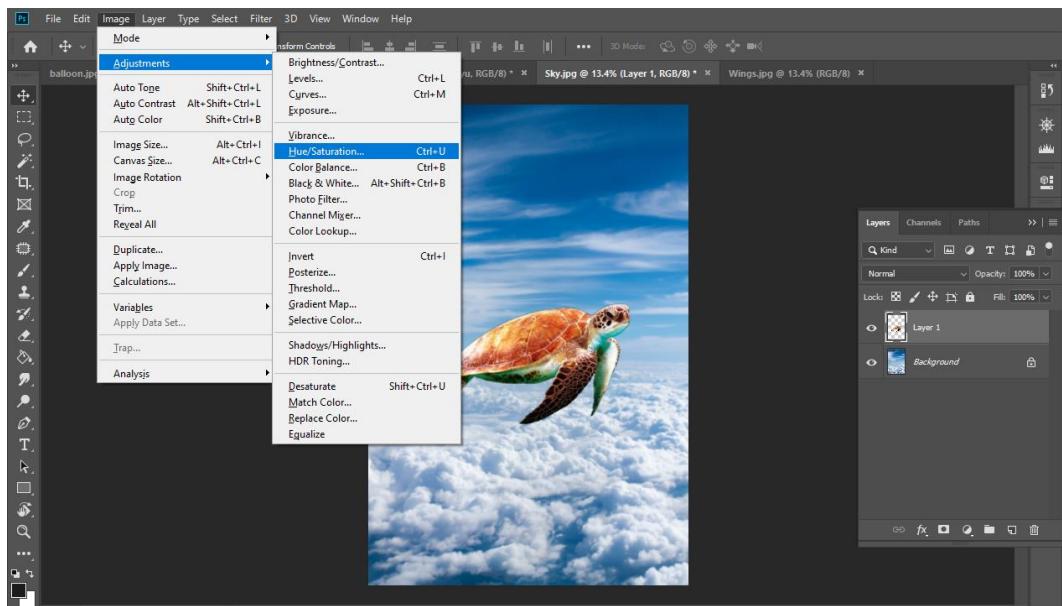
Untuk menyesuaikan ukuran, posisi dan rotasi pada objek layer. Kita dapat menekan tombol “CTRL + T”, pastikan layer yang aktif adalah layer penyu.



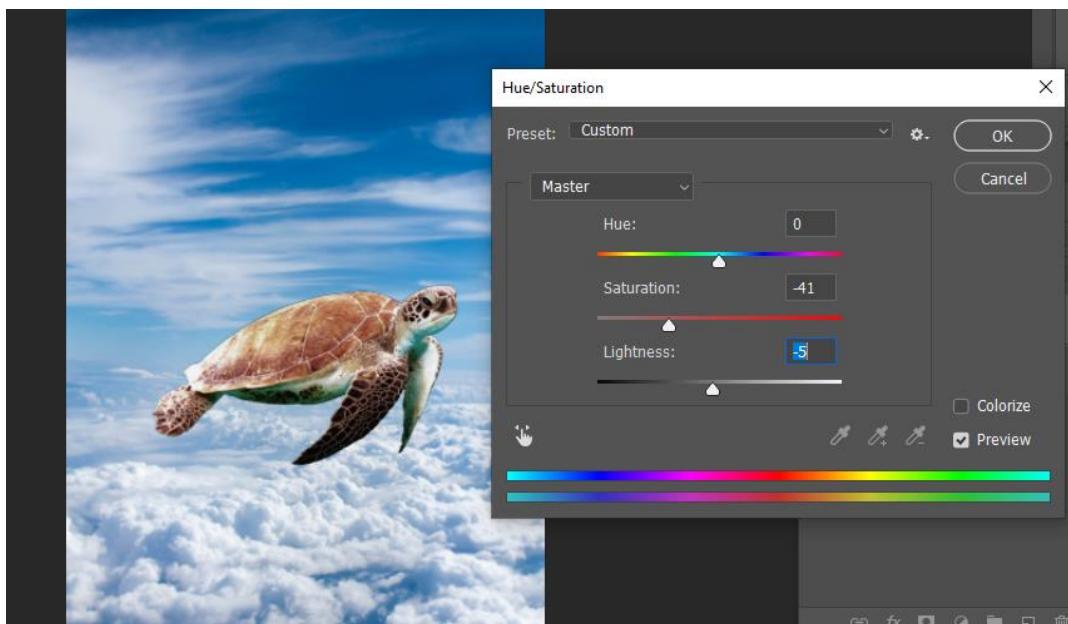
Anda bisa memperbesar, memperkecil, atau merotasi pilihan anda ini dengan melakukan Click and Drag pada ikon kotak putih (A) yang berada pada luar area transform. Untuk mengubah ukuran / scaling sesuai dengan rasio, kita bisa sambilan menekan tombol Shift / atau tidak tergantung versi photoshop anda. Anda juga bisa melakukan rotasi dengan memilih area luar sudut hingga ikon menunjukkan ikon rotasi (B). Tekan enter apabila kita telah mendapat ukuran dan posisi yang sesuai.



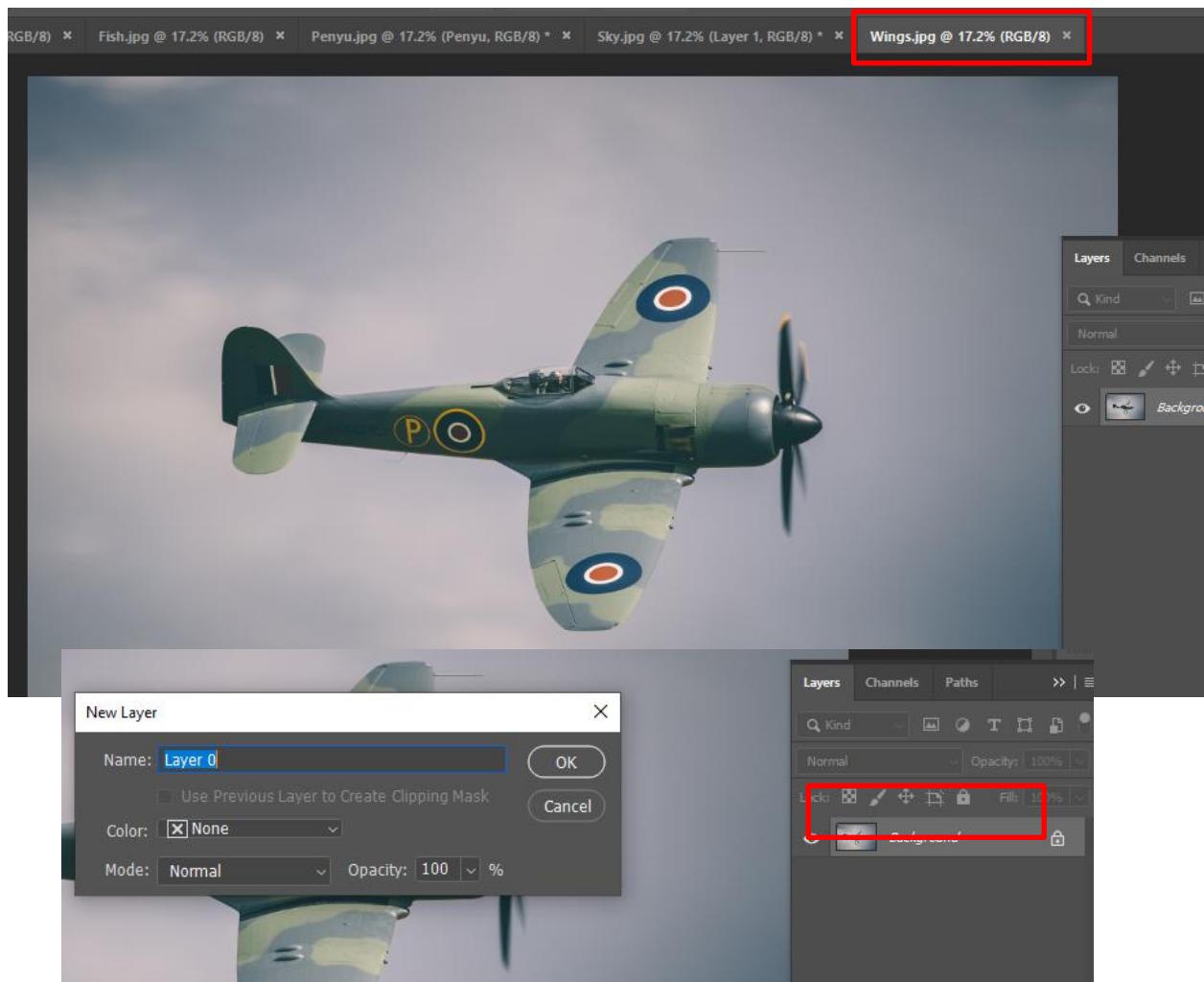
Kita perlu melakukan sedikit melakukan color correction pada penyu, agar gambar penyu nampak lebih menyatu dengan background langit. Anda dapat mengakses menu Hue/ saturation dengan memilih menu IMAGE > ADJUSTMENTS > HUE/SATURATION. / dengan menekan tombol “CTRL + U”



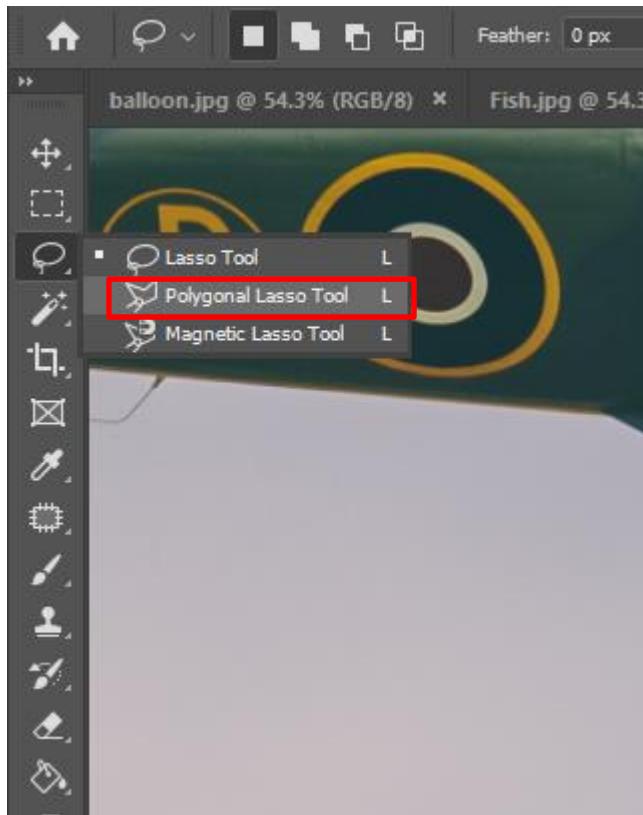
Karena gambar penyu memiliki saturasi yang lebih tinggi daripada langit, kita dapat menggunakan settingan Saturation dan Lightness seperti ini. Angka ini tergantung pada karya yang anda kerjakan, bisa jadi pilihan nomor ini tidak sama persis. Setelah mendapat hasil yang diinginkan, tekan OK.



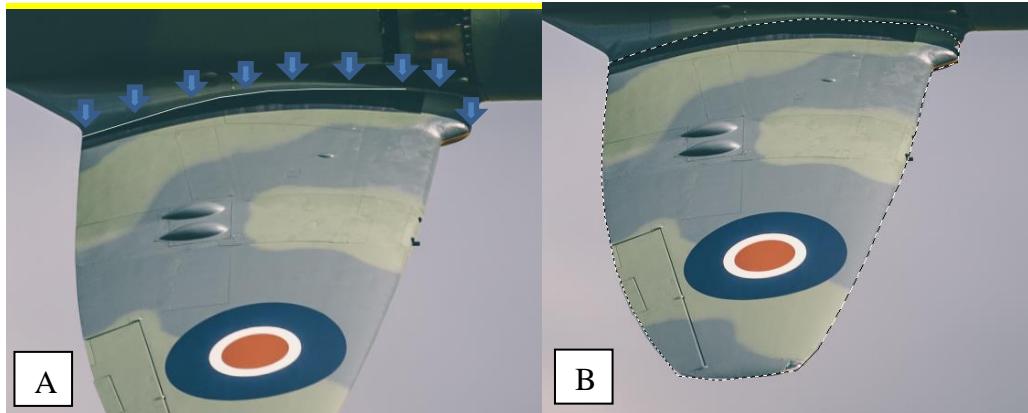
Buka tab dokumen Wings.jpg dan lakukan hal yang sama ketika kita mengedit file penyu, yaitu double klik pada layer Background untuk mengkonversinya menjadi layer biasa.



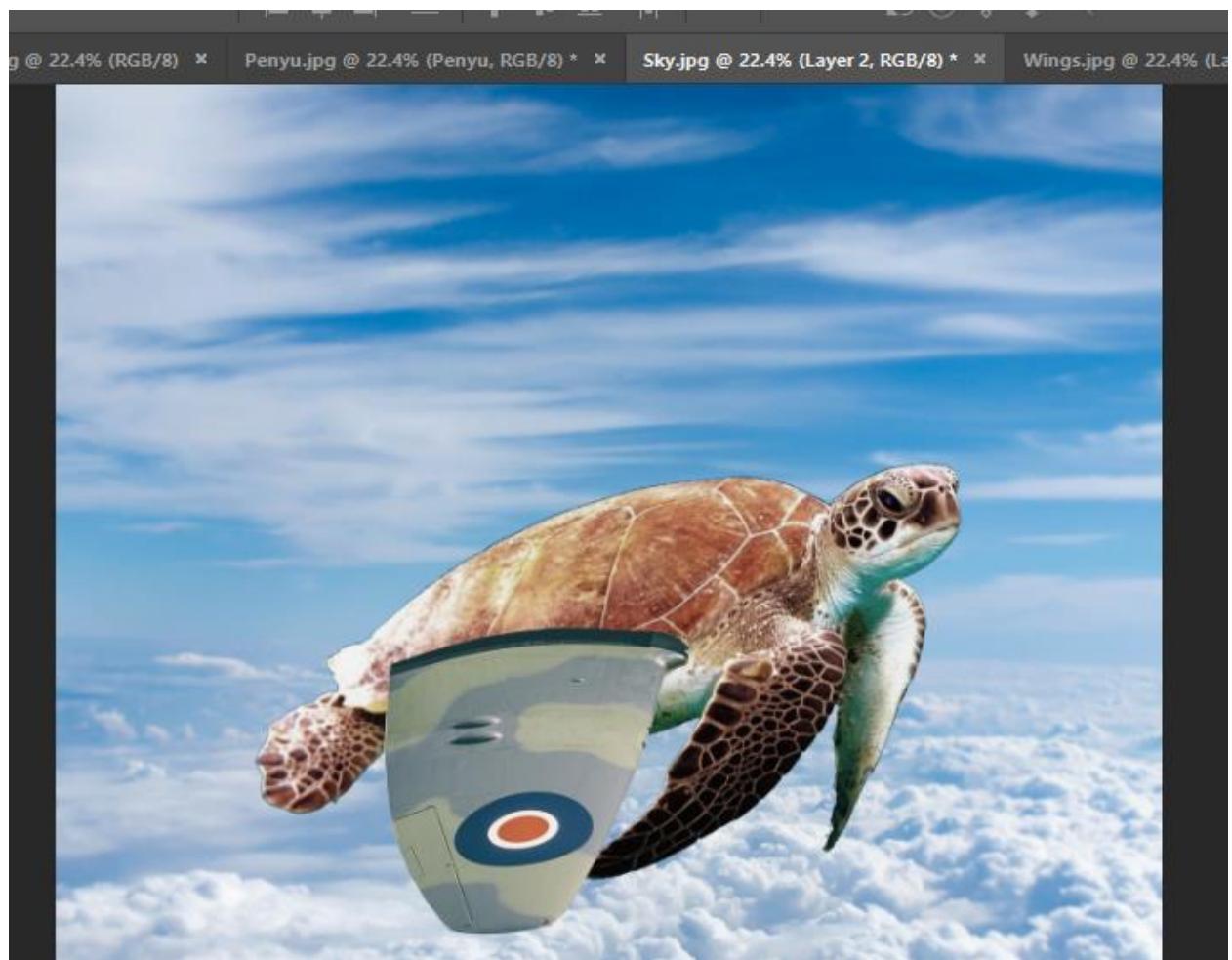
Kita ingin mengambil bagian sayap pada pesawat untuk digabungkan dengan gambar penyu. Oleh karena itu, pilih tool Polygonal Lasso tool pada tool box, dengan mengklik tahan tool Lasso tool dan pilih polygonal lasso tool, keduanya memiliki fungsi yang sama namun, polygonal lasso tool dapat kita gunakan dengan lebih tepat dan teliti untuk memilih bagian yang detil.



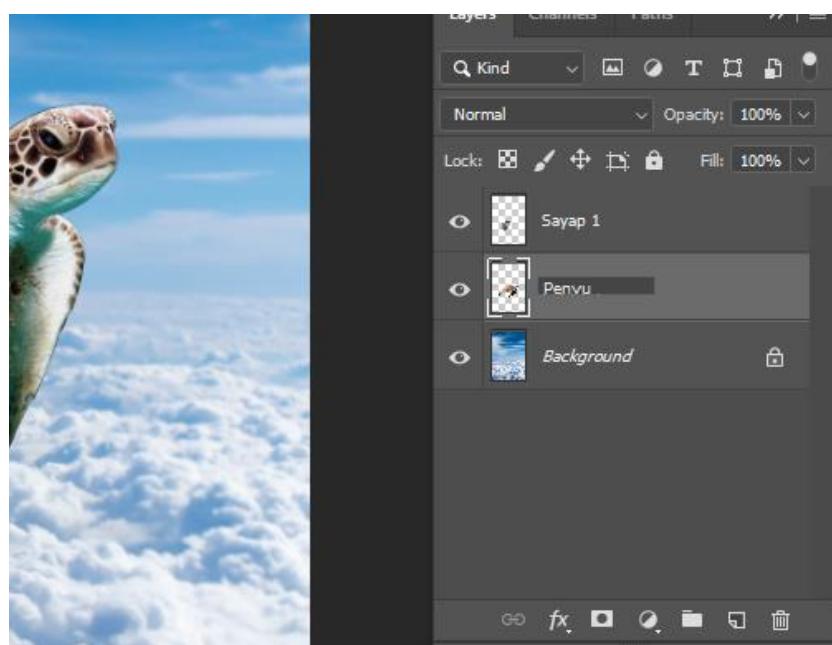
Setelah mengaktifkan polygonal lasso tool, klik setiap bagian sayap pesawat secara perlahan hingga bagian titik awal polygonal lasso tool bersentuhan dengan titik terakhir seleksi (A) dan semua seleksi akan terpilih ditandakan melalui area yang diliputi oleh MARCHING ANT (B)



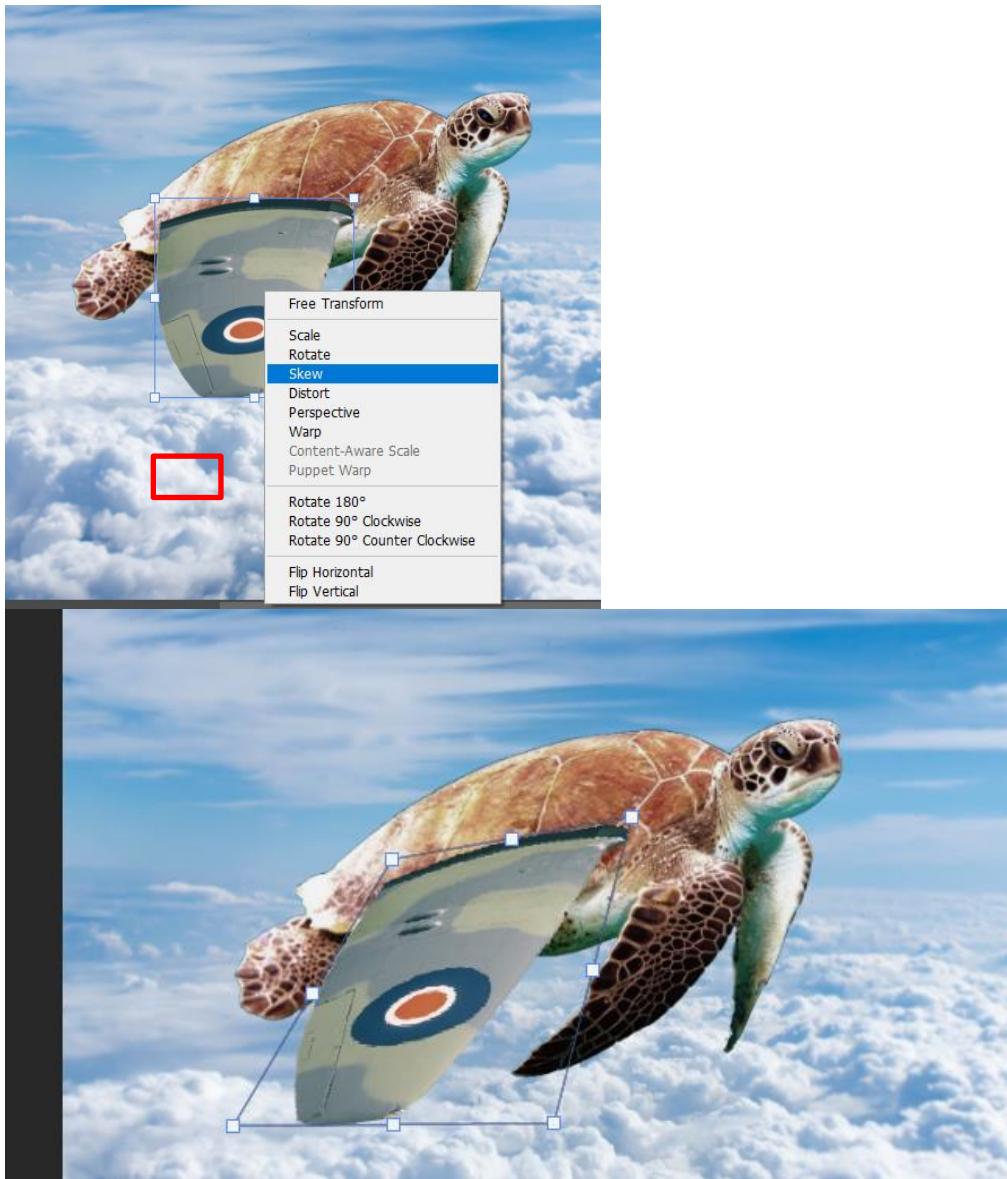
Setelah semua area terpilih, tekan tombol “CTRL + C” dan bukalah tab dokumen Sky.jpg lalu tekan “CTRL + V” untuk melakukan pasting.



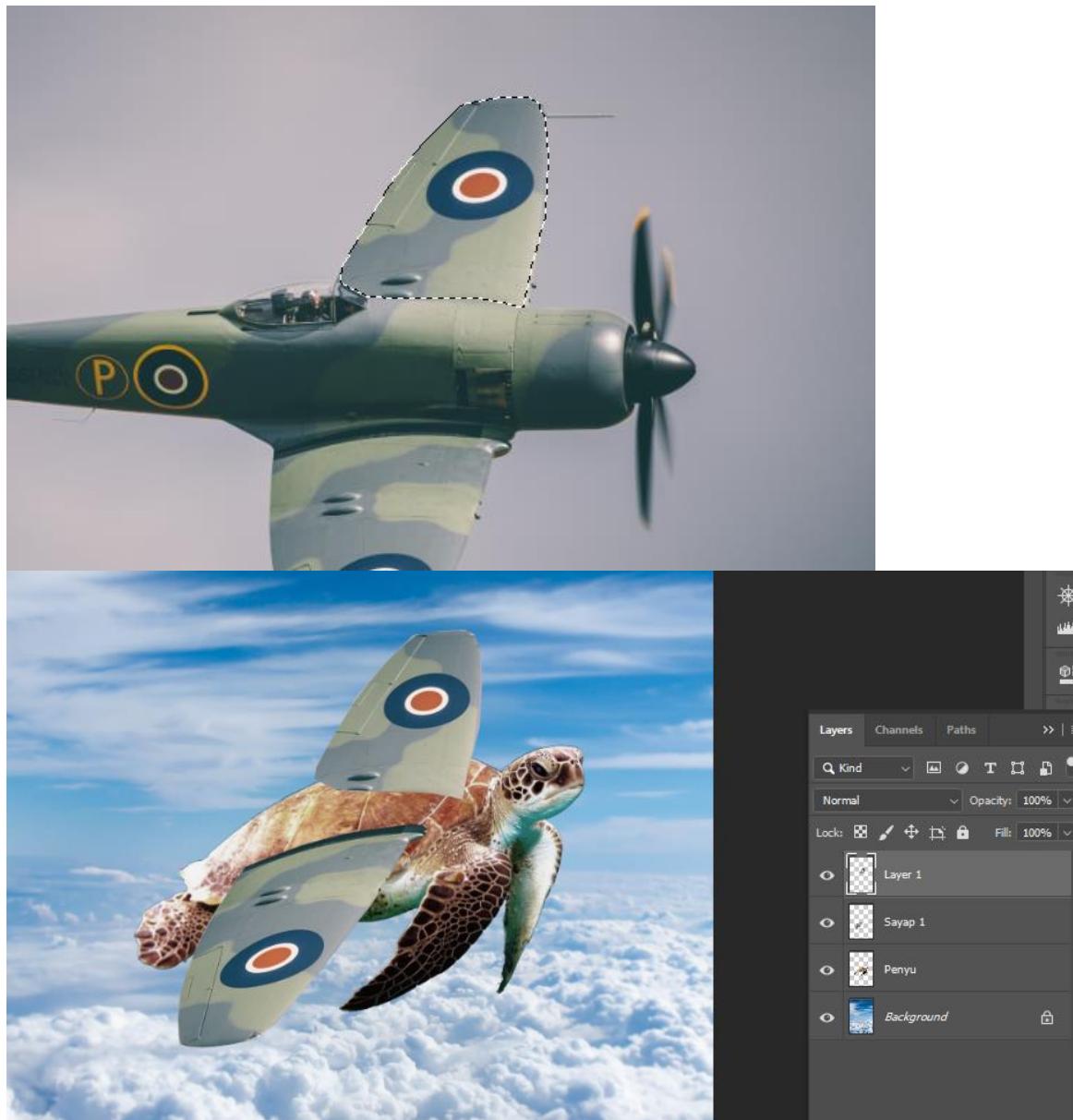
Agar memudahkan proses, jangan lupa untuk memberikan nama pada setiap layer.



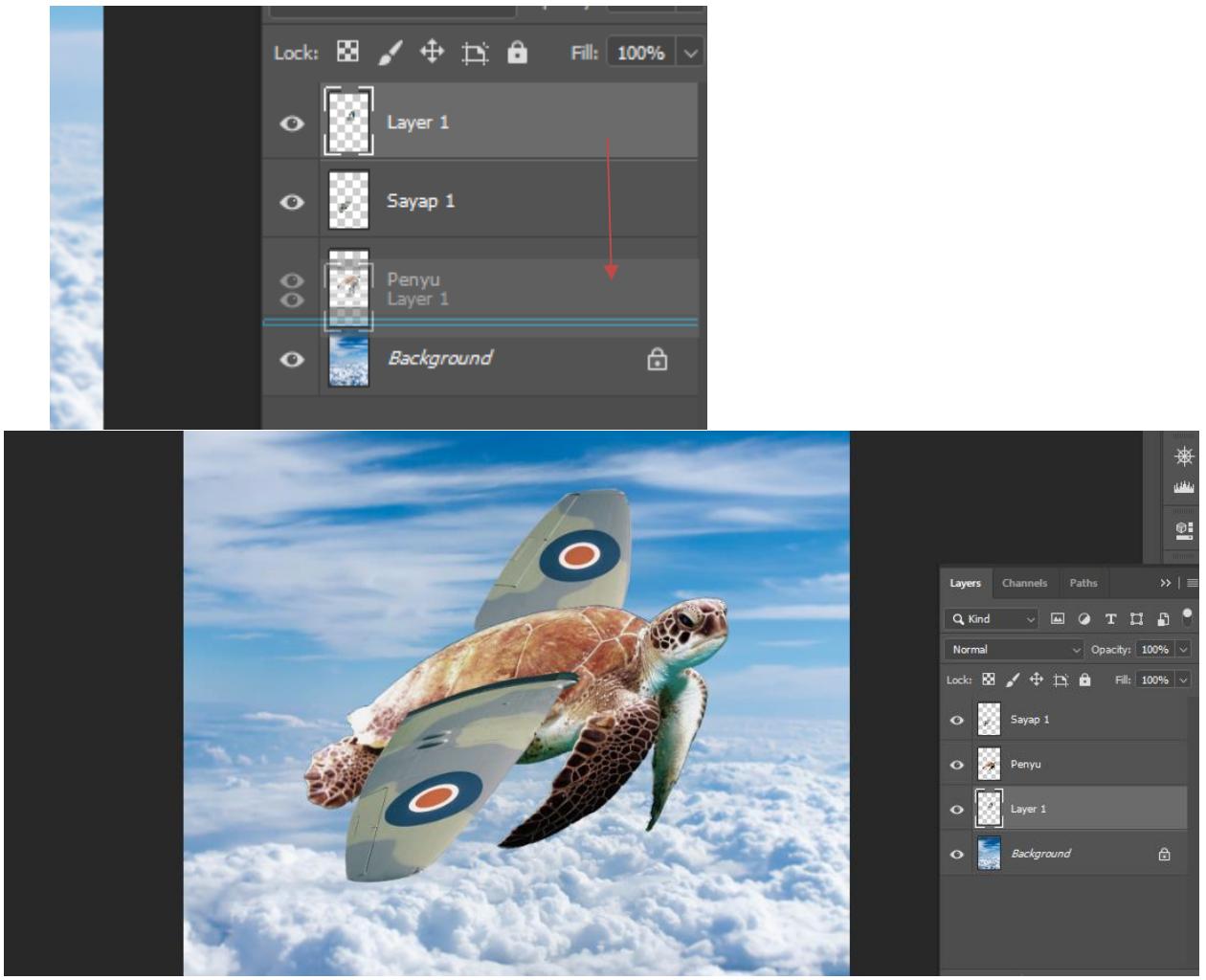
Modifikasi ukuran pada sayap 1 dengan menekan tombol “CTRL + T”, pastikan layer Sayap 1 terpilih. Klik kanan pada ikon transform dan pilih “SKEW”. Modifikasi sayap pesawat agar sesuai dengan bentuk dari penyu dengan memanipulasi ikon kotak putih pada sudut gambar.



Lakukan hal yang sama pada sayap kiri pada dokumen Wings. Hingga terseleksi semua dan lakukan Copy pasting ke dokumen Sky.



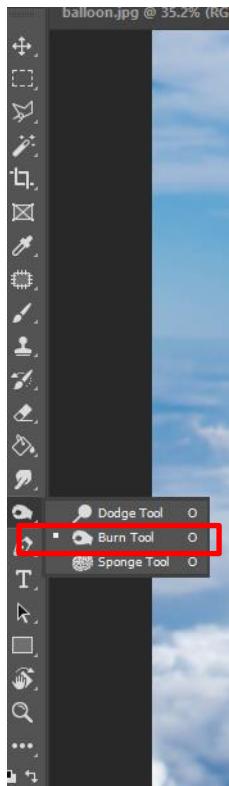
Klik dan drag "layer1" yang berisikan sayap kiri dari pesawat yang telah kita copy dan paste ke layer dibawah layer PENYU dan di atas layer background. Ingat, layers panel menunjukkan representasi tingkatan lapisan gambar pada sebuah dokumen, semakin letaknya di atas, artinya layer semakin nampak oleh kita.



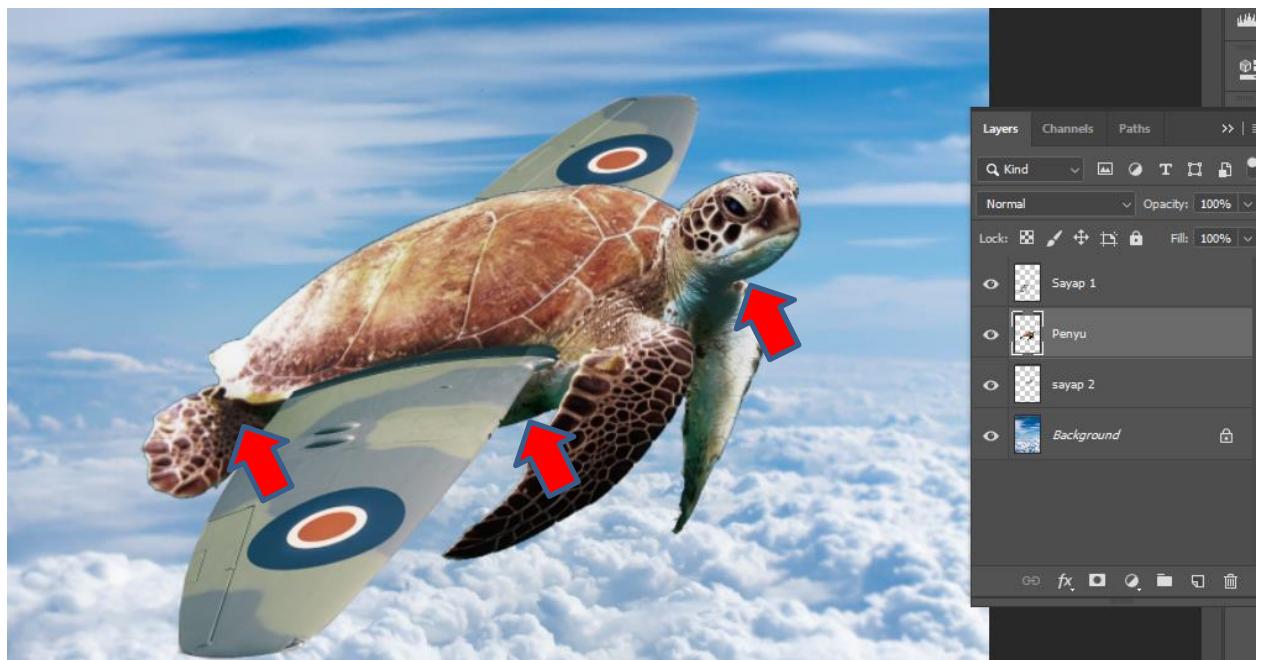
Lakukan proses transform dan Skew (TAHAP 20) lagi pada sayap yang baru. Hingga ukuran nampak sesuai dengan proporsi dari kura2. Jangan lupa beri nama layer sayap tersebut dengan sebutan sayap 2.



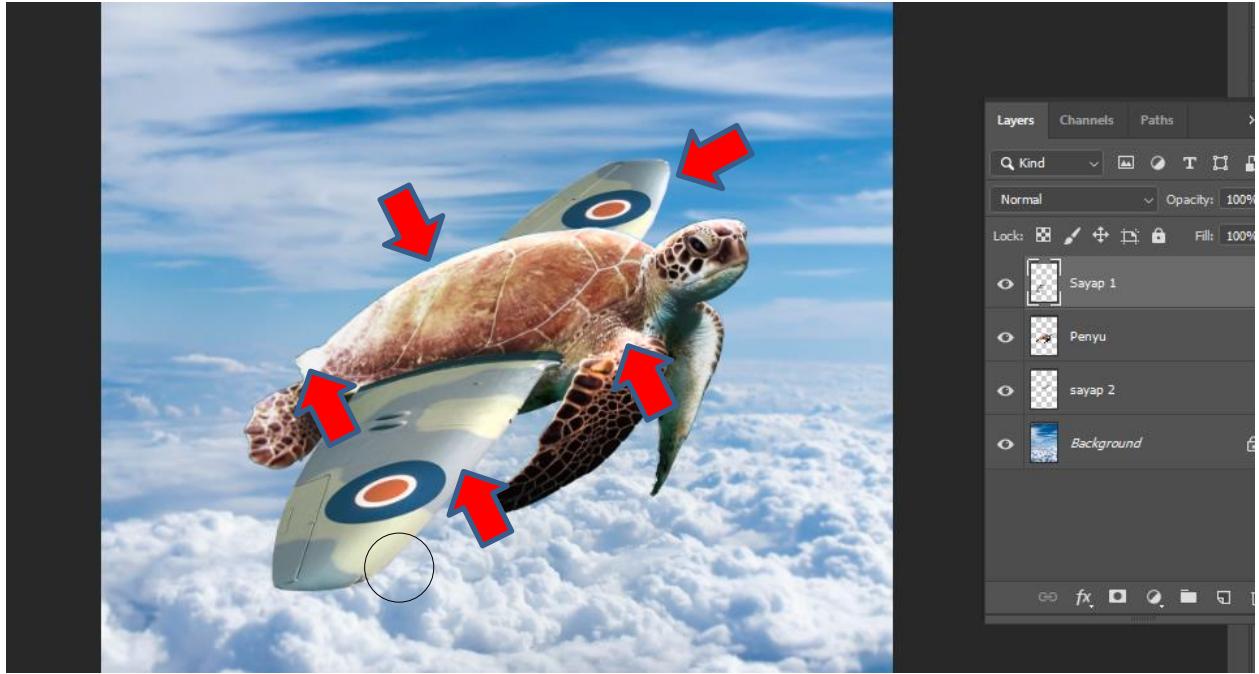
Agar objek sayap nampak menyatu dengan objek penyu, maka kita bisa menggunakan Tool DODGE & BURN, pada tools panel. DODGE tool berfungsi untuk menerangkan bagian yang kita goreskan dan BURN tool berfungsi untuk menggelapkan. Karena kita ingin menambahkan beberapa bayangan pada bagian tubuh penyu, maka pilihlah BURN TOOL



Pilih layer Penyu, dan goreskan burn tool pada daerah penyu yang ingin digelapkan



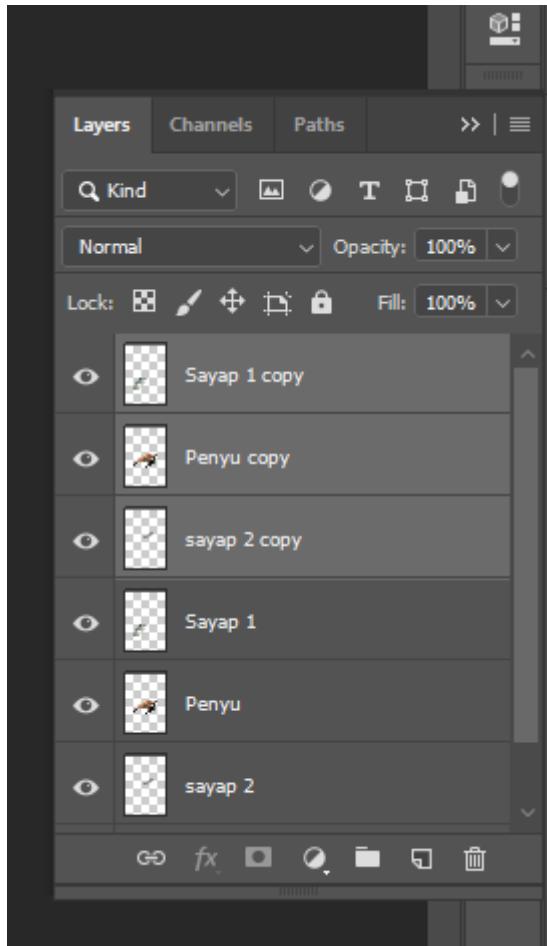
Kita juga dapat memberikan highlight pada bagian2 baik penyu maupun sayap dengan menggunakan DODGE TOOL. Ingat Dodge tool baru dapat kita goreskan pada bagian apabila kita mengaktifkan layer bagian tersebut.



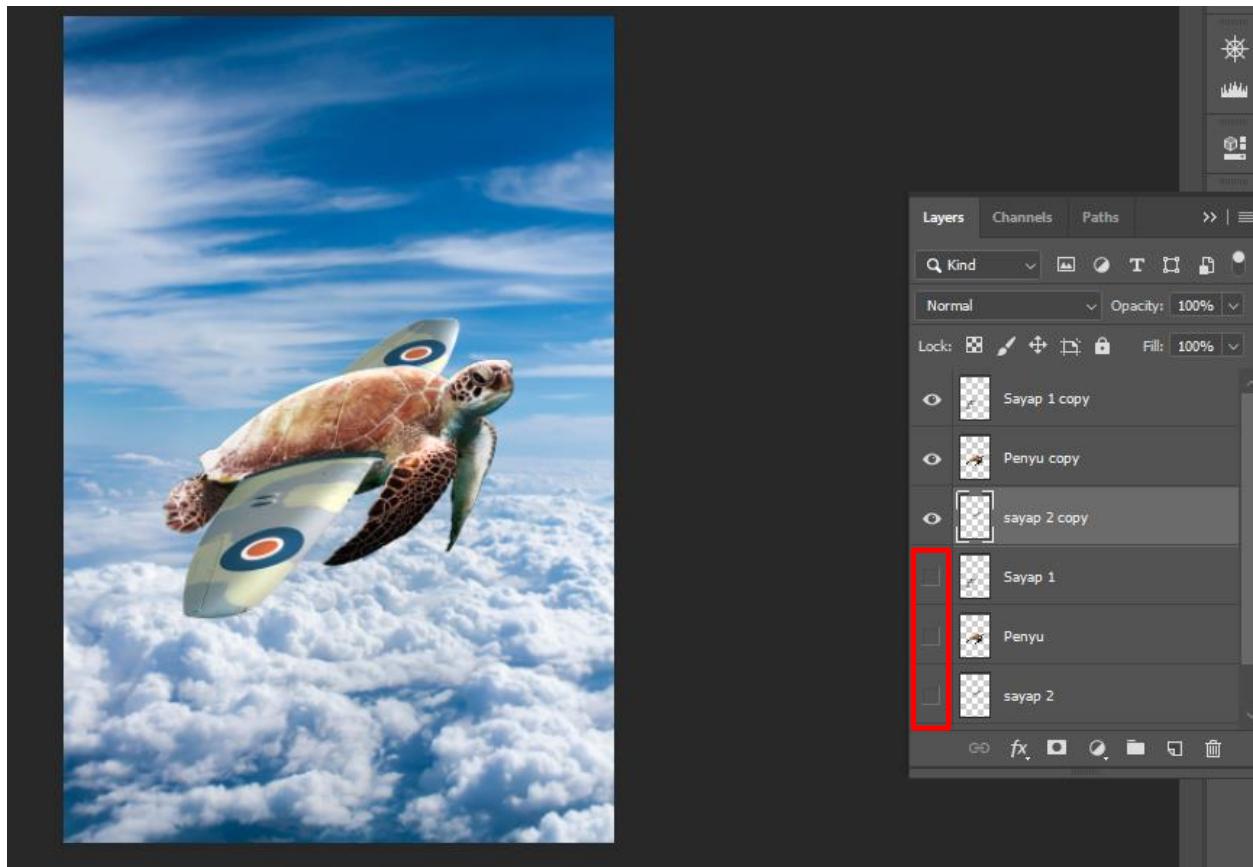
Berikut adalah hasil dari proses yang telah kita lakukan.



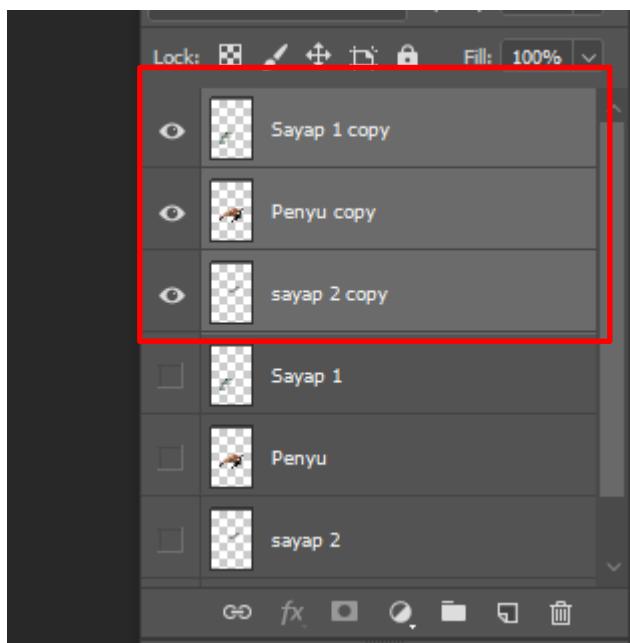
Untuk sentuhan akhir, kita akan memberikan efek gerakan terbang dari penyu ini. Pastikan editing sudah selesai dilakukan pada semua bagian layer, karena kita akan melakukan MERGING pada semua layer. Anda bisa melakukan backup apabila nanti hasil edit tidak sesuai dengan cara menduplicate setiap layer bagian penyu dan sayap dengan menekan Tombol “CTRL + J”, hingga muncul layer duplicatanya bernama Sayap 1 copy, Penyu Copy, dan Sayap 2 Copy.



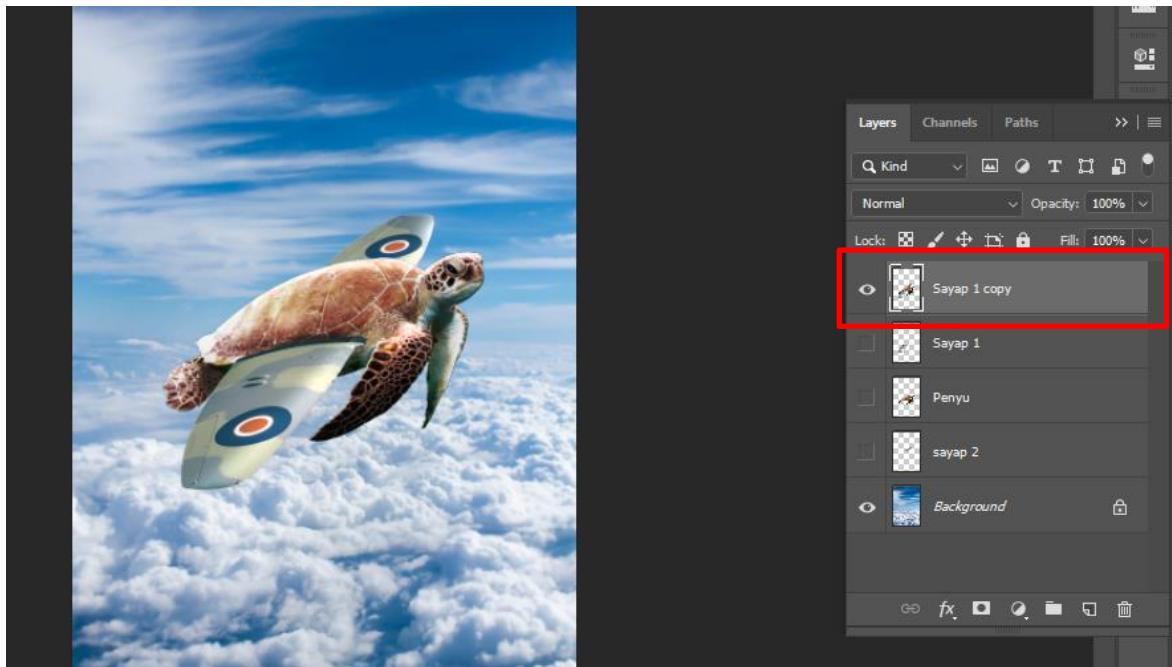
Klik bagian mata pada bagian kiri panel layer, untuk melakukan HIDE / menyembunyikan layer pada tampilan yang terlihat. Simbol mata menunjukkan bahwa layer tersebut nampak pada penglihatan kita. Fungsi melakukan hide ini, agar kita memiliki layer asli yang tidak di merge. Agar apabila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, kita masih memiliki backup.



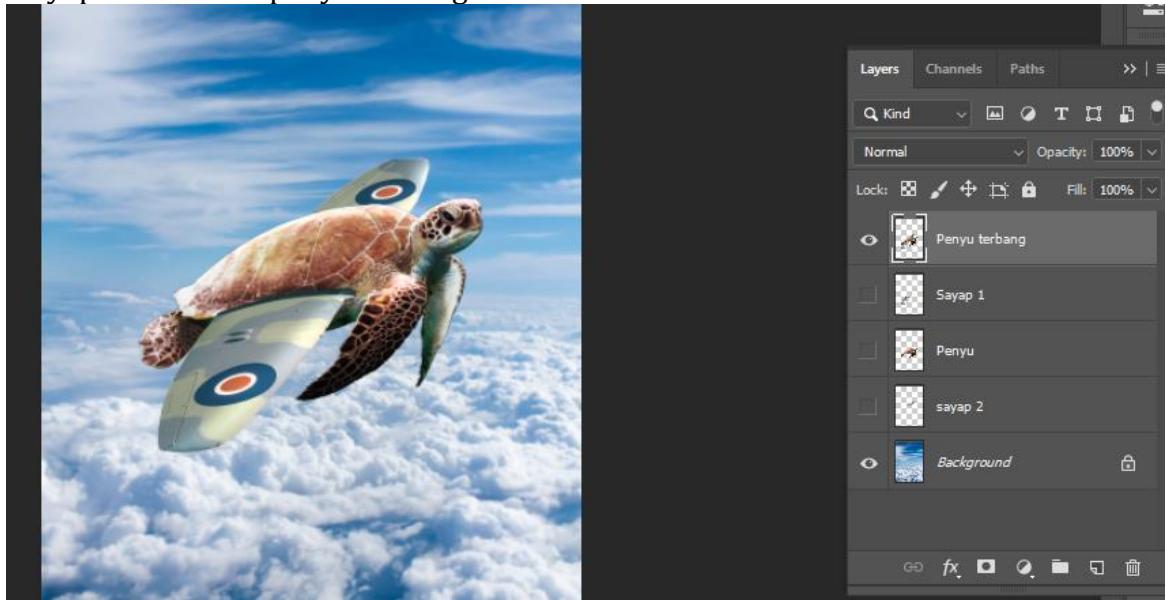
Kita akan melakukan MERGING / menyatukan beberapa layer menjadi 1 layer. Pertama2 seleksi layer Sayap 1 copy, Penyu Copy dan Sayap 2 copy dengan menekan tahan tombol CTRL dan mengklik layer2 tersebut. Lalu tekan "CTRL + E" untuk melakukan merge.



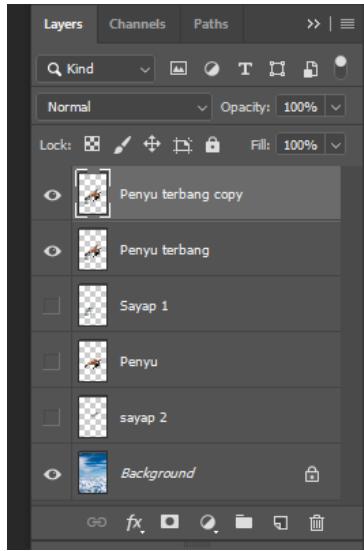
Hasil merge adalah sebagai berikut:



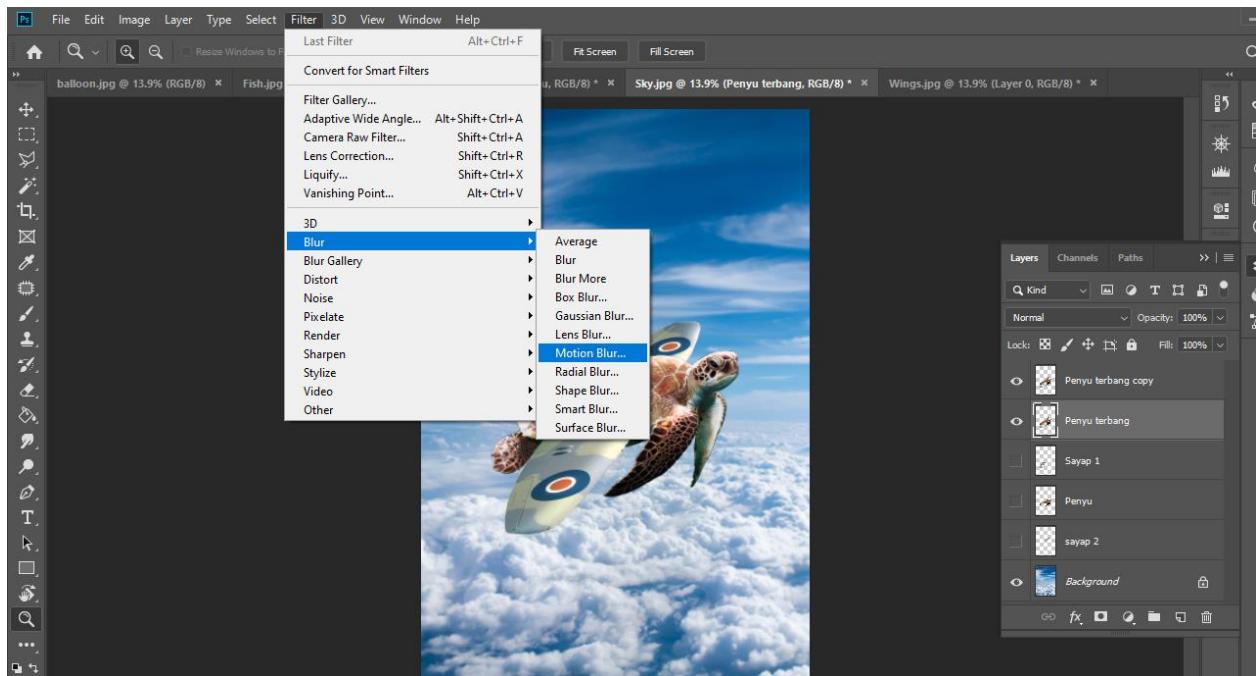
Lakukan renaming layer Sayap 1 Copy yang berisikan gambar penyu yang telah menyatu dengan sayap. Beri nama “penyu terbang”



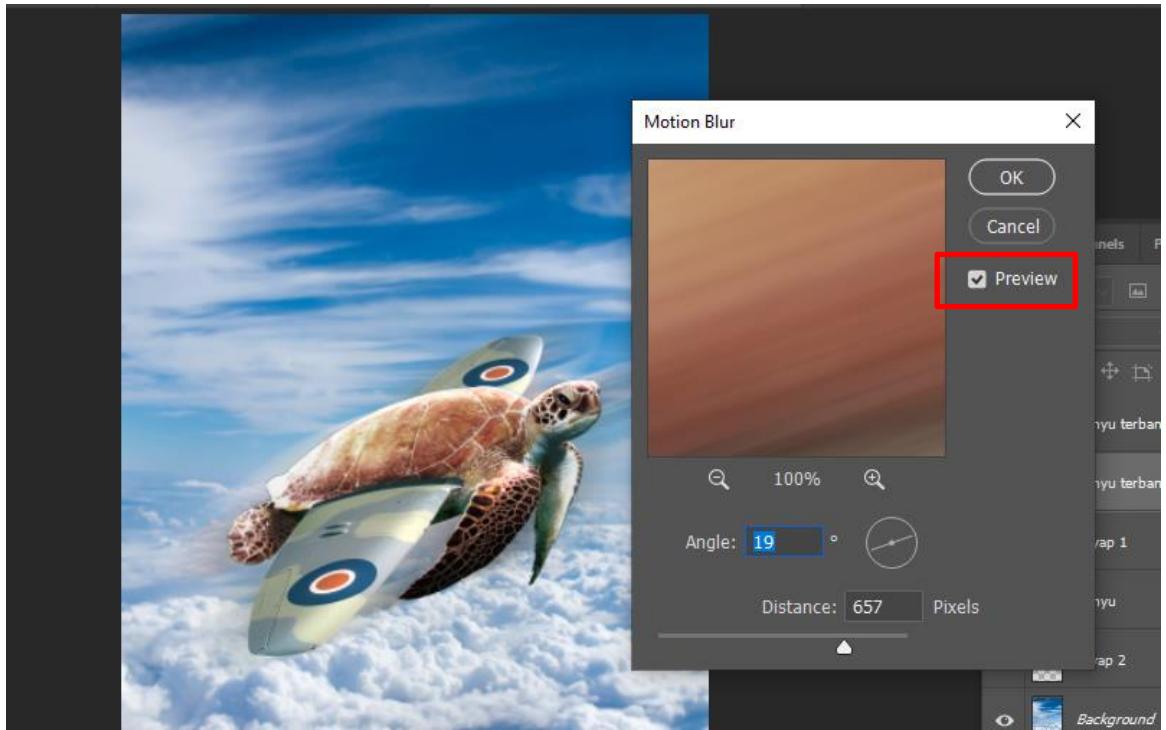
Lakukan duplikasi pada layer penyu terbang dengan menekan tombol “CTRL + J”. sekarang kita memiliki 2 layer berisikan gambar yang sama yaitu penyu terbang.



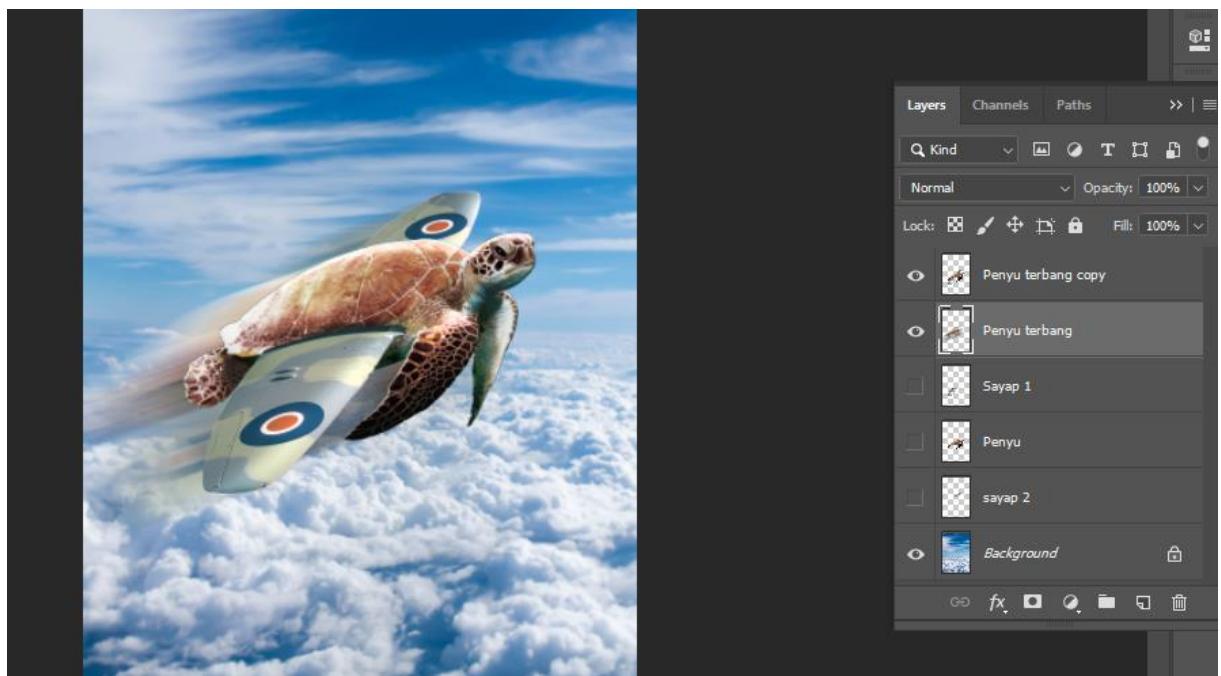
Kita akan membuat Motion Blur agar gambar penyu seolah sedang terbang. Seleksi LAYER PENYU TERBANG. (gambar penyu terbang yang bagian bawah) lalu pilih menu FILTER > BLUR > MOTION BLUR.



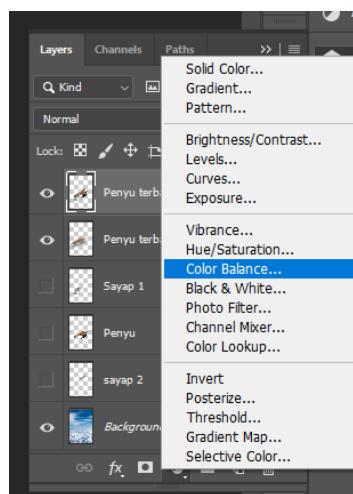
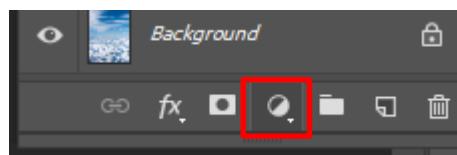
Sesuaikan angka Angle dan Distance sesuai dengan hasil yang diinginkan, Angle adalah Derajat dari efek motion Blur, lalu Distance adalah berapa panjangnya efek blur. Pastikan bagian PREVIEW tercentang, agar hasil filter motion blur dapat kita lihat.



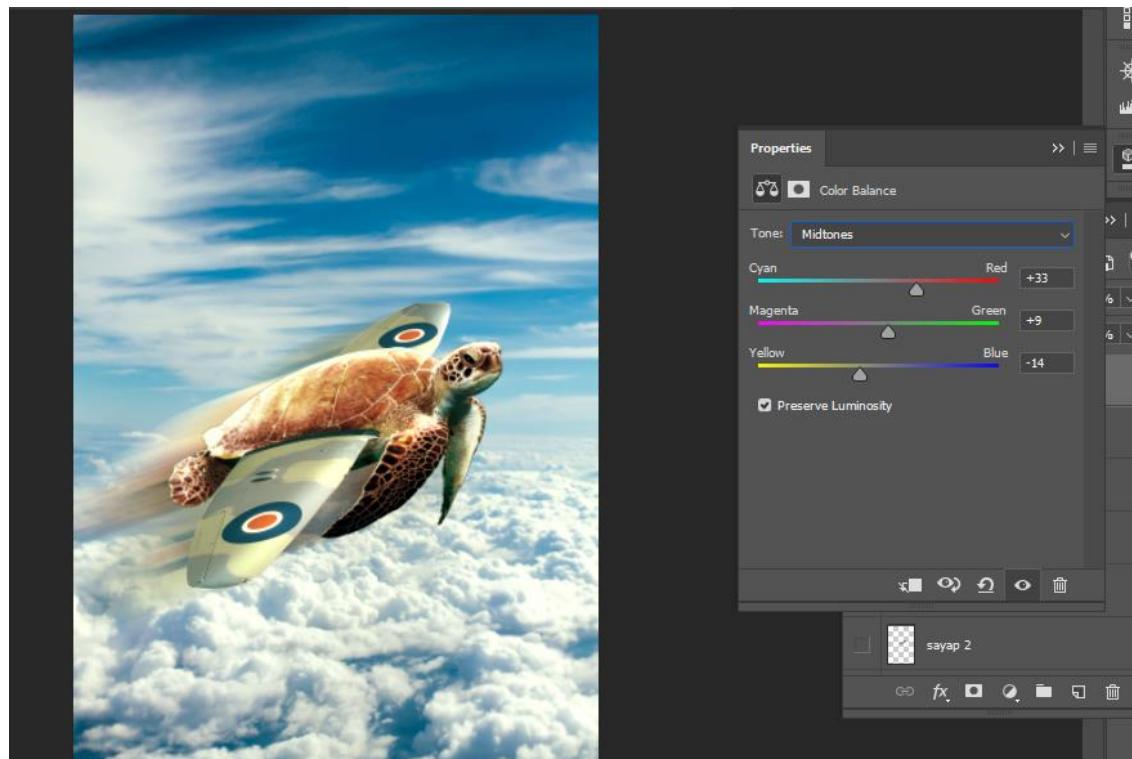
Geser dan sesuaikan layer Penyu terbang yang berisikan motion Blur, hingga berada di belakang gambar penyu terbang yang utuh agar menunjukkan efek terbang dalam kecepatan tinggi. Dengan menekan tombol "V" / move tool, untuk menggeser posisi efek motion blur.



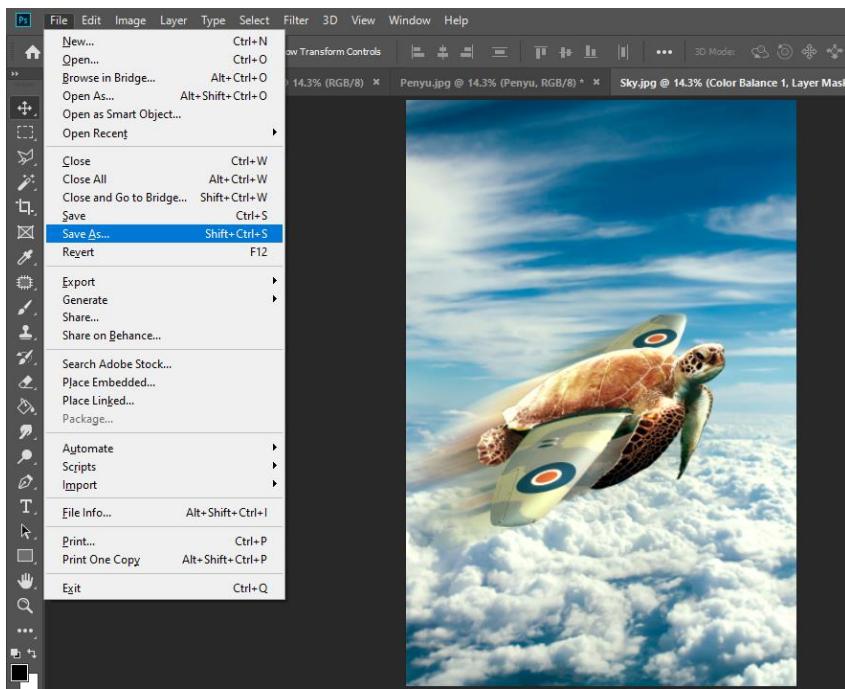
Untuk menambah estetika, kita dapat menggunakan Adjustment layer pada karya kita untuk sentuhan akhir. Dalam hal ini saya akan menggunakan Color balance. Pilih ikon adjustment layer pada panel Layer bagian bawah, lalu pilih Color Balance



Atur atribut warna pada Color balance sampai mendapatkan hasil warna yang diinginkan.



Save file karya ini dalam format JPEG dengan cara, menekan menu FILE > SAVE AS.. dan pilih format JPEG lalu save ke folder yang anda inginkan.



Karya selesai dan dapat digunakan untuk media digital / cetak.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 10 menit!

- 3) Tool *Magic Wand* berfungsi untuk....
- 4) Cara melakukan *color correction* adalah...

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 3 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat karya digital imaging di Photoshop.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Karya yang dibuat terlihat menyatu dan rapi.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 20% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Koneksi internet
- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Photoshop

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah karya digital imaging secara mandiri dengan menggabungkan beberapa foto!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat karya digital imaging di photoshhop	Karya yang dibuat menggabungkan beberapa foto dan hasilnya menyatu dengan baik				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

IV. DAY 4-5: MEMBUAT ASET VISUAL - PENGENALAN SOFTWARE VECTOR

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki dasar-dasar seni yang cukup untuk membuat aset visual dan layout yang berhubungan dengan pekerjaan *motion graphic*.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB IV, peserta memiliki pengetahuan dan ketrampilan mengenai:

- 1) Pengenalan software pembuatan aset vector
- 2) Melakukan pembuatan aset vektor menggunakan Adobe Illustrator

B. Pengenalan Software Adobe Illustrator

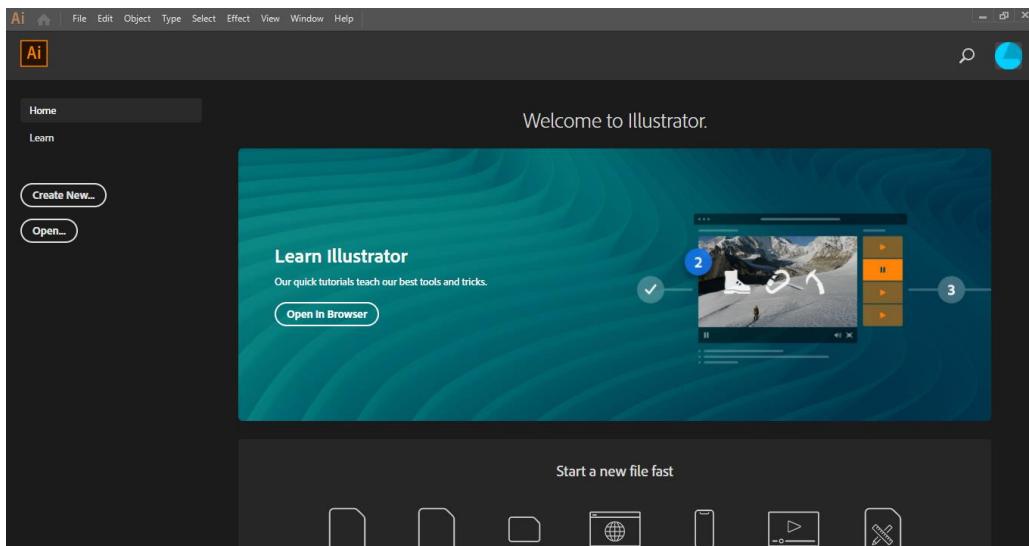
1. Pengetahuan

- a) Adobe Illustrator merupakan salah satu software pengolah gambar berbasis vector yang cukup *powerful* dan digunakan oleh banyak orang (selain Coreldraw). Penggunaannya cukup luas, namun salah satunya adalah membuat aset visual untuk *motion graphic*.
- b) Memahami cara memulai project di Adobe Illustratir
- c) Memahami User Interface dan Tools dari Adobe Illustrator
- d) Memahami navigasi di Adobe Illustrator

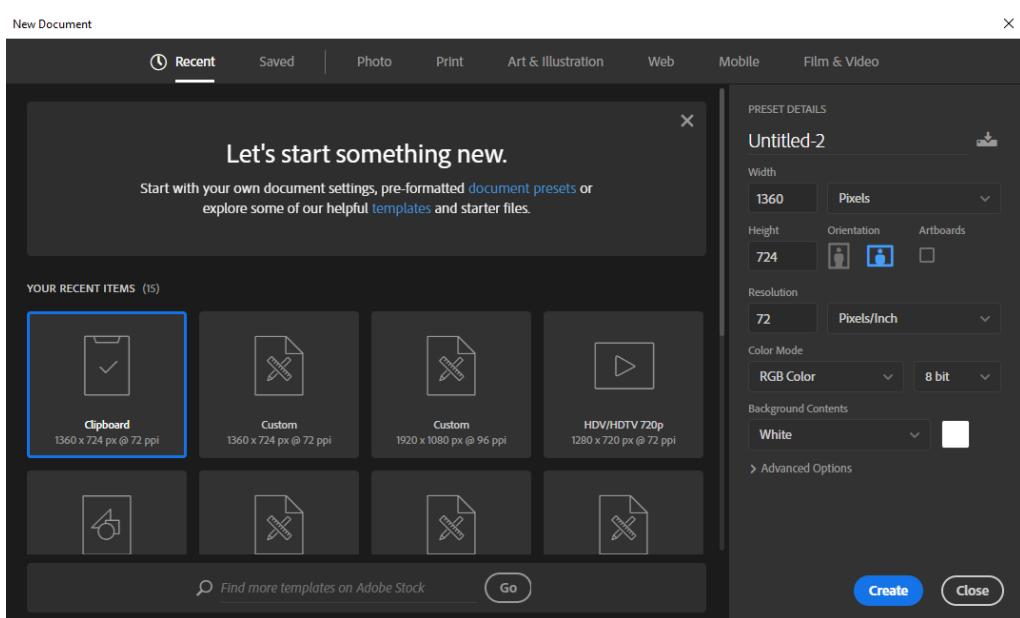
2. Keterampilan

- a) Memulai project di Adobe Illustrator

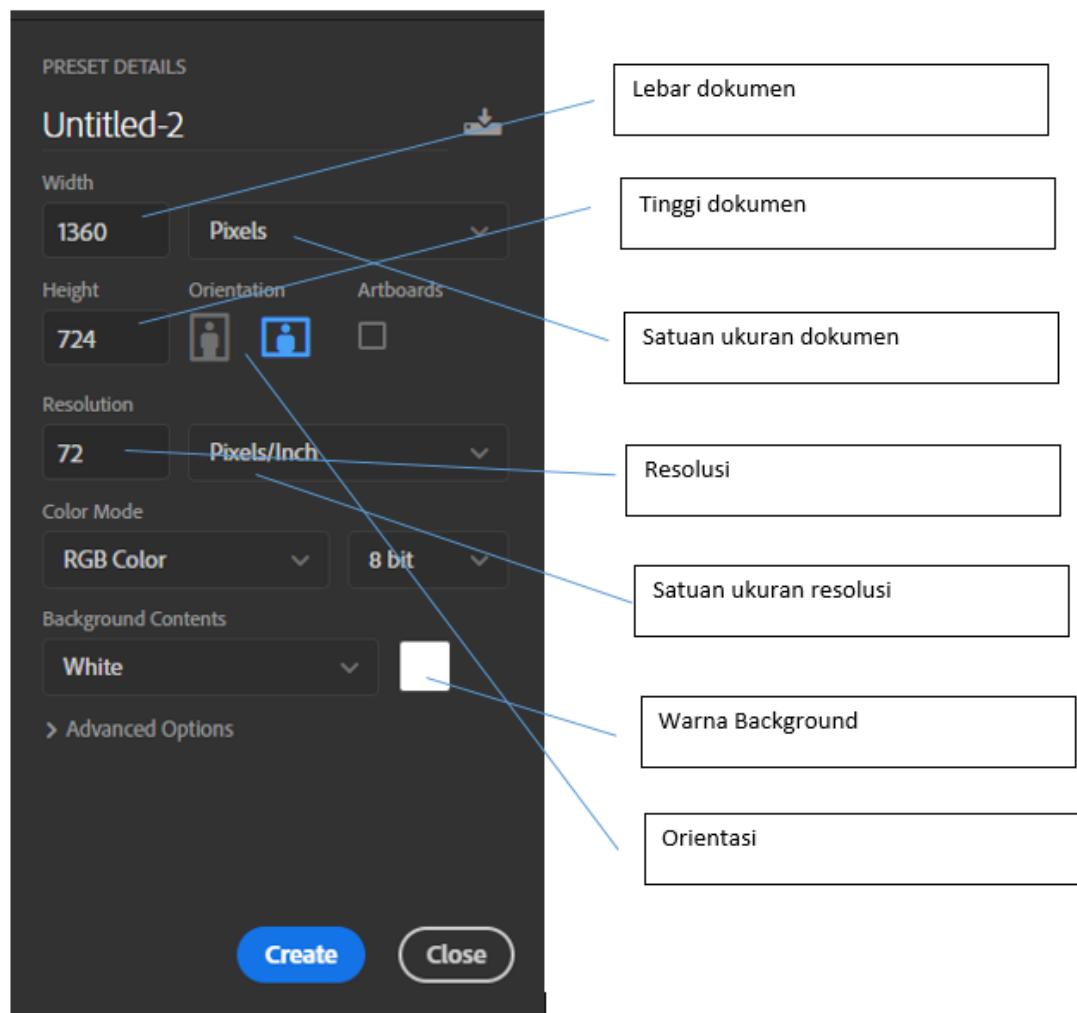
Membuat dokumen baru di Adobe Illustrator, kita akan menemukan tampilan sebagai berikut, untuk membuat dokumen baru kita dapat menenekan tombol “Create New...”. / kita bisa membuka dokumen Adobe Illustrator dengan memilih tombol Open..



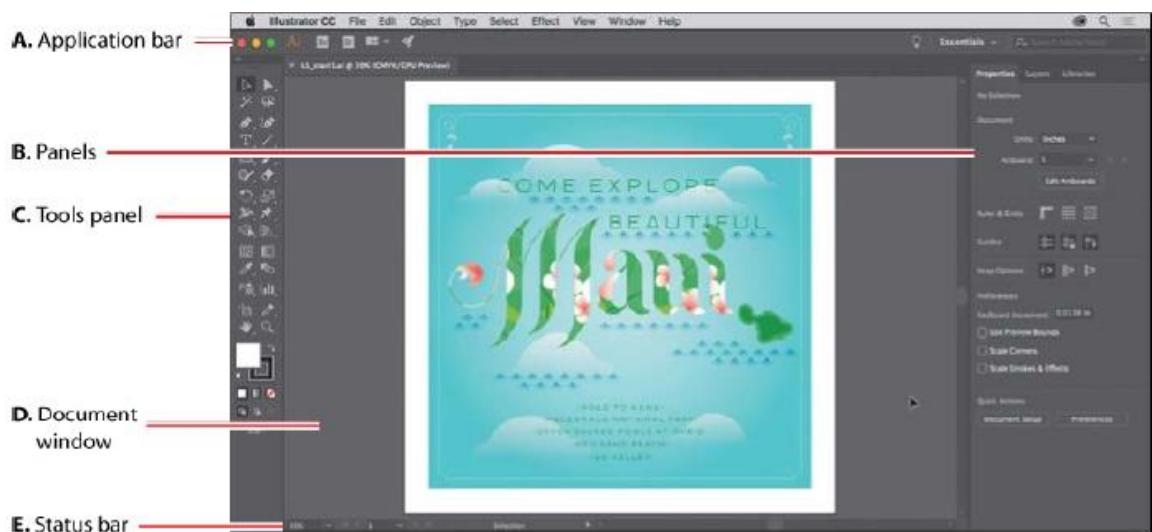
Setelah itu kita akan melihat tampilan sebagai berikut



Pada panel ini kita dapat membuat pengaturan dokumen karya yang akan kita buat, "Width" adalah ukuran panjang dari dokumen, dan "Height" adalah ukuran tinggi dari dokumen, "Resolution" dapat kita gunakan untuk mengatur resolusi dari karya yang kita butuhkan. Apabila sudah menentukan dokumen yang telah ditentukan, klik Create untuk membuat dokumen.



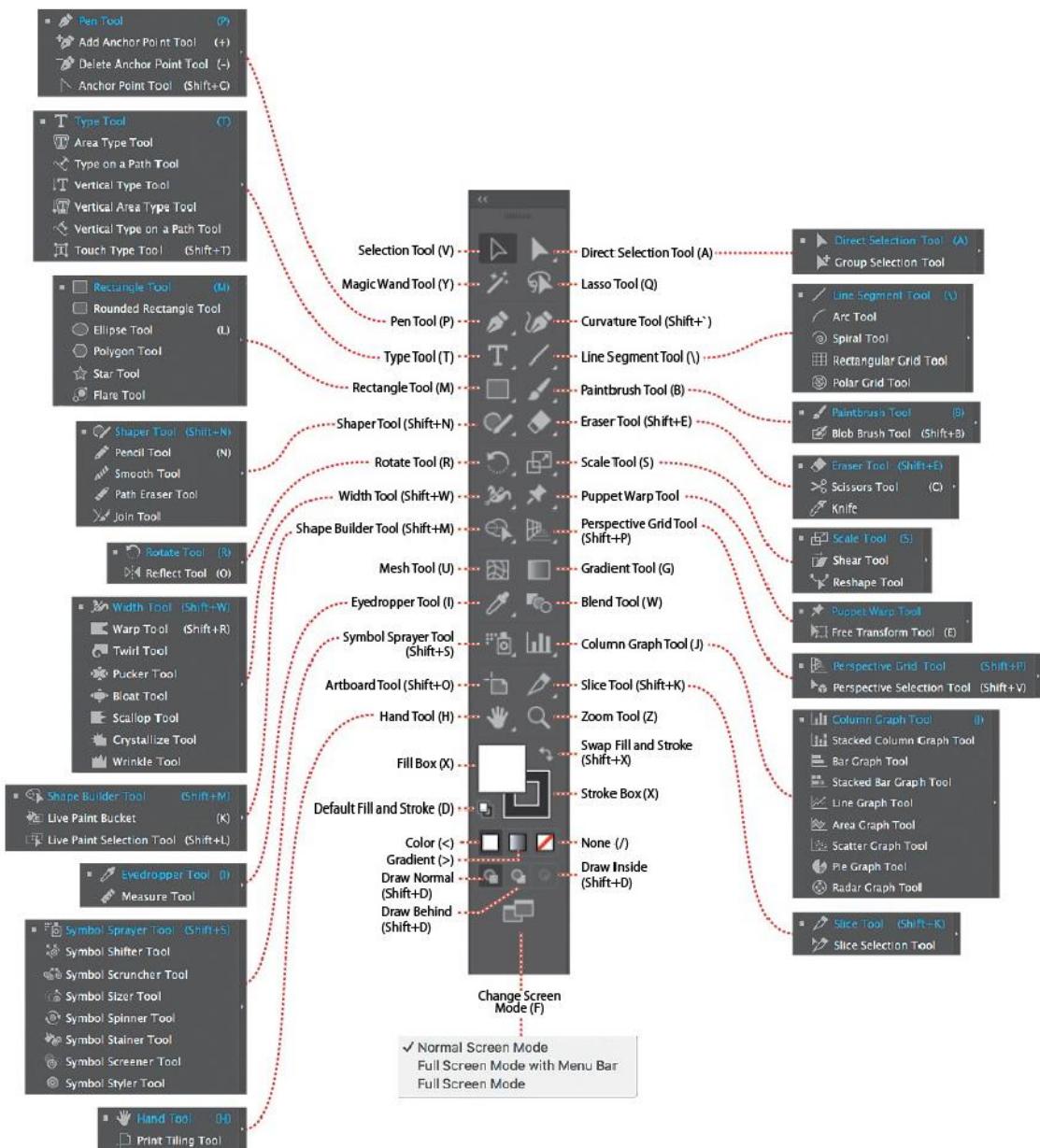
b) User Interface dan Tools di Adobe Illustrator



- A. Adalah Application bar, pada bagian ini terdapat menu2 yang bisa kita gunakan untuk melakukan search tools / menu yang terkait dengan tools yang sedang aktif.
- B. Panels adalah bagian di mana kita dapat mengatur dan memodifikasi dokumen kita.
- C. Tools panel berisikan berbagai macam tools yang dibutuhkan untuk membuat karya.
- D. Document Window, menunjukkan jenis dan dokumen file apa yang sedang kita edit.
- E. Status Bar, menunjukkan informasi terkait penyajian dokumen, seperti tingkat Zoom, dan navigasi.

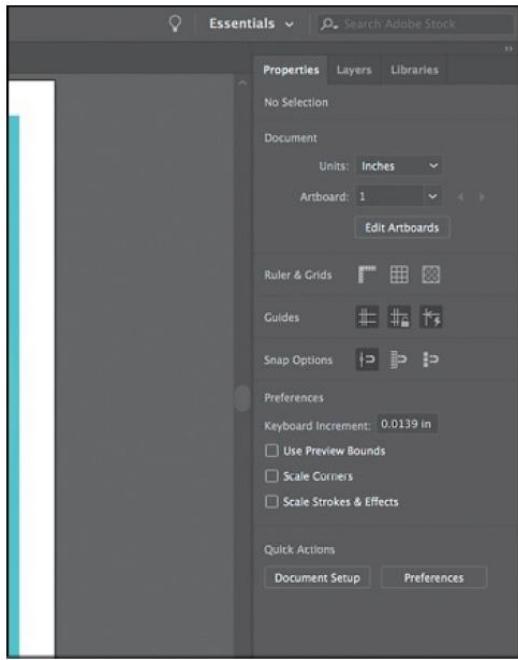
TOOLS PANEL

Tools panel adalah panel yang berisikan berbagai macam tools yang bisa kita pakai untuk membuat karya. Adapun tools ini berfungsi agar kita dapat membuat bentuk dasar, membuat bentuk organik dengan pen tools, menggambar menggunakan tools brush, dan sebagainya. Disini dapat kita lihat fungsi dari tools2 tersebut

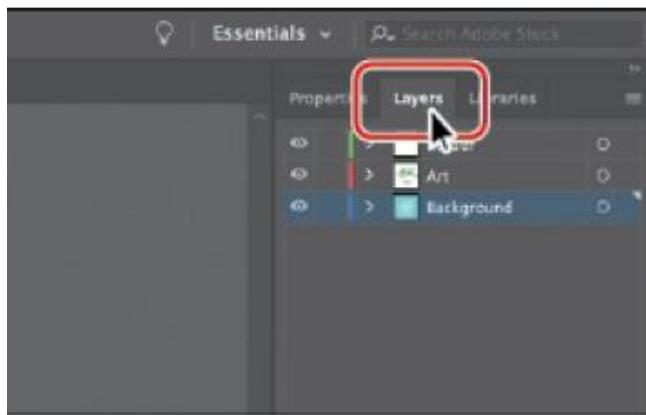


PANEL

Panel pada software Illustrator adalah tempat dimana kita dapat mengatur atribut dan properties dari berbagai macam tool agar memudahkan proses berkarya kita.



Layers panel

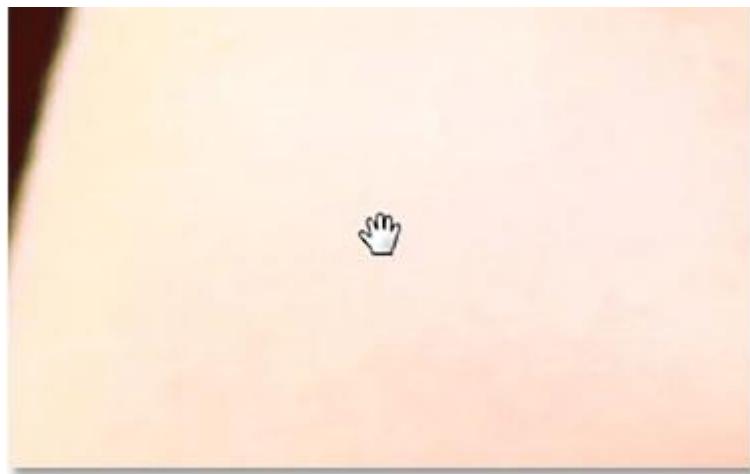


Kita dapat menyusun dokumen karya kita secara bertumpuk menggunakan panel ini. Di panel ini kita dapat melihat lapisan dokumen kita berada pada tingkatan mana. Semakin layer itu di atas, semakin layer tersebut tidak tertutup oleh layer lainnya (posisi teratas).

c) Navigasi di Adobe Illustrator

Untuk melakukan seleksi pada obyek gambar, Klik mouse kalian pada tools "Selection tool" dengan ikon anak panah berwarna hitam (►) pada tools panel. Untuk mengetahui nama tools, kita dapat mengarahkan mouse ke sebuah tombol tool, lalu tunggu sebentar, dan illustrator akan memberikan informasi terkait nama dari tools tersebut. Fungsi dari selection tool adalah untuk memilih atau memodifikasi sebuah shape / obyek secara keseluruhan.

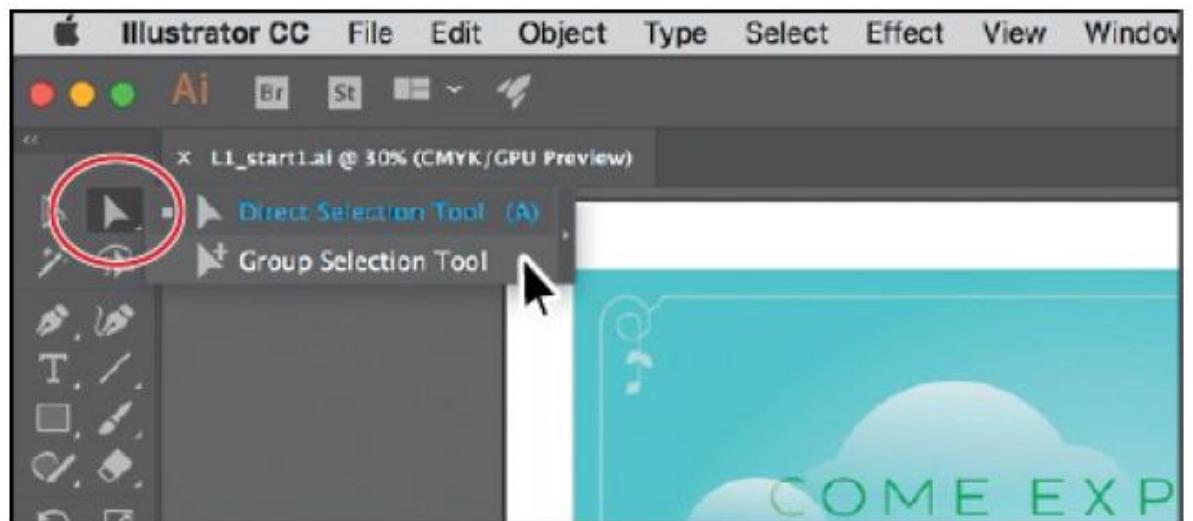
Untuk melakukan navigasi pada dokumen Illustrator, kalian dapat menahan tombol (**SPACE**), dan juga melakukan Left Click and Hold pada dokumen, sehingga anda dapat mengubah posisi dokumen anda pada tampilan kanvas. Perhatikan, pada gambar ikon mouse menjadi simbol tangan, ini menunjukkan bahwa tool hold / panning sedang aktif.



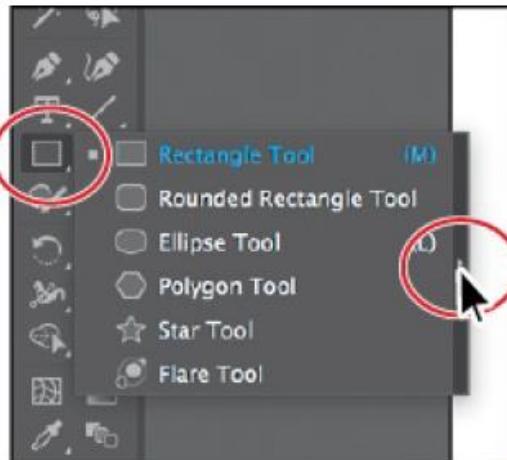
Untuk melakukan Zoom in dan Zoom out pada dokumen, anda dapat menggunakan tombol Ctrl + untuk Zoom in, dan Ctrl – untuk Zoomout.

Apabila kita ingin memilih alternatif tools lain pada tombol ikon salah satu tool, kalian dapat mengklik tombol tersebut dan menahannya (Click and Hold), hingga muncul opsi lain dari tools tersebut.

Untuk memilih sebuah bagian kecil pada obyek (seperti sudut dari persegi) kalian dapat menggunakan Direct Selection tool. Yang letaknya di sebelah Selection tool.



Untuk mencoba membuat sebuah obyek gambar, kita dapat menekan tombol  RECTANGLE TOOL dan apabila kita melakukan Click and Hold, kita dapat mengakses berbagai bentuk dasar lainnya selain persegi.



Kita dapat mengakses tools yang tersembunyi pada tools panel dengan cara mengklik ikon panah di bagian kiri atas tool panel, untuk membuka tools yang tersembunyi



3. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 15 menit!

- 1) Apa fungsi icon pen tool?
- 2) Cara melakukan zoom in pada software Adobe Illustrator adalah...

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
-----	-------	-------

1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
NILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 30 menit

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu menyiapkan project di Software Adobe Illustrator.

3) Indikator Unjuk Kerja:

New project yang dibuat sesuai dengan kriteria yang diminta.

4) Standar Kinerja

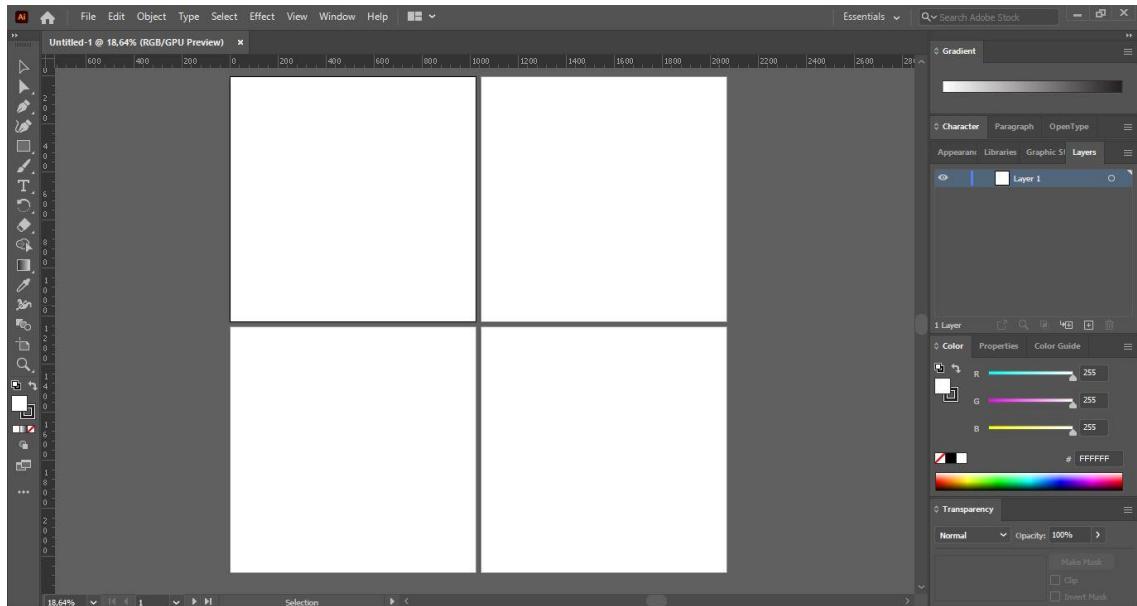
- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 5% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Illustrator

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Siapkanlah sebuah project di Adobe Illustrator dengan ukuran custom 1024x1024 pixels, resolusi 72 ppi, dan color mode RGB. Buatlah artboard menjadi 4 sehingga tampilannya menjadi seperti ini:



7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
2)	Membuat/ menyiapkan project di software Adobe Illustrator	Project yang dibuat sesuai dengan kriteria yang ditentukan				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA
.....

TIDAK
.....

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

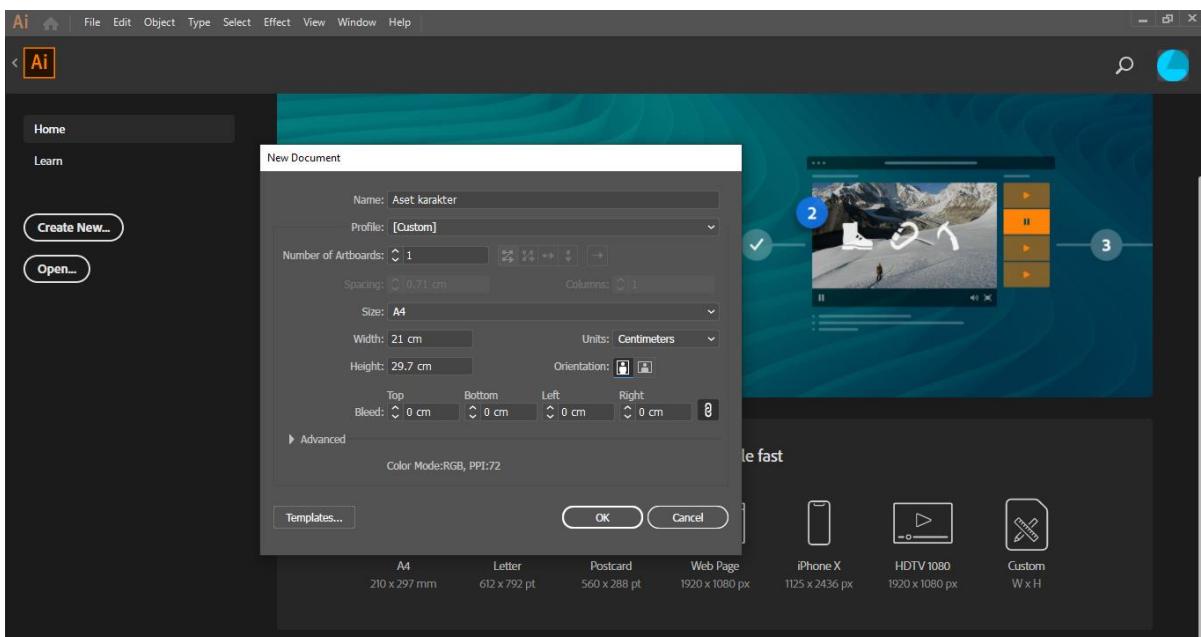
C. Pembuatan Aset Vector Menggunakan Adobe Illustrator

1. Pengetahuan

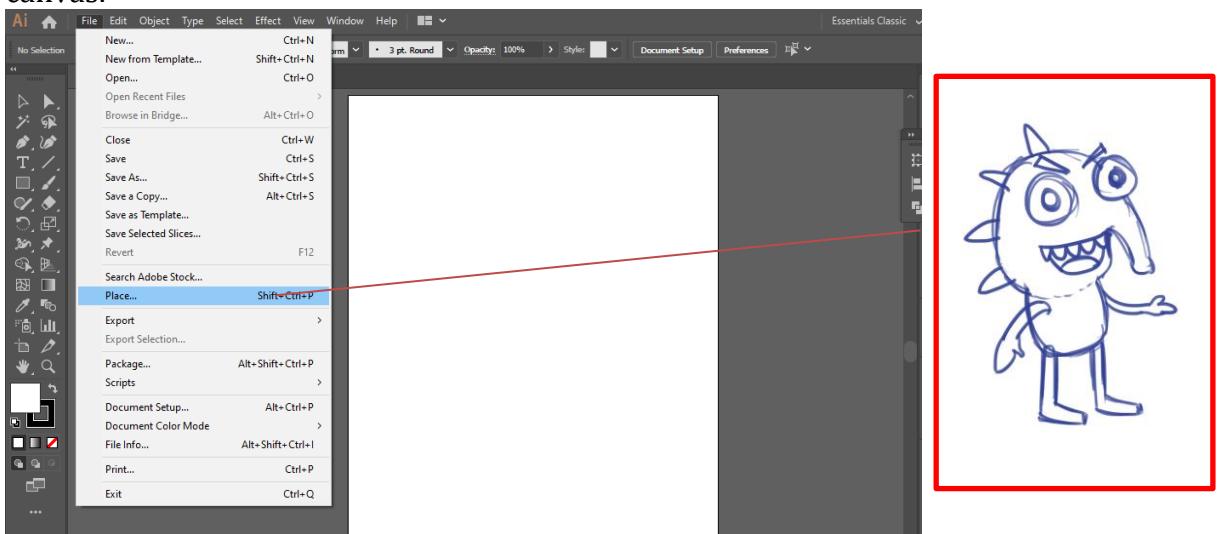
- a) Memahami cara tracing gambar di AI
- b) Memahami cara membuat aset visual di AI
- c) Memahami cara pemisahan dan penamaan layer di AI

2. Ketrampilan

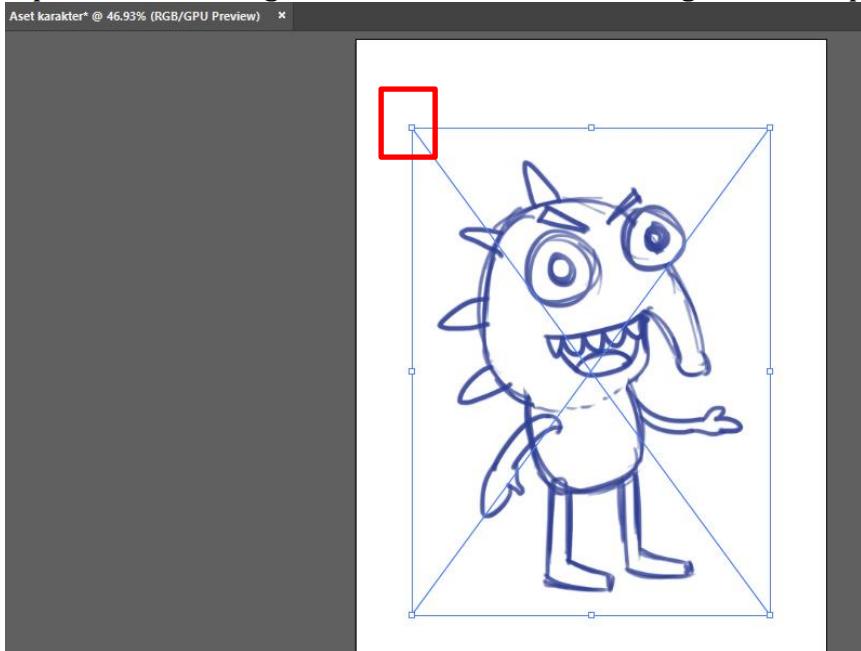
Pertama buka Illustrator dan buatlah dokumen baru dan beri nama “Aset Karakter”, dengan ukuran A4 dan orientation Portrait.



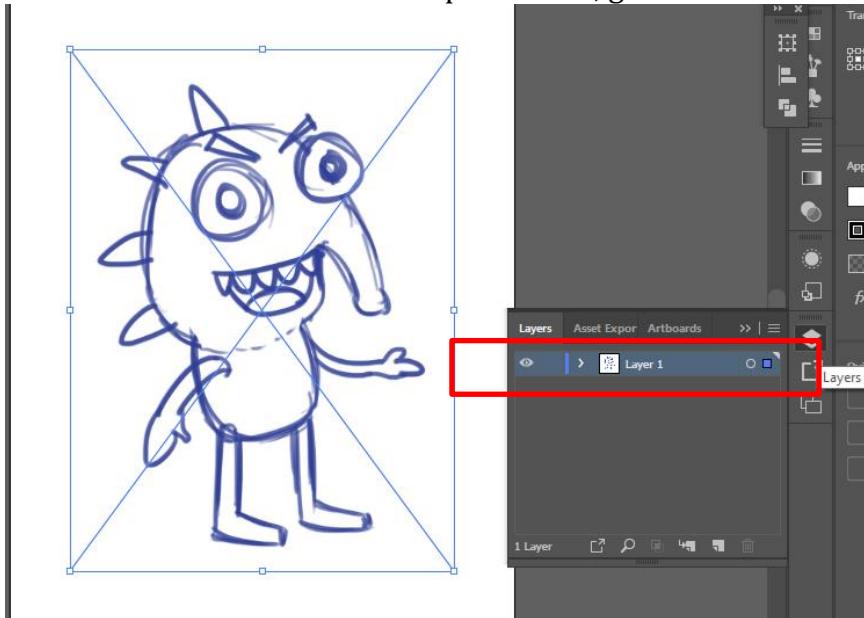
Setelah tampilan dokumen baru muncul, buka FILE > PLACE > pilih dokumen bahan tutorial “sketsa_karakter.jpg” pada folder “BAHAN TUTORIAL 4” dan klik Place pada canvas.



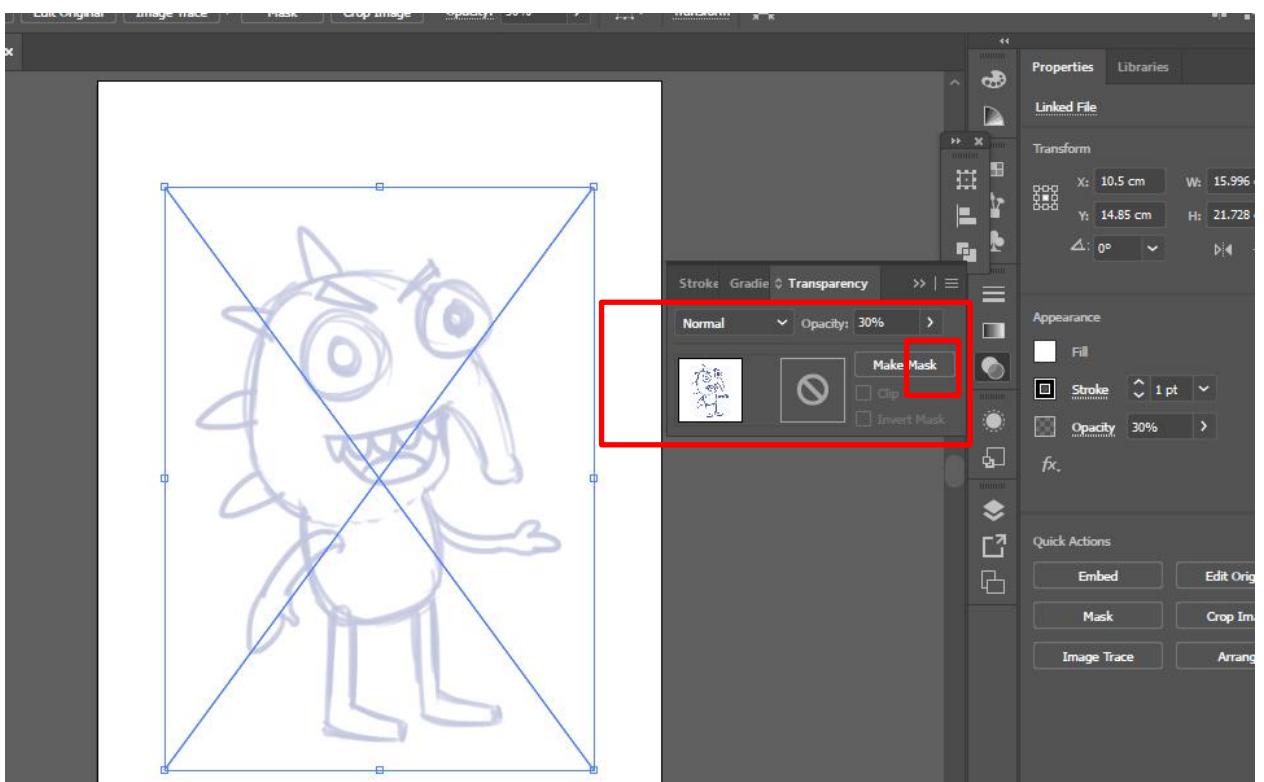
Setelah gambar referensi sudah di "place" sesuaikan ukuran dan posisi dari sketsa, agar tepat berada di tengah dan berukuran sesuai, dengan memanipulasi HANDLE gambar.



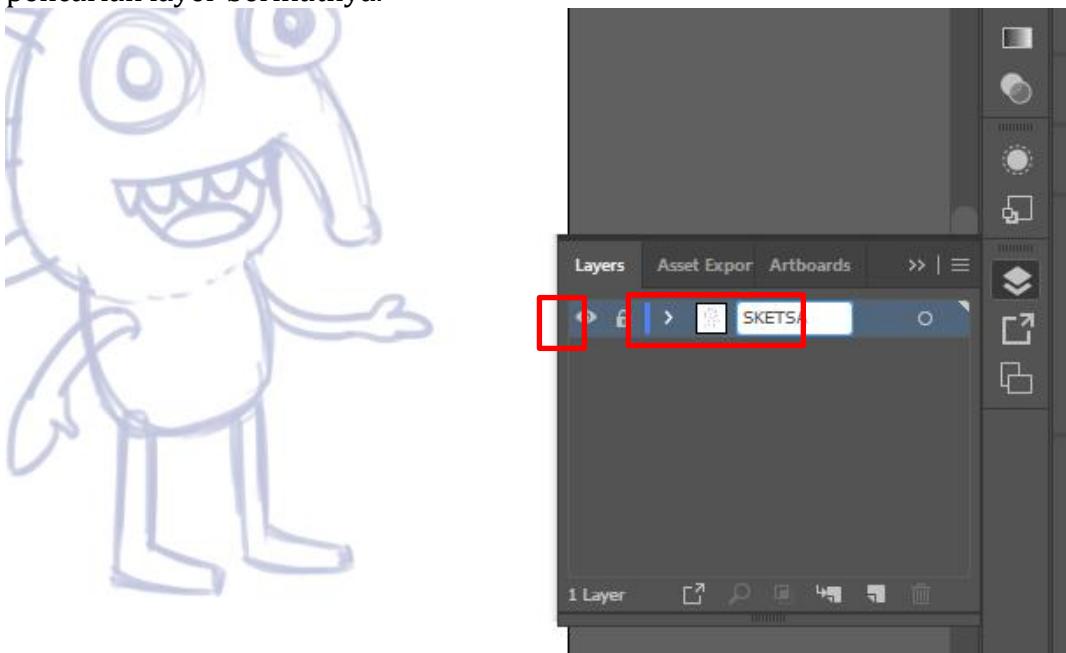
Tekan ikon tombol LAYERS dan perhatikan, gambar sketsa berada pada layer 1.



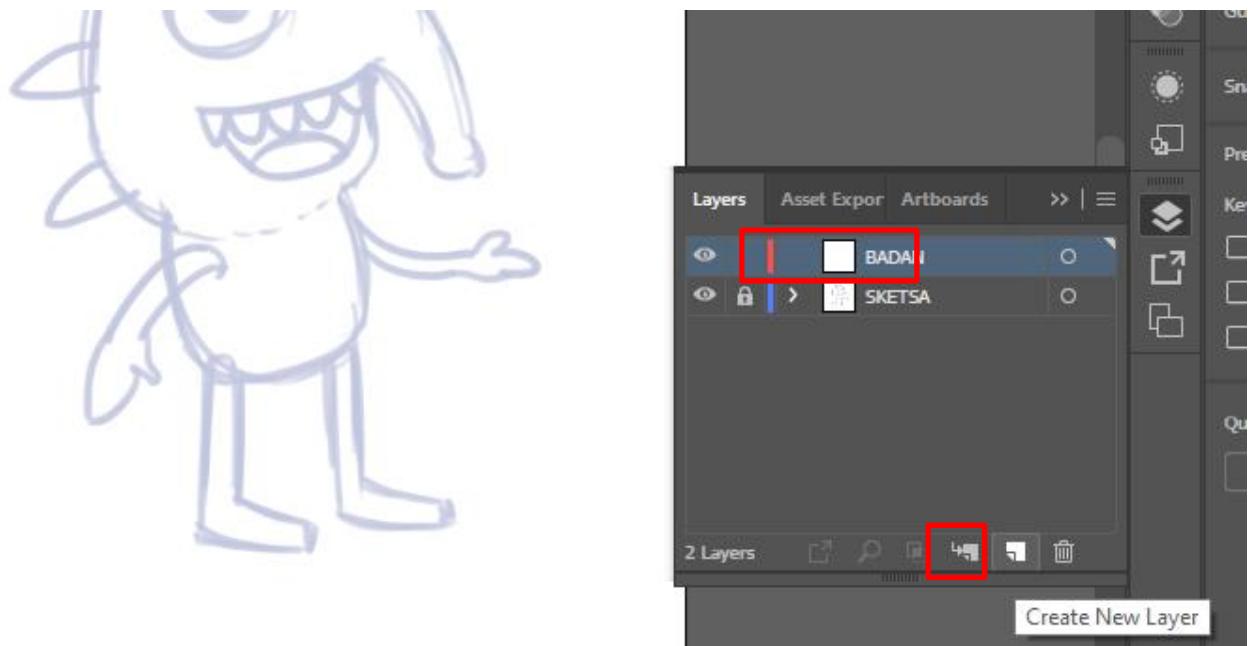
Agar memudahkan proses kita melakukan tracing, kita akan mengurangi transparansi pada gambar dengan milih ikon Transparency, dan lakukan perubahan pada opacity menjadi 30%. Ini akan membuat gambar sketsa menjadi semi transparan. Proses ini diperlukan agar kita dapat melihat jelas gambar contoh saat melakukan tracing.



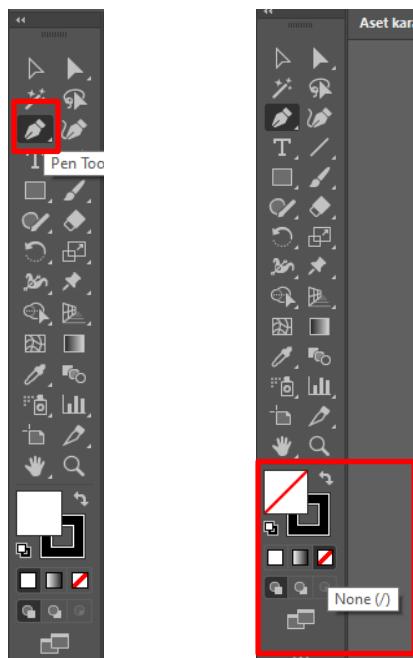
Agar gambar referensi tidak bergerak, kita dapat melakukan LOCK pada layer 1, jangan lupa untuk memberikan nama layer 1 menjadi SKETSA, agar memudahkan proses pencarian layer berikutnya.



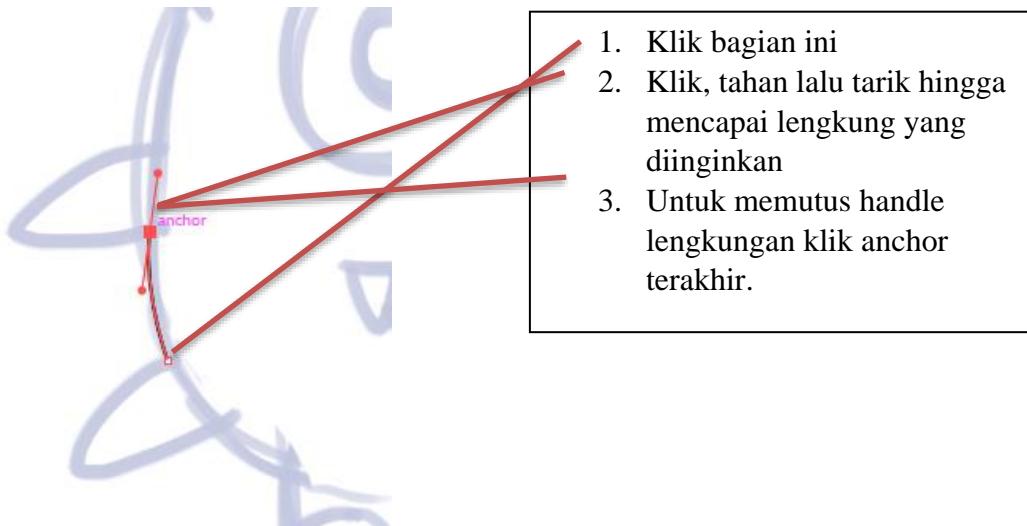
Buat Layer baru dengan menekan tombol “CREATE NEW LAYER” dan beri nama layer baru dengan “BADAN”



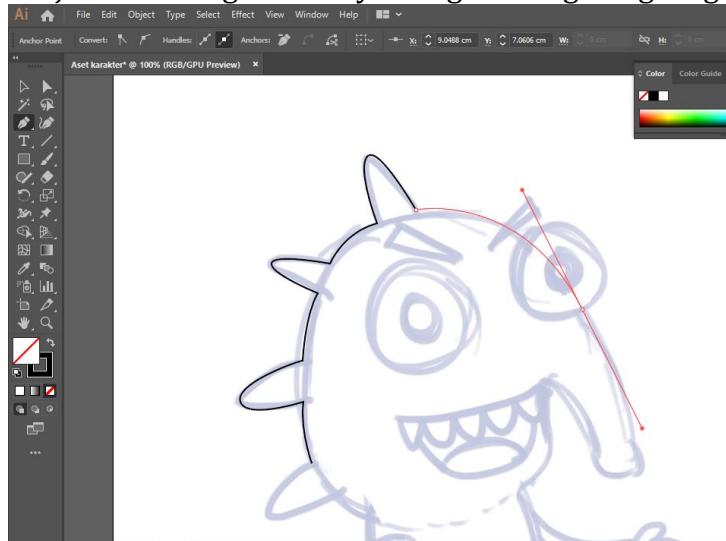
Pastikan kita sedang berada pada layer badan, lalu aktifkan PEN TOOL (P) dan kita akan melakukan tracing pada badan dan kepala dari karakter ini. Lalu ubah FOREGROUND COLOR menjadi NONE, dengan menekan ikon NONE (Kotak dengan garis merah menyilang) agar kita hanya menghasilkan outline untuk memudahkan proses tracing.



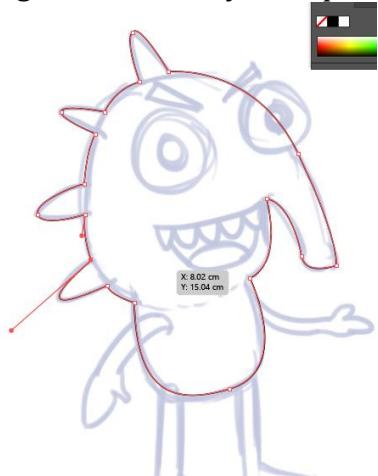
Untuk melakukan proses tracing, Klik kursor pada bagian yang diinginkan, lalu untuk membuat garis Lengkung, KLIK lalu TAHAN pada titik berikutnya , lalu tarik handle hingga mencapai lengkungan yang diinginkan, untuk memutus lengkung, dapat mengklik ANCHOR (titik akhir dari garis) hingga Handle dari splines terputus, action ini akan membuat garis berikutnya tidak melengkung. Contoh:



Lanjutkan ke bagian lainnya dengan mengulang langkah yang sama

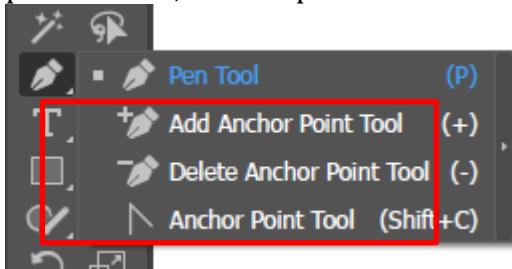


Lakukan hingga seluruh garis telah meliputi semua bagian badan dan kepala karakter, dan garis telah menyatu sepenuhnya (anchor awal dan akhir telah menyatu)

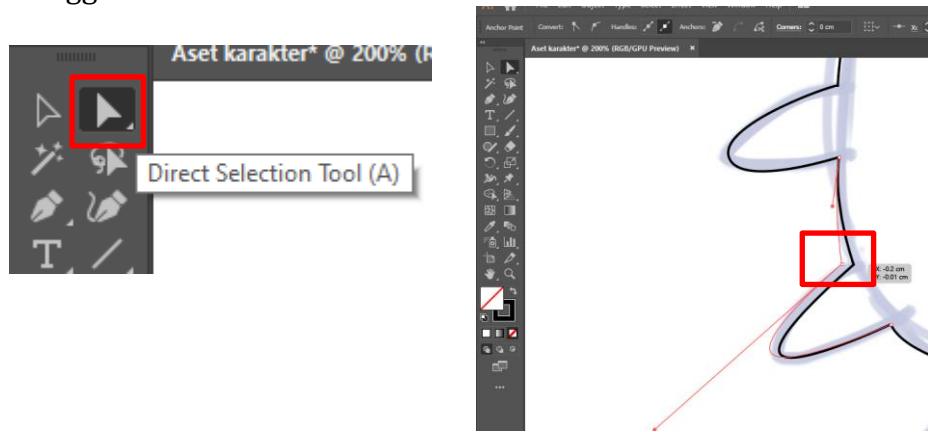


CATATAN :

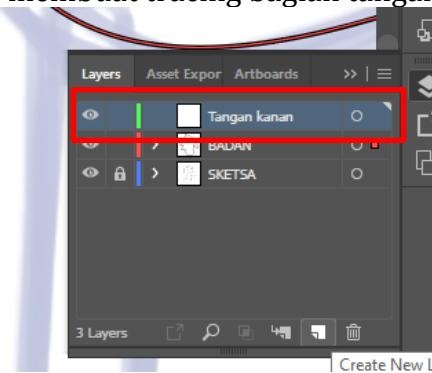
Apabila anda ingin menambahkan / mengurangi anchor atau melakukan modifikasi pada anchor, anda dapat menahan klik ikon Pen tool, dan memilih tool yang dibutuhkan



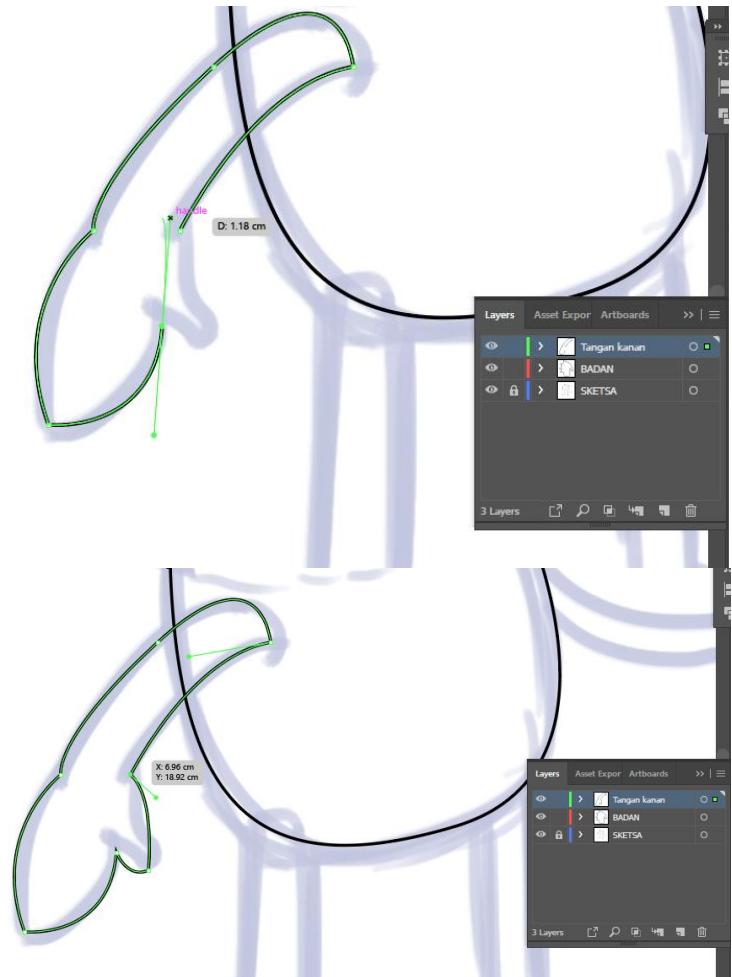
Untuk merubah atau menyesuaikan kembali posisi Anchor / handle, dapat menggunakan Direct Selection tool



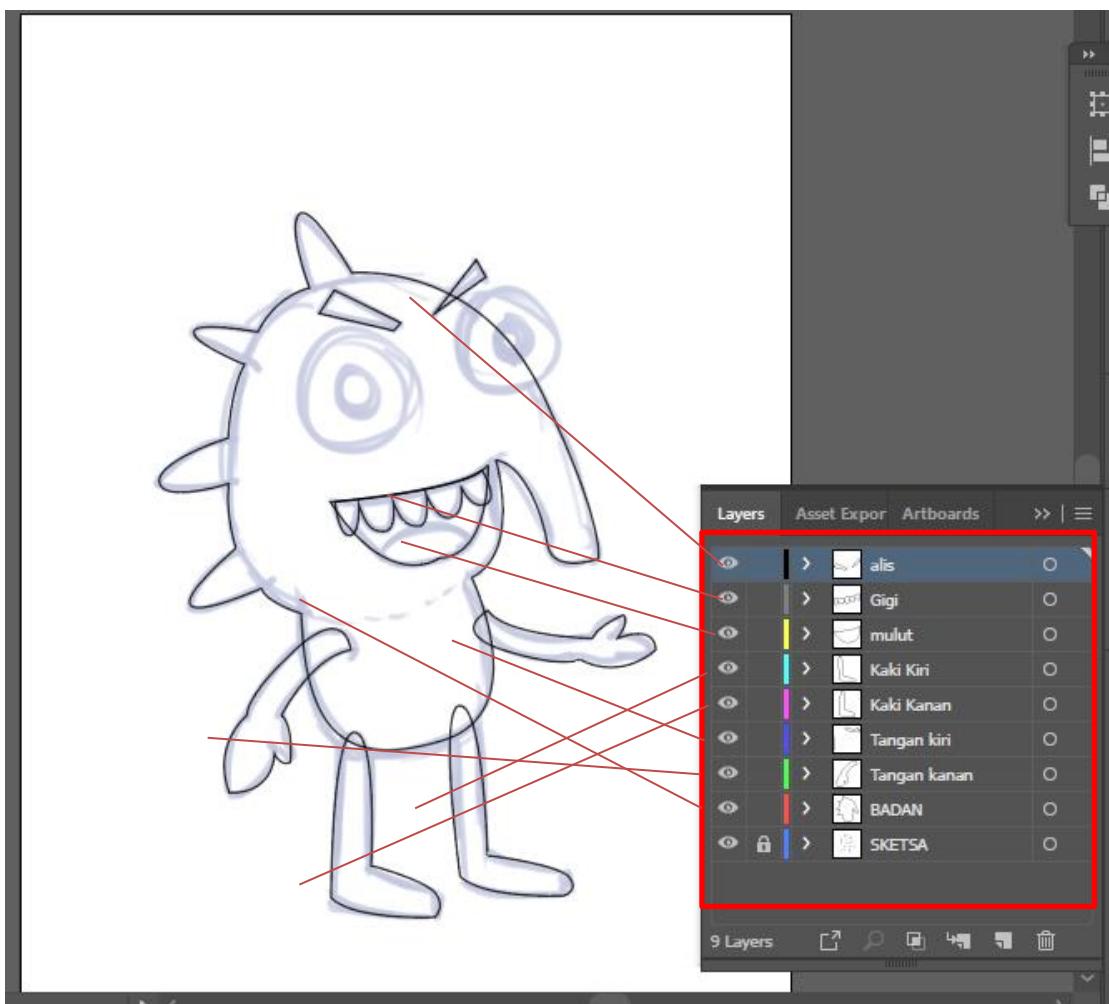
Buat layer baru dan beri nama Tangan Kanan, layer ini akan kita gunakan untuk membuat tracing bagian tangan kanan.



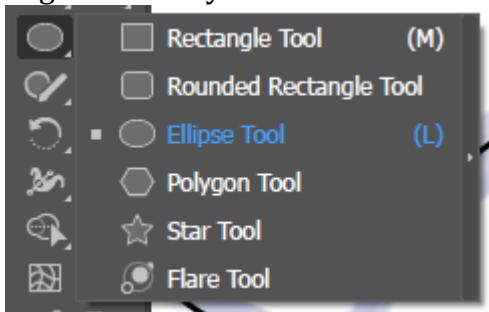
Tracing bagian tangan kanan dengan menggunakan langkah yang sama dengan tracing badan.

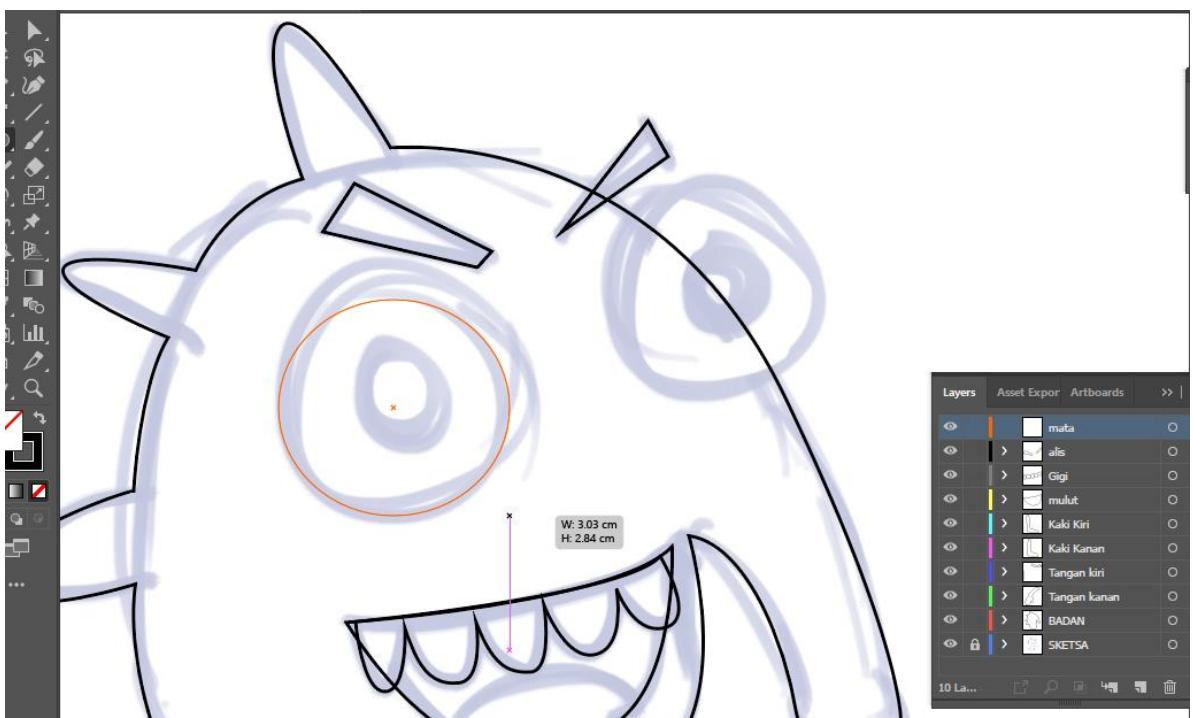


Lakukan langkah yang sama pada setiap bagian karakter seperti : TANGAN KIRI, KAKI KANAN, KAKI KIRI, MULUT, ALIS, GIGI. Untuk mata persiapkan layer lain, karena kita dapat menggunakan ELLIPSE TOOL untuk menggambar.

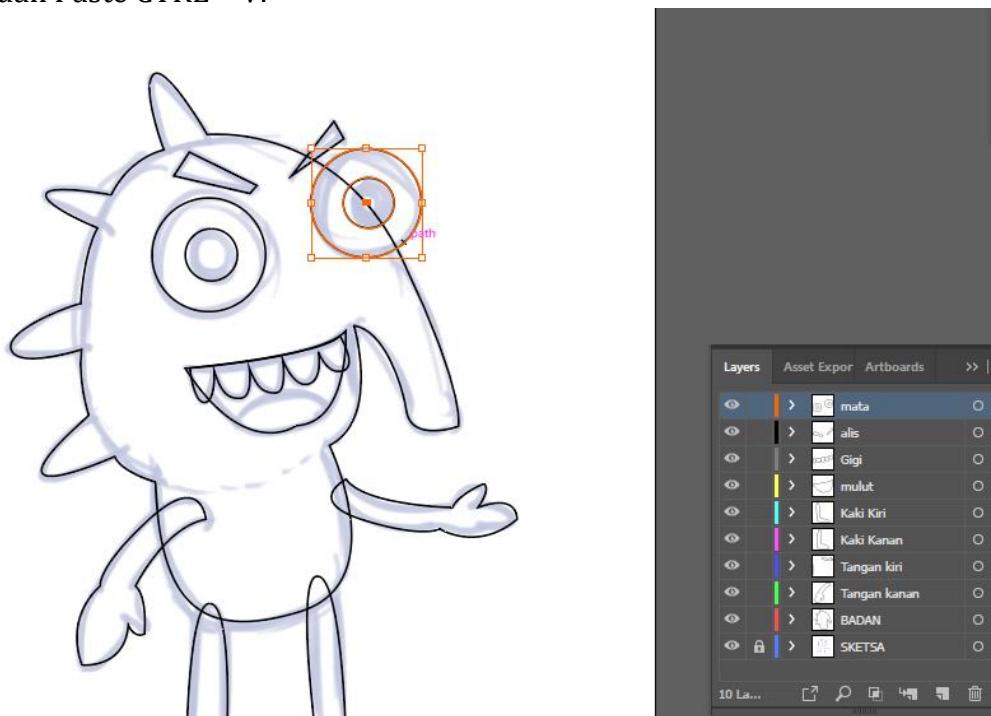


Untuk bagian mata, buat layer baru dengan nama MATA, kita dapat menggunakan ELLIPSE TOOL, dan Klik and Drag pada bagian lokasi mata, termasuk dengan bola mata bagian dalamnya.

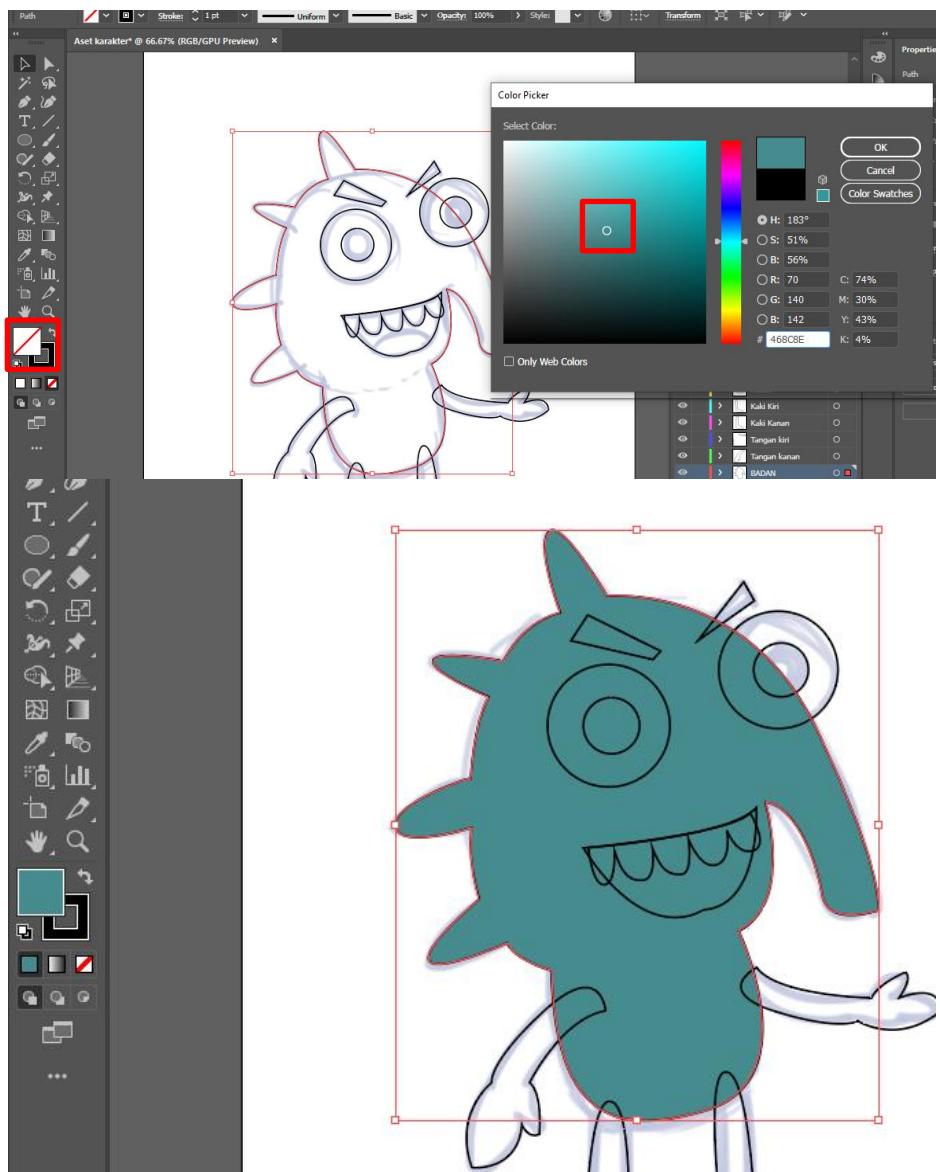




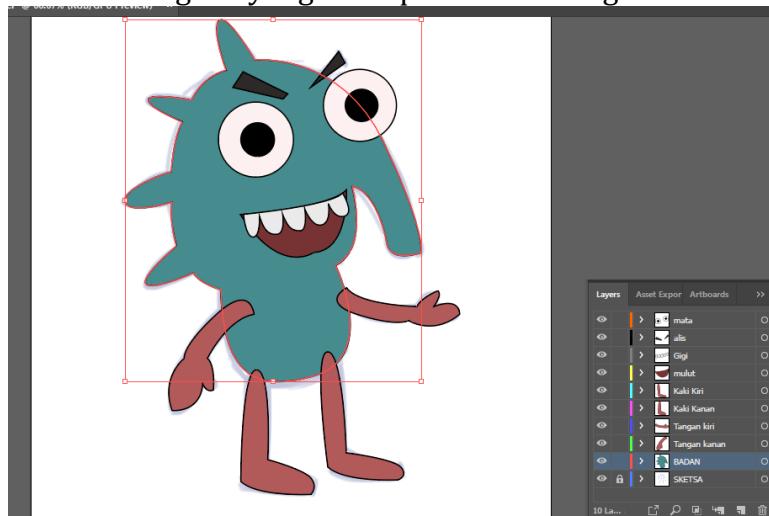
Lanjutkan hingga semua bagian mata selesai, anda bisa melakukan Duplikasi pada mata 1 ke mata yang lain dengan cara menseleksi obyek, lalu COPY dengan menekan CTRL + C dan Paste CTRL + V.



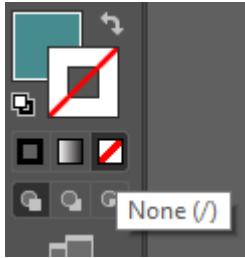
Kita akan memberi warna pada bagian-bagian karakter tersebut, untuk itu seleksi bagian karakter yang ingin diwarnai, lalu dengan double klick pada Foreground color, pilih warna yang sesuai dengan keinginan anda.



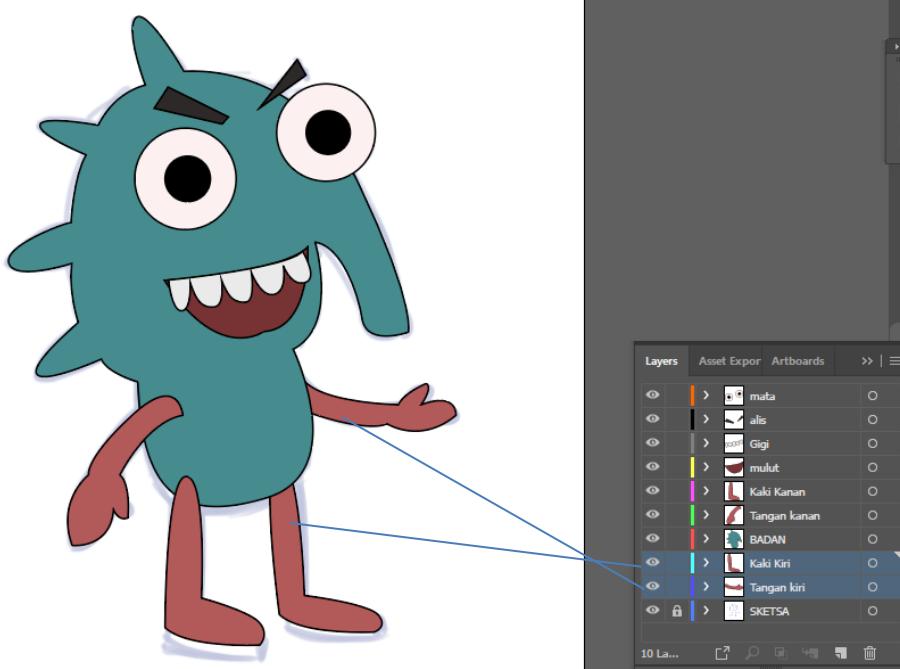
Lakukan langkah yang sama pada semua bagian karakter



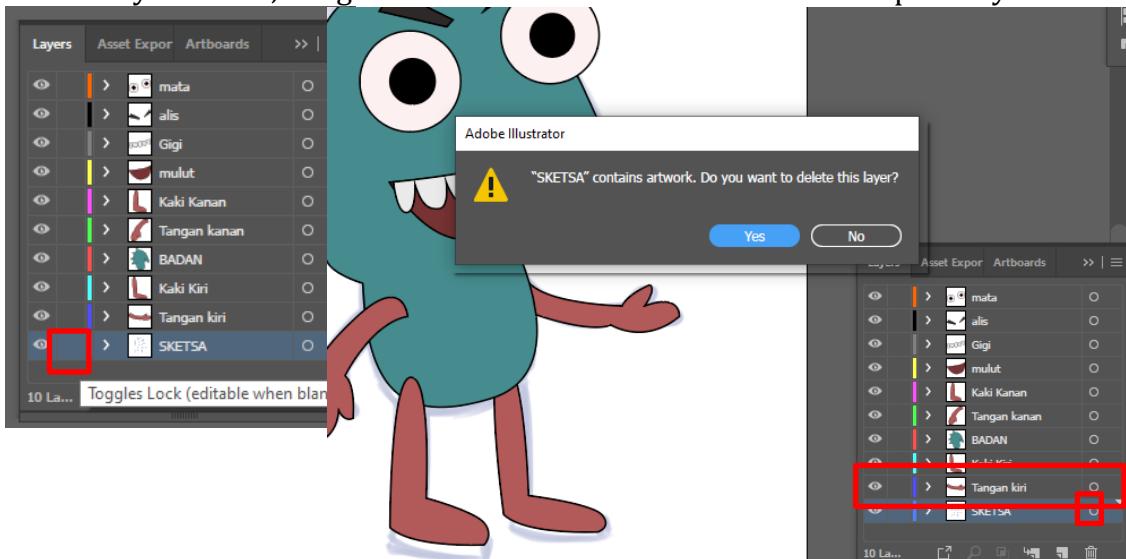
Catatan: apabila ingin menghilangkan OUTLINE, bisa kita pilih NONE pada bagian STROKE



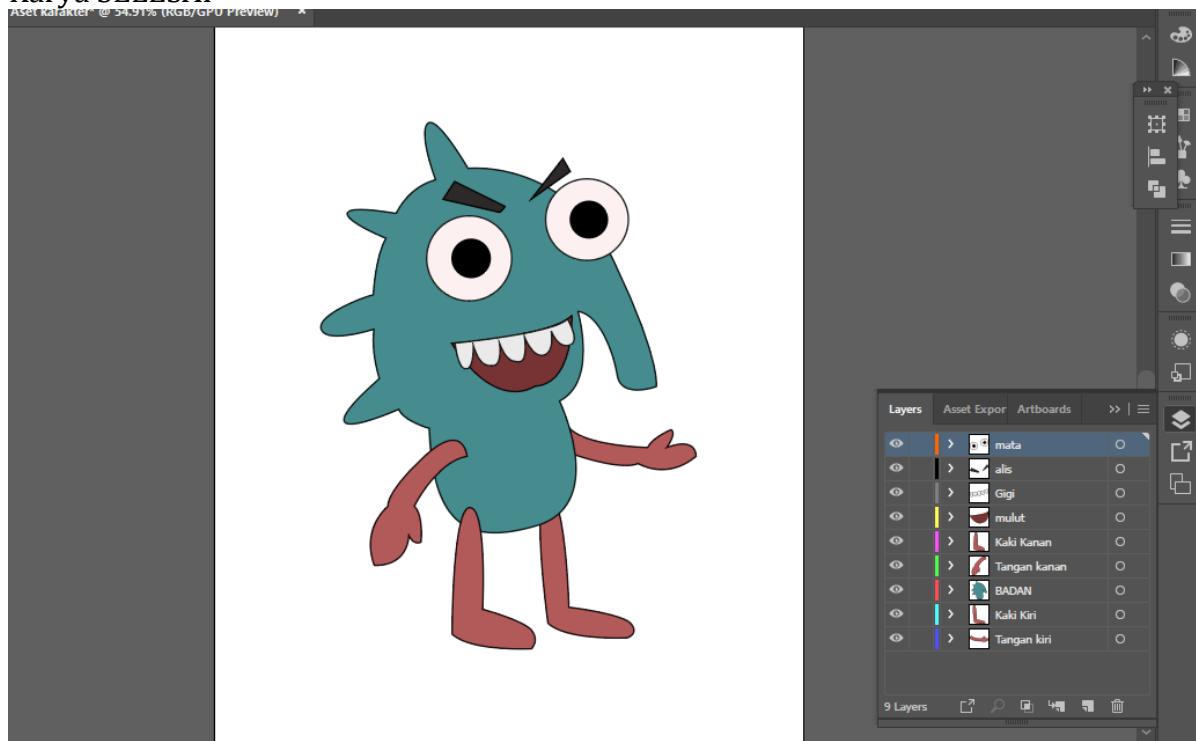
Atur layer agar bagian tubuh karakter sesuai penempatannya



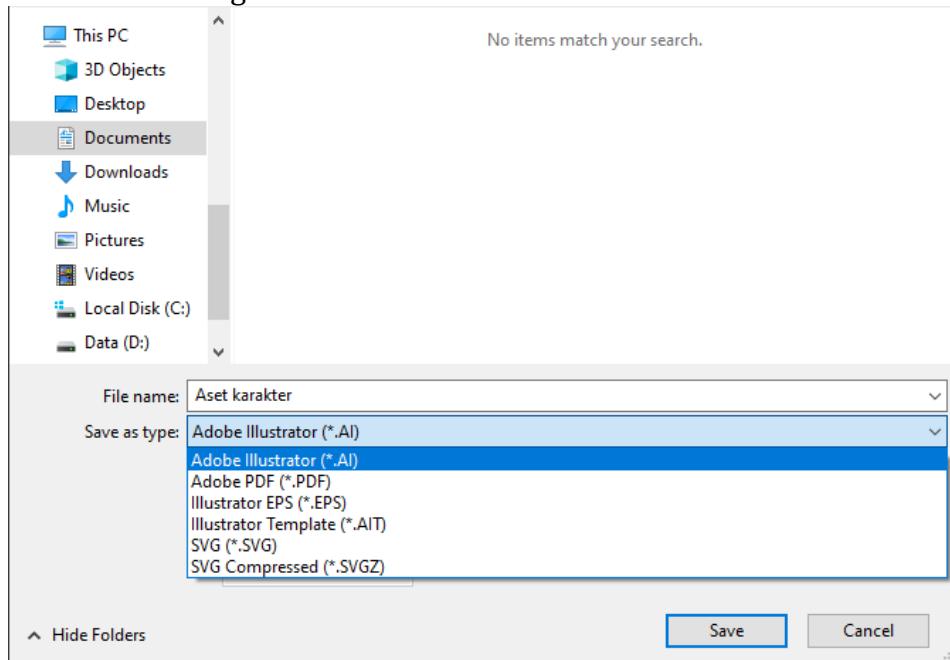
Delete Layer sketsa, dengan terlebih dahulu melakukan UNLOCK pada layer.



Karya SELESAI



Save pekerjaan anda, dalam format .AI (format bawaan photoshop) atau dengan format .PDF dengan menekan FILE > SAVE AS >



3. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 15 menit!

- 1) Apa fungsi memisahkan bagian-bagian tubuh karakter pada layer?
- 2) Cara melakukan lock layer adalah...

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 3 jam

- 2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat aset visual karakter di Adobe Illustrator.

- 3) Indikator Unjuk Kerja:

Aset visual yang dibuat sesuai dengan yang diajarkan.

- 4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 5% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Illustrator

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah asset visual karakter secara mandiri!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
3)	Membuat asset visual karakter di Adobe Illustrator	Aset visual yang dibuat sesuai dengan yang diajarkan				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

V. DAY 6: STILL COMPOSITION

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki kemampuan untuk membuat sebuah karya desain tak bergerak yang menggabungkan penggunaan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB V, peserta memiliki pengetahuan dan ketrampilan mengenai:

- 1) Pembuatan *still composition* yang menggabungkan aset digital imaging Photoshop dan aset vector Adobe Illustrator, contohnya poster.

B. Membuat Still Composition (poster)

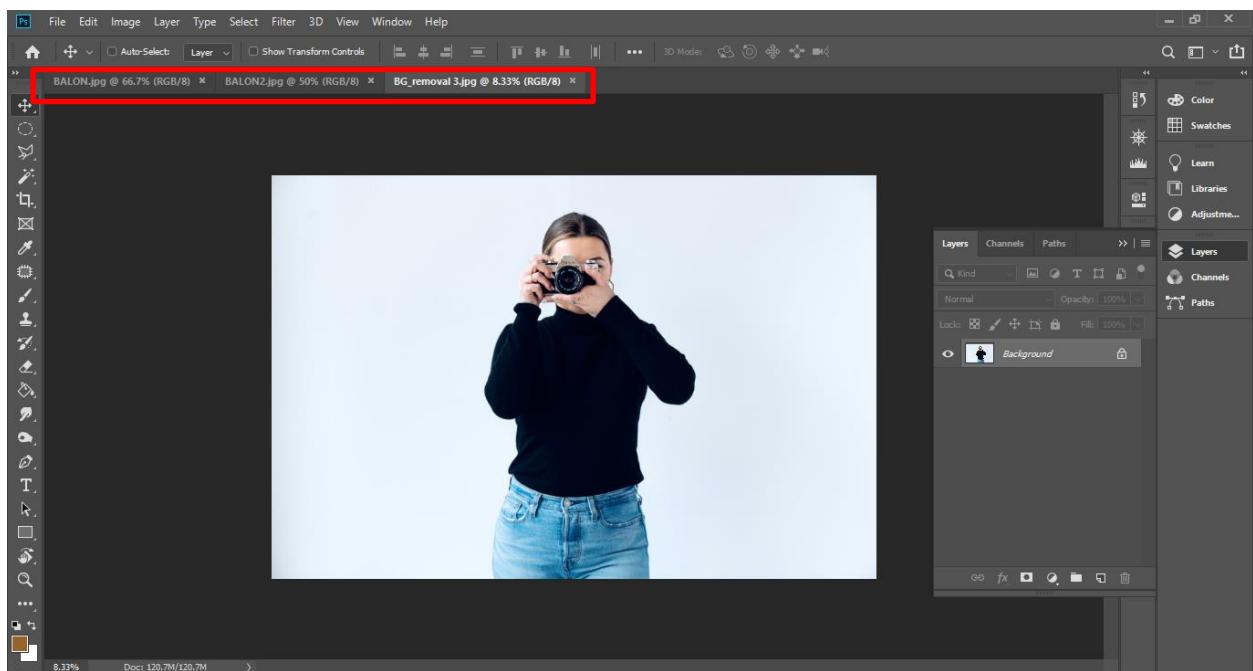
1. Pengetahuan

- a) Memahami cara menyiapkan aset digital imaging pada software Adobe Photoshop
- b) Memahami cara menyiapkan aset vector pada software Adobe Illustrator
- c) Memahami cara menggabungkan aset digital imaging dan aset vector menjadi sebuah karya poster

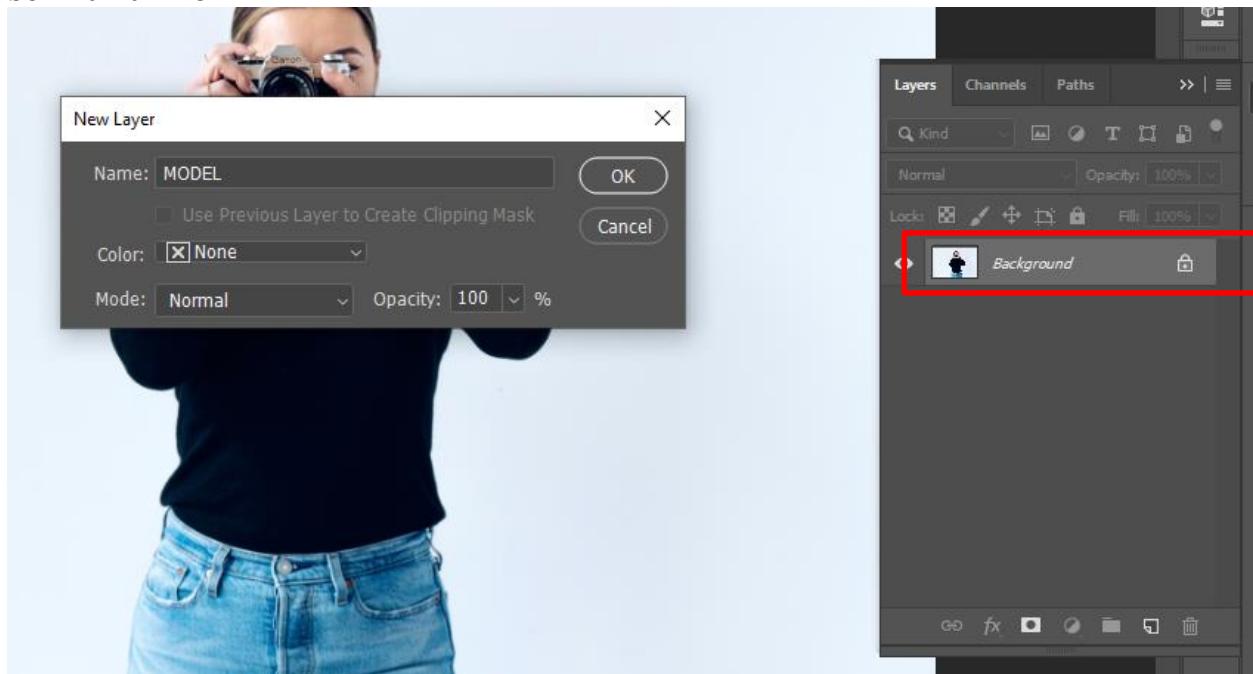
2. Keterampilan

- a) Menyiapkan aset digital imaging pada software Adobe Photoshop

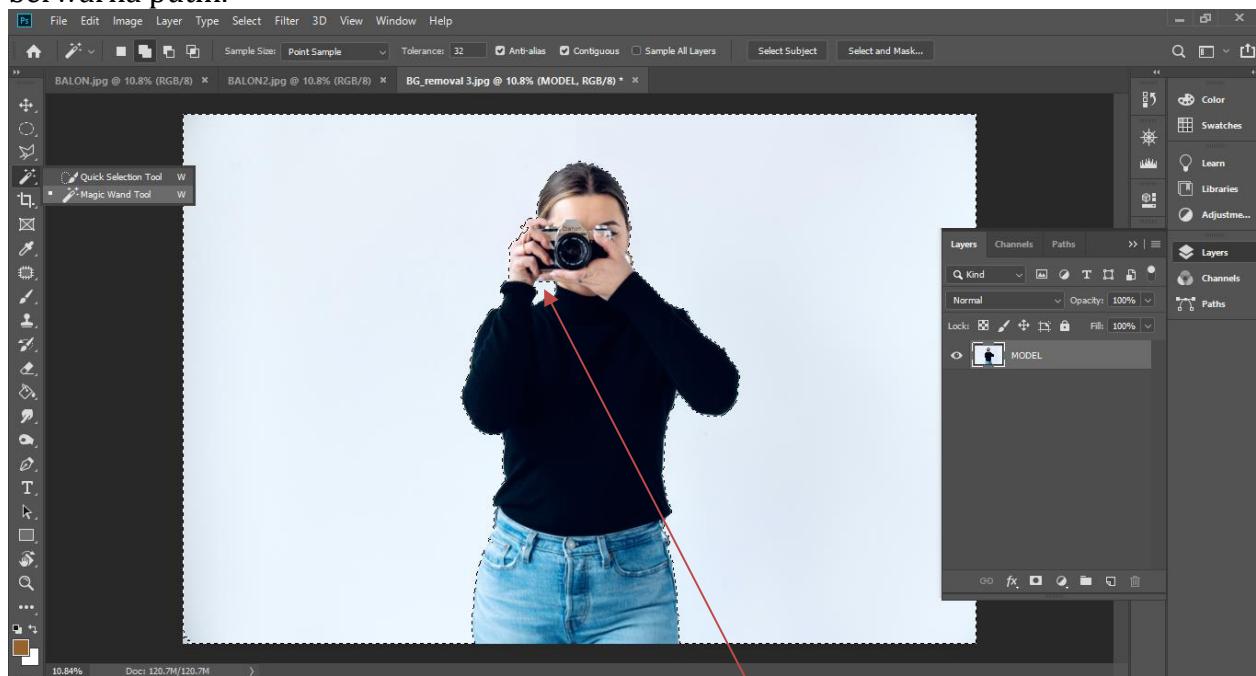
Bukalah dokumen gambar dengan nama “BG_removal 3”, “Balon”, “Balon2” pada folder **Bahan Tutorial 5!**



Hapus background dengan menggunakan metode yang anda inginkan, dalam demo ini, akan ditunjukkan penggunaan Magic Wand Tool. Pertama, DOUBLE CLICK pada layer Background untuk mengubah jenis layer background pada BG_removal 3.jpg menjadi layer biasa, lalu beri nama "MODEL"



Gunakan magic wand Tool untuk melakukan SELECTION pada Seluruh background berwarna putih.

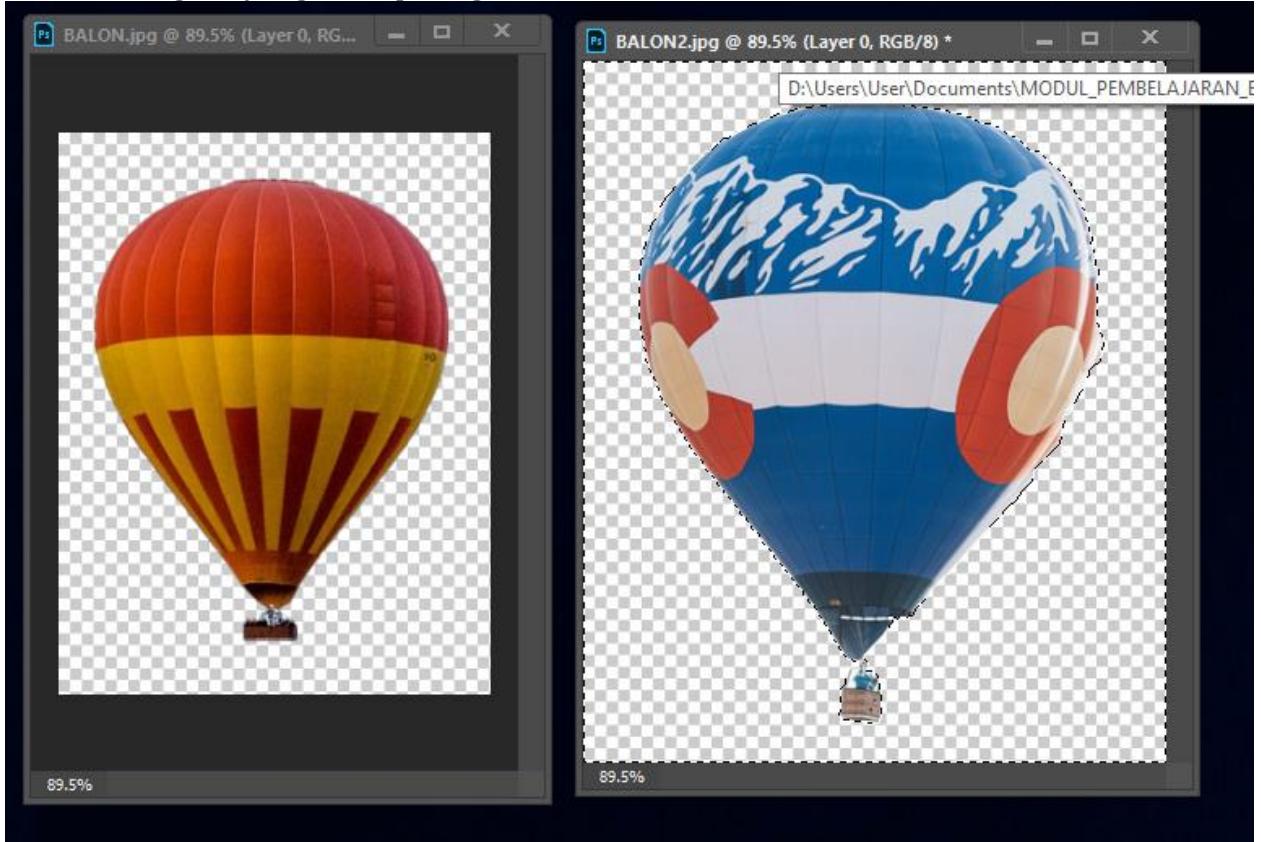


Untuk bagian sela tangan dan badan, bisa kita tekan SHIFT + CLICK pada area tersebut, saat Magic Wand tool masih aktif.

Setelah semua bakcground telah terpilih, tekan delete hingga gambar yang tersisa hanyalah gambar model (Background telah hilang sepenuhnya).



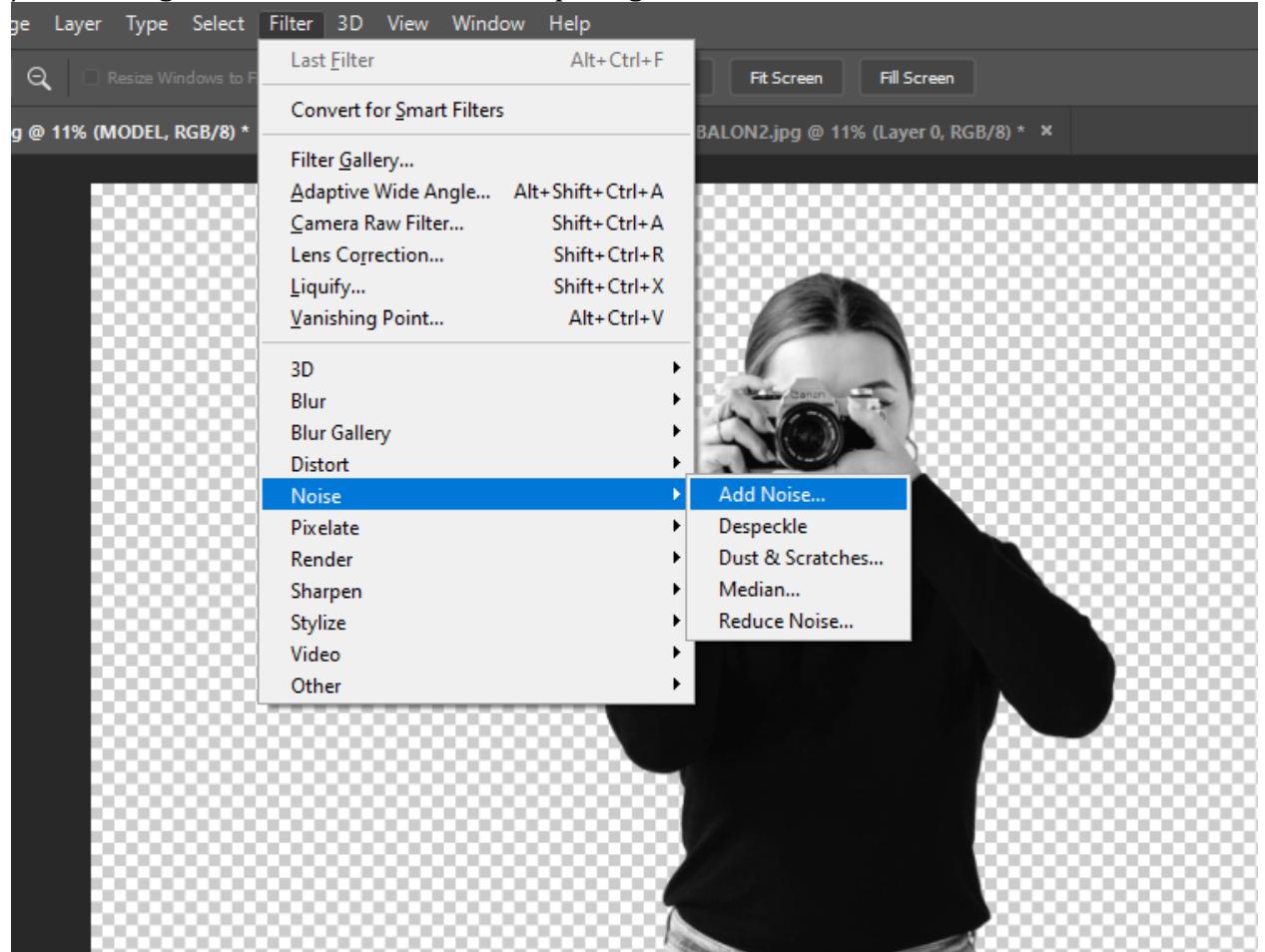
Lakukan langkah yang sama pada gambar BALON dan BALON 2.



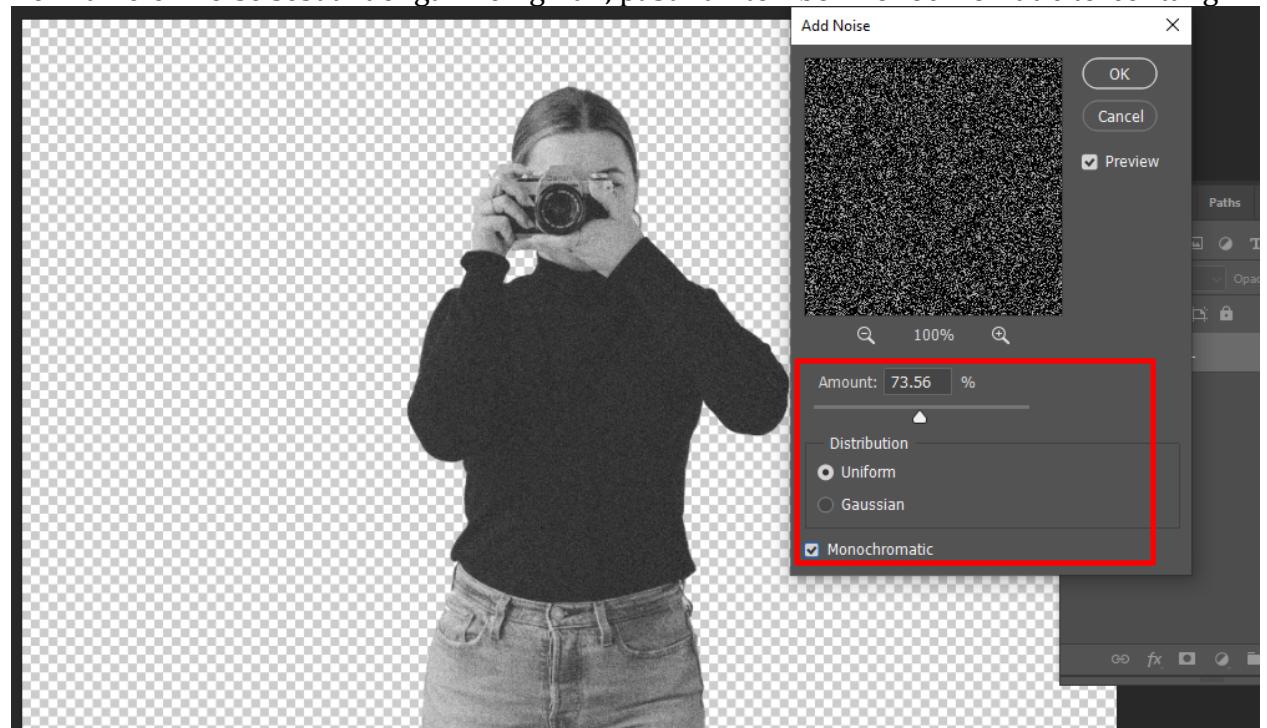
Setelah semua dokumen gambar telah terpisah dengan backgroundnya, kita akan mengedit gambar gambar ini sebagai elemen desain di Software Adobe Illustrator. Setiap gambar ini akan kita edit agar seolah menjadi gambar hitam putih yang ada pada majalah masa lampau. Bukalah tab BG_removal 3. Jpg, lalu pilih IMAGE > ADJUSTMENT > DESATURATE atau bisa menekan shortcut "CTRL + SHIFT + U". Ini akan menjadikan layer model menjadi hitam putih.



Untuk meniru efek potongan gambar pada foto masa lalu, kita dapat memberikan kesan tua / lama dengan memberikan efek NOISE pada gambar. Pilih FILTER > NOISE > Add Noise...

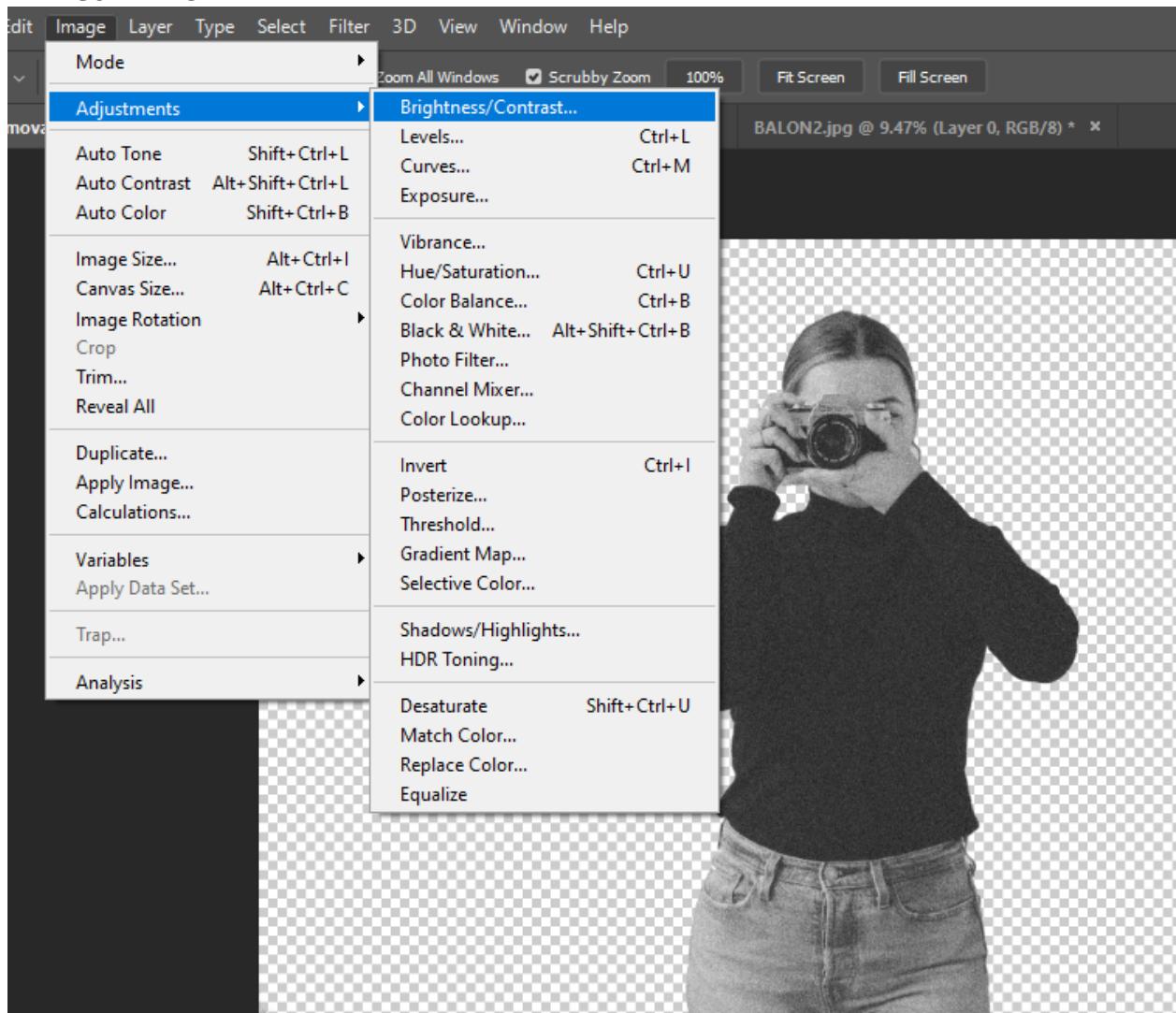


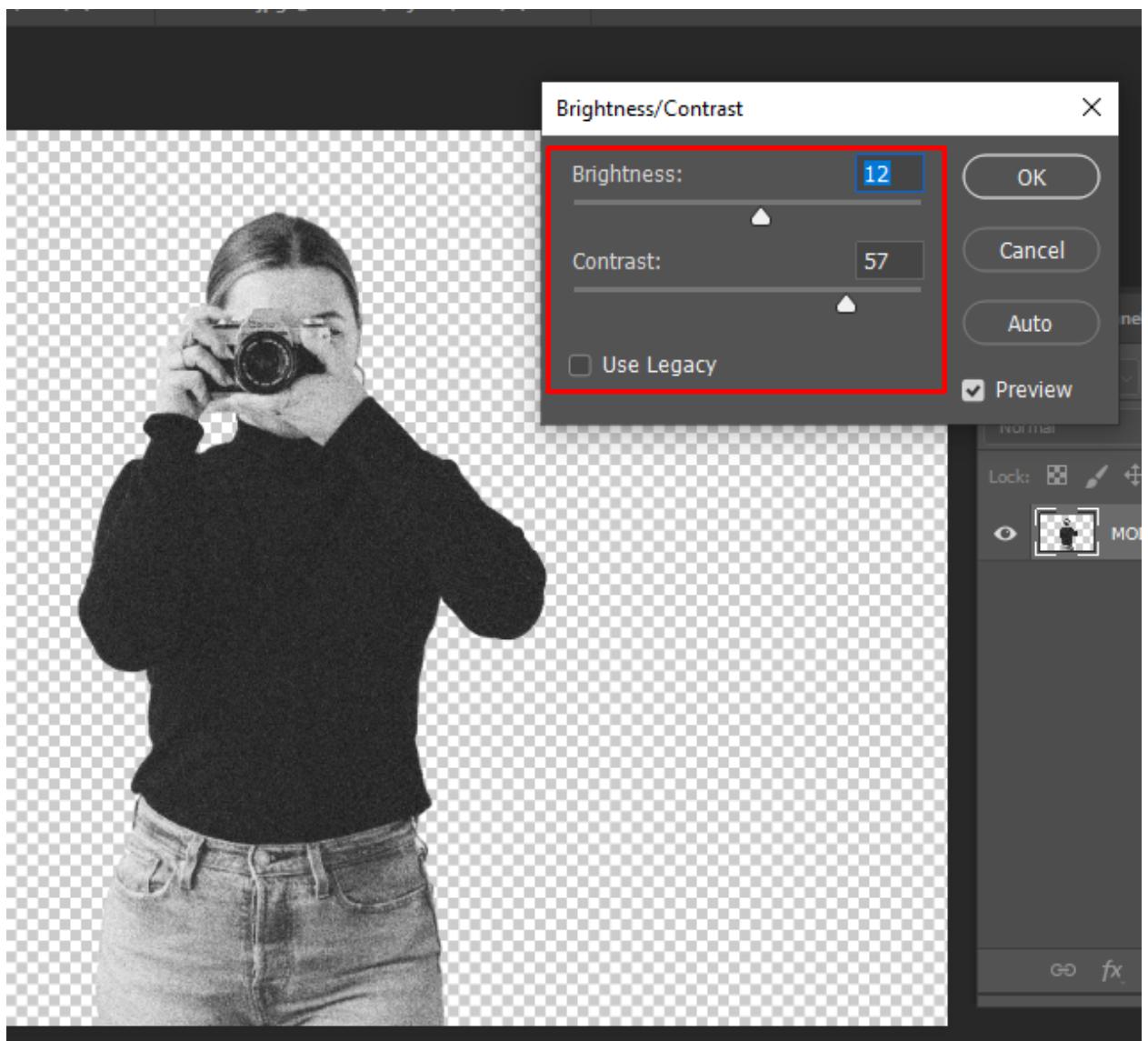
Berikan efek noise sesuai dengan keinginan, pastikan tombol Monochromatic tercentang.



Tekan OK apabila sudah selesai.

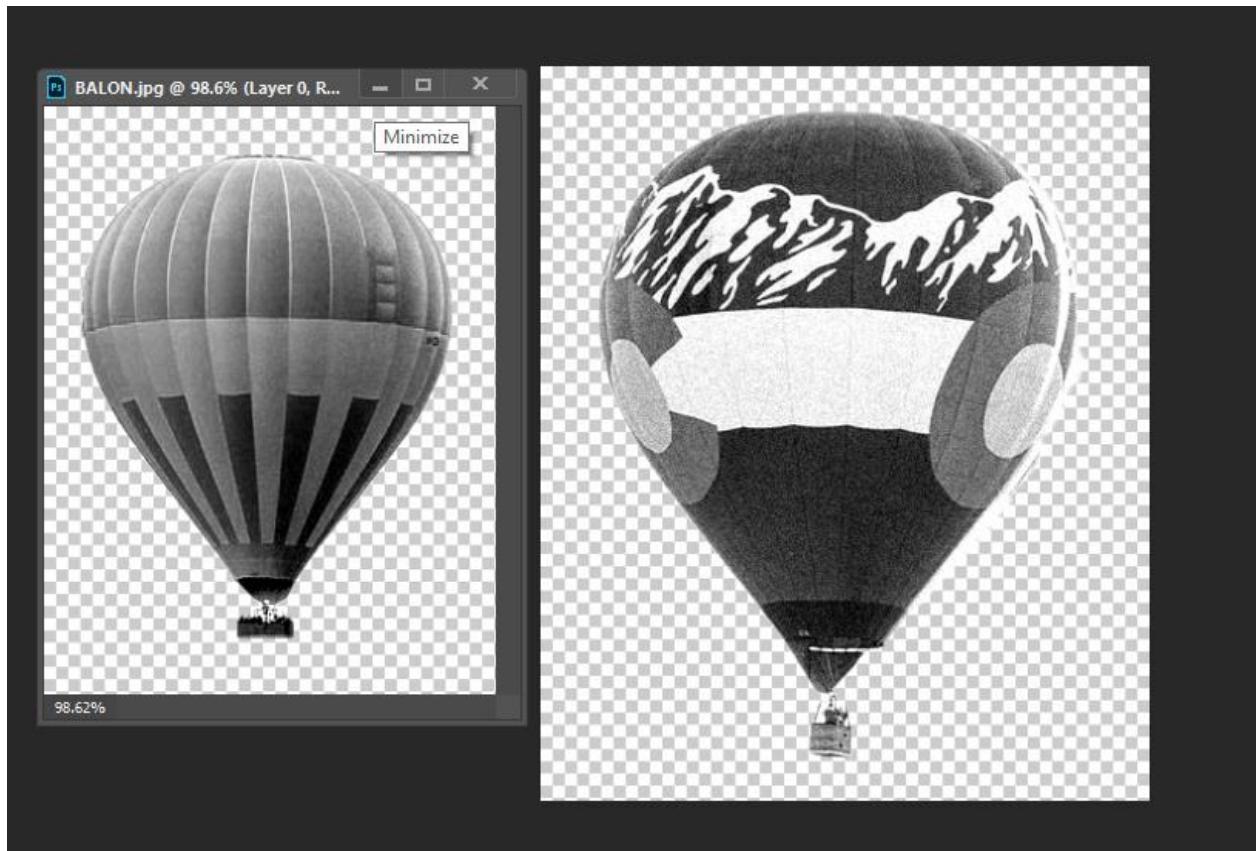
Untuk menambah kontras pada gambar, pilih IMAGE > ADJUSTMENT > PILIH BRIGHTNESS DAN CONTRAST





Klik Ok setelah selesai.

Lakukan langkah yang sama pada dokumen BALON dan BALON 2

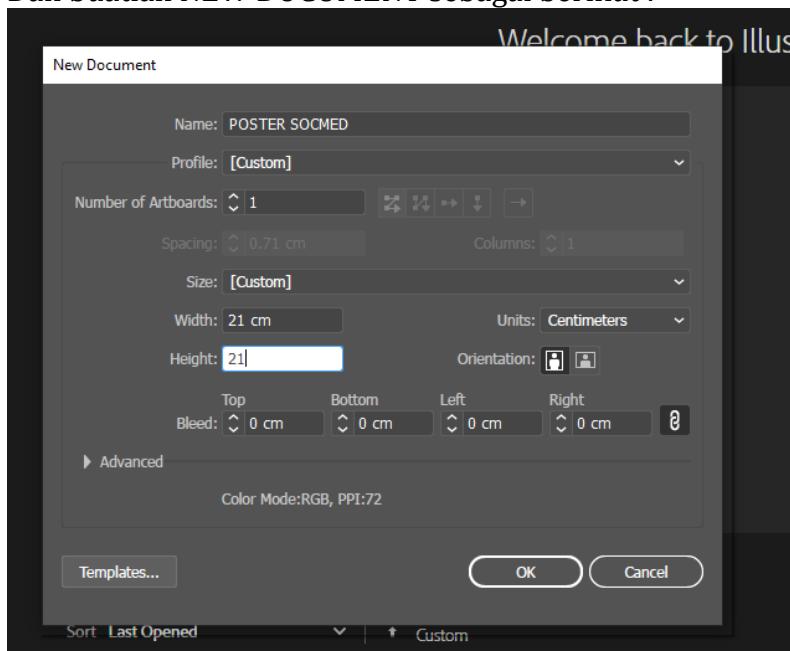


Setelah itu SAVE semua file dokumen dengan format .PSD, sehingga kita akan memiliki 3 File PSD.

b) Menyiapkan asset vector pada software Adobe Illustrator

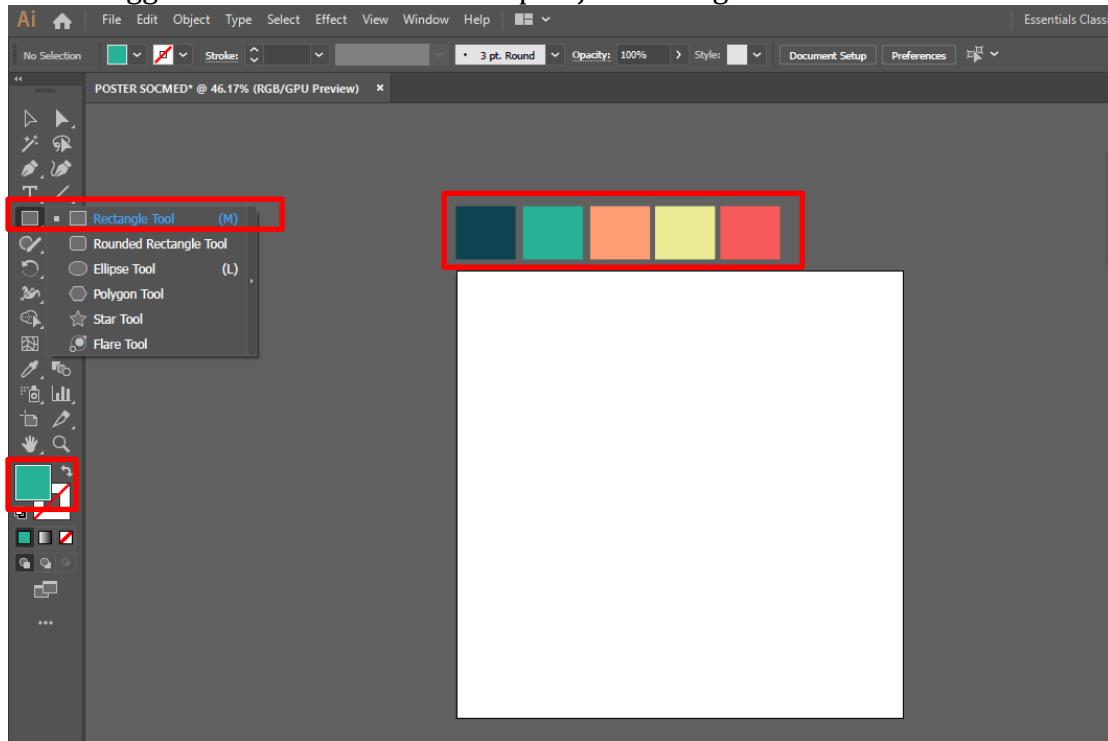
Bukalah Software Adobe Illustrator.

Dan buatlah NEW DOCUMENT sebagai berikut :

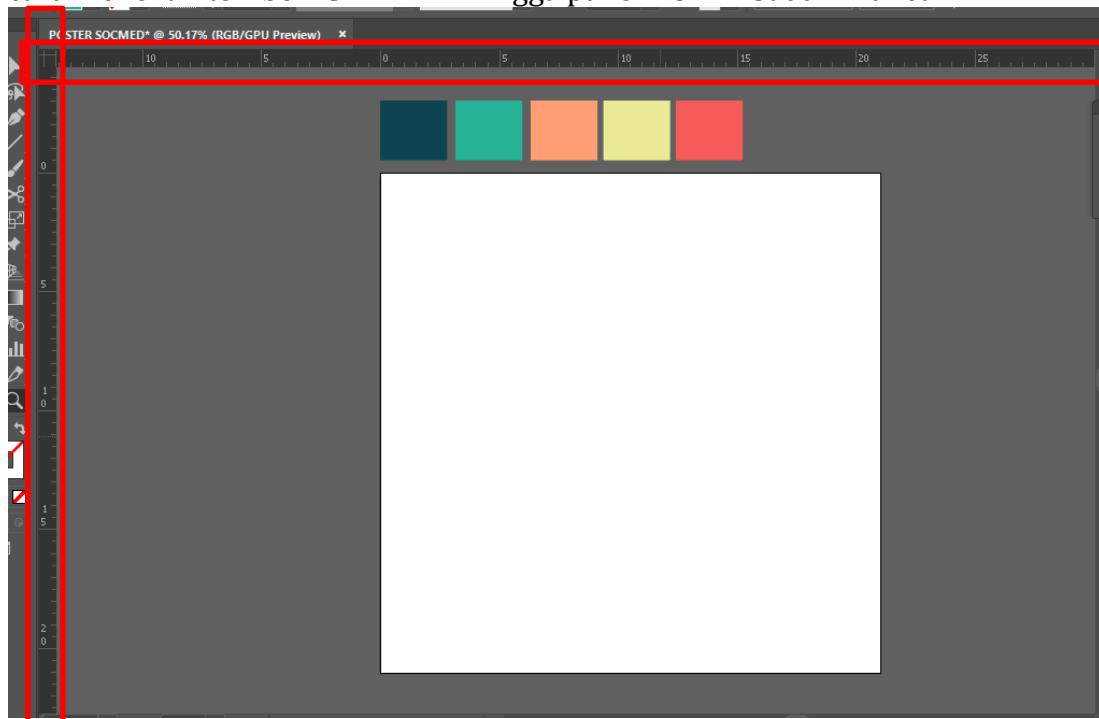


Poster ini akan berformat persegi, dengan ukuran 21 Cm x 21 Cm.

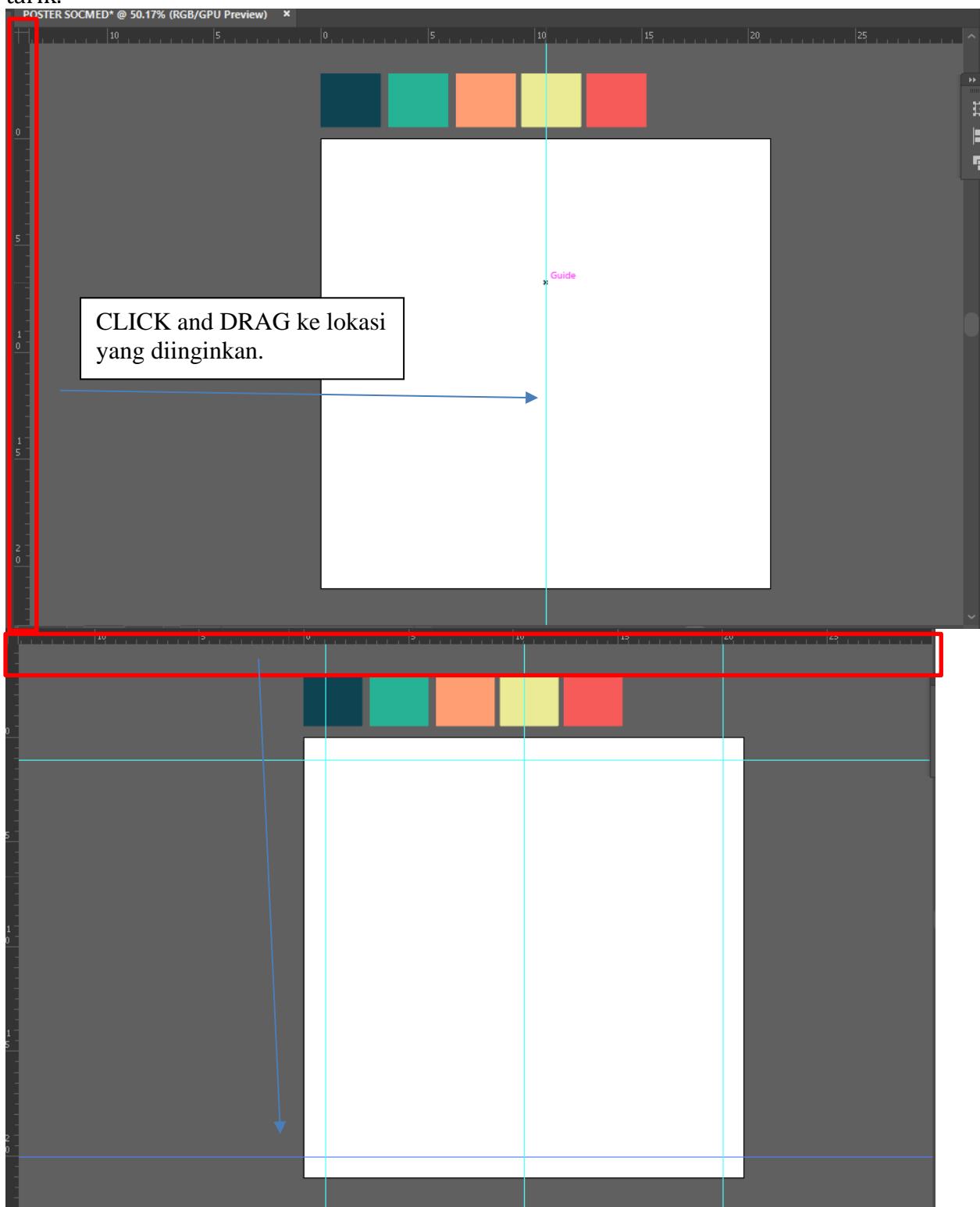
Buatlah 5 shapes rectangle sebagai bentuk PALET warna, palet warna ini kita lokasikan di luar canvas putih, karena palet warna ini hanya berfungsi untuk pengambilan warna saja. Dan tidak akan muncul di hasil akhir. Tentukan warna dengan mengatur setiap rectangle dan mengganti FILL COLOR dari setiap objek rectangle.



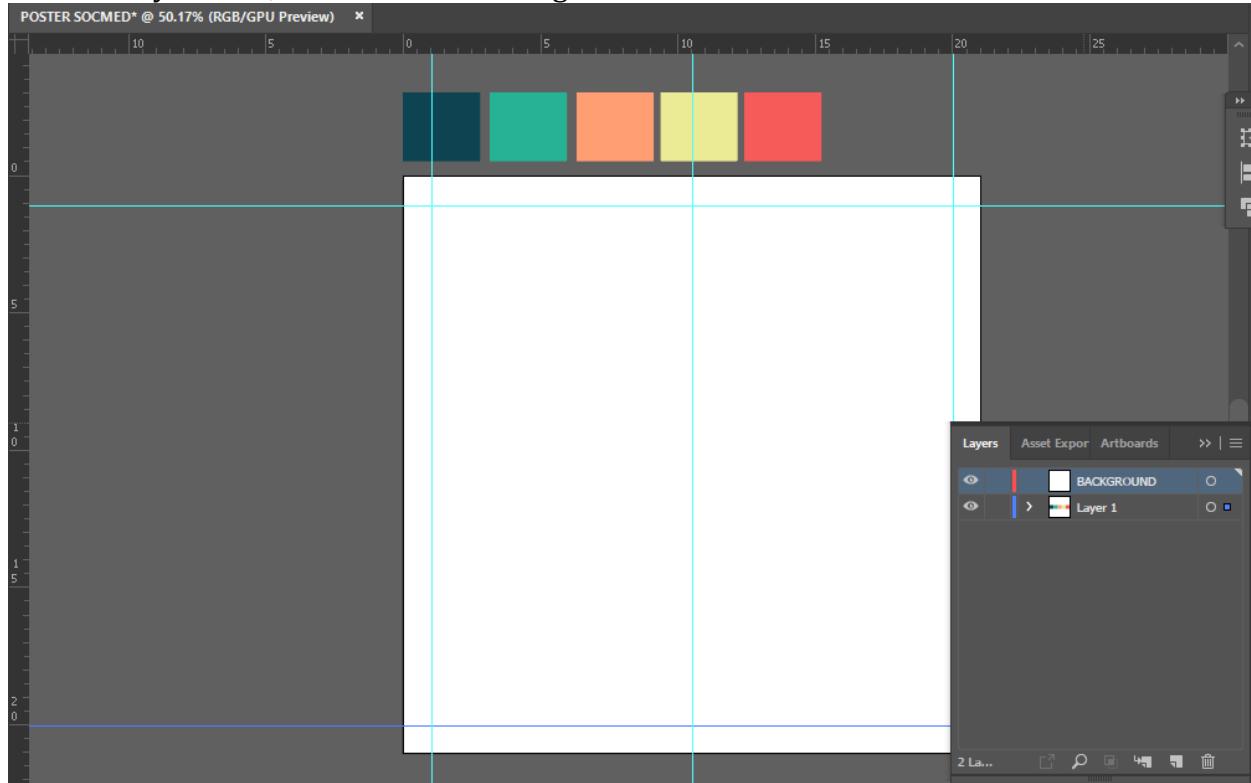
Agar kita memiliki panduan dalam melakukan layout kita bisa mengaktifkan RULER dengan cara menekan tombol “CTRL + R” hingga panel RULER sudah muncul.



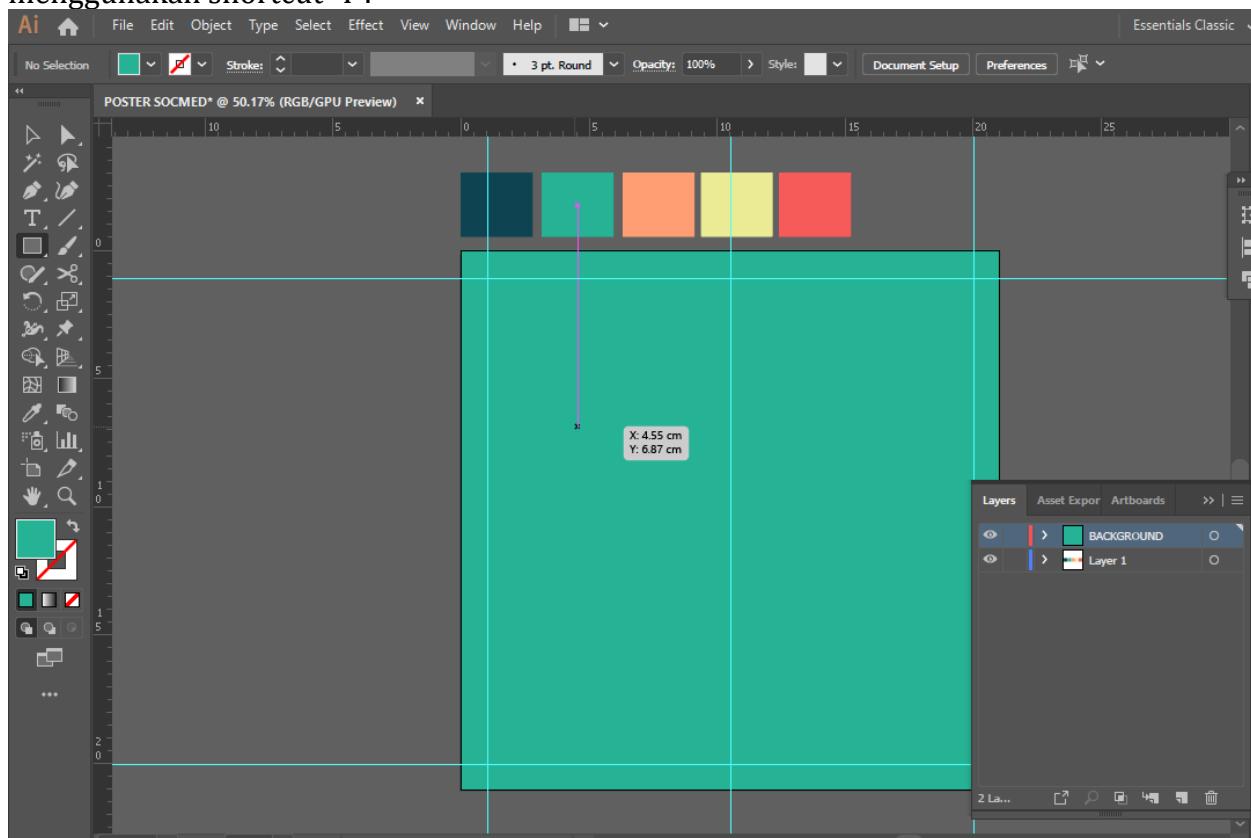
Untuk menunjukkan Guide, kita dapat melakukan Klik dan drag dari panel Ruler ke bagian canvas kita. Hingga akan muncul semacam garis biru yang sejajar dengan ruler yang kita tarik.

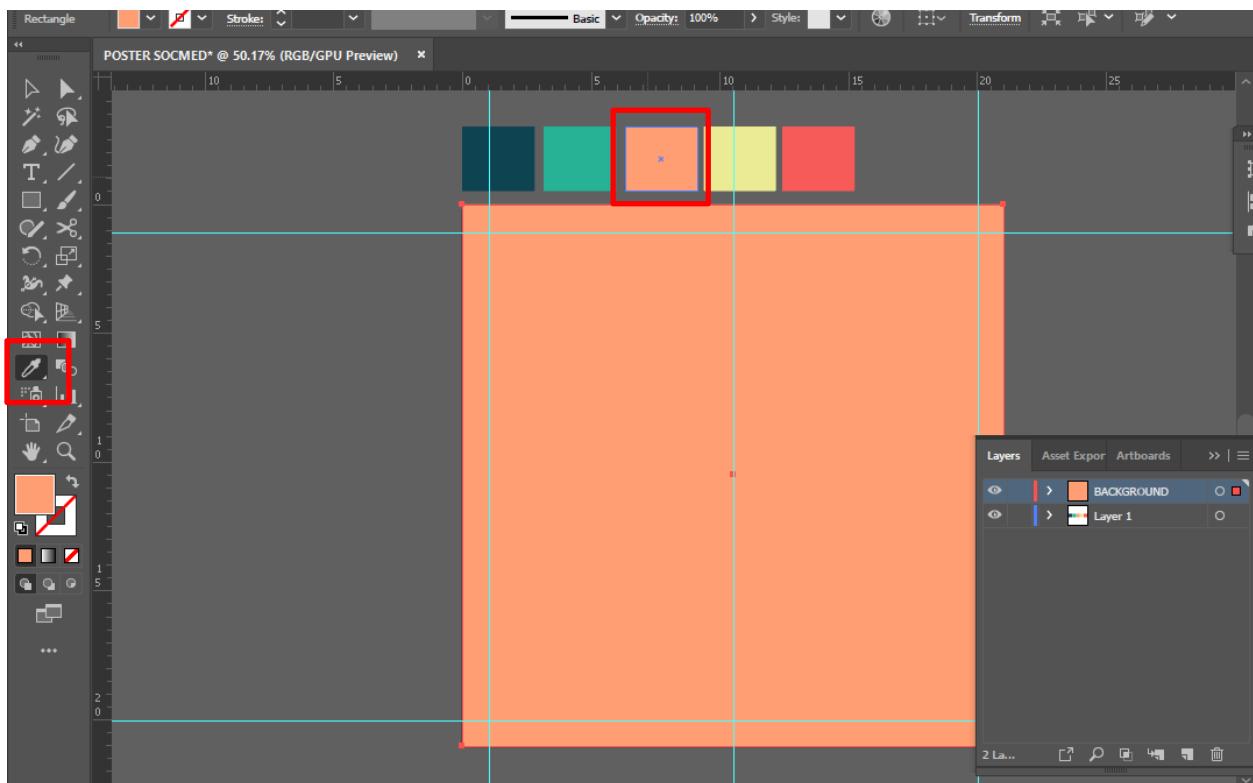


Buatlah Layer baru, dan beri nama Background

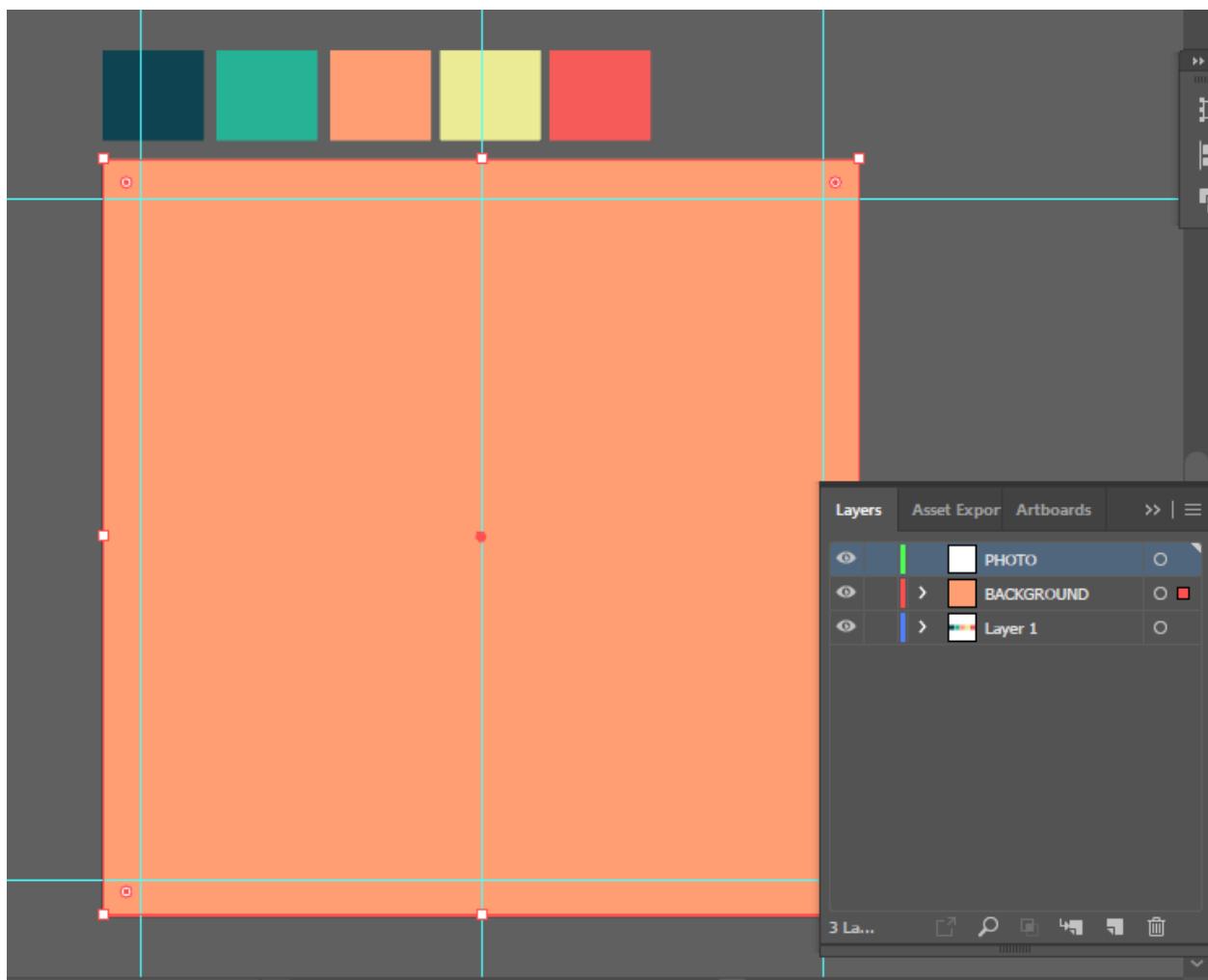


Setelah itu, gunakan Rectangle tool dan buatlah sebuah persegi, lalu fill color menggunakan warna yang terdapat pada palet warna dengan menggunakan TOOL INK DROPPER, atau bisa menggunakan shortcut "I".

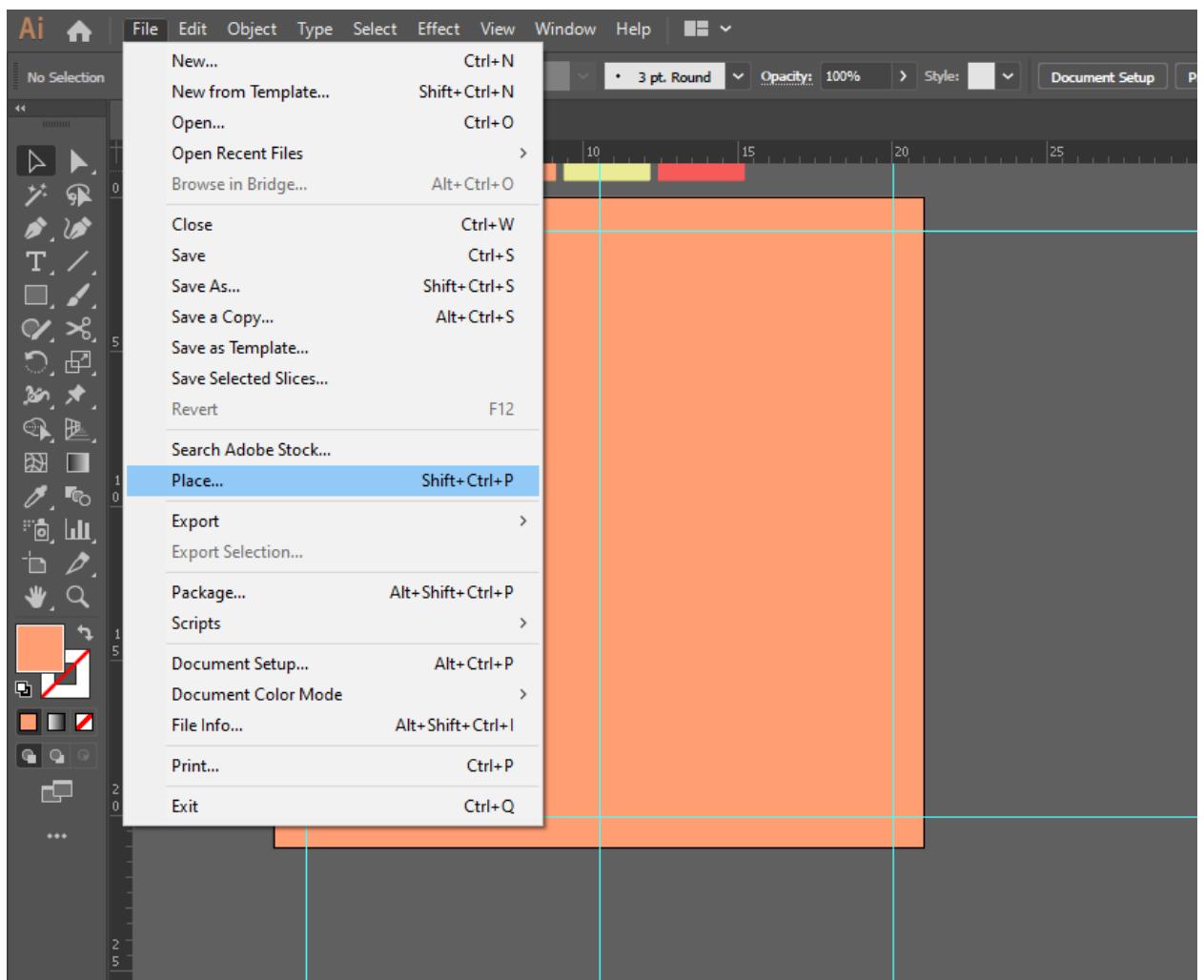




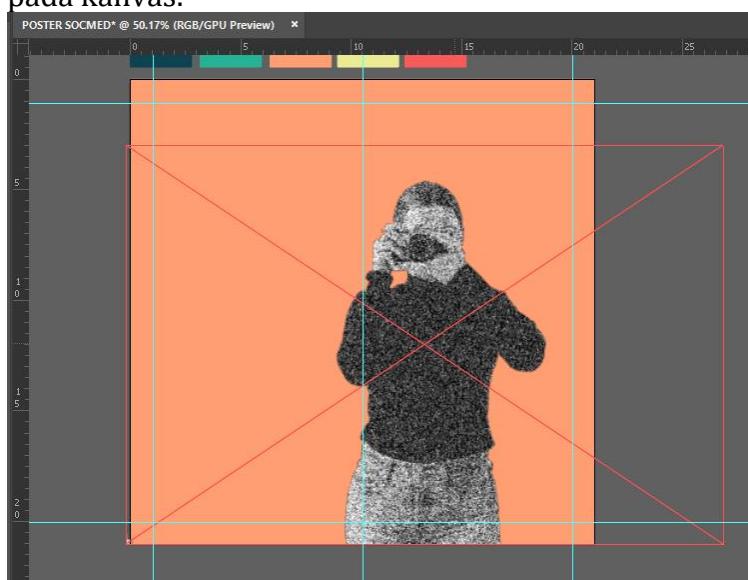
Buatlah LAYER BARU dan beri nama PHOTO, layer ini akan kita gunakan untuk menaruh elemen2 foto yang telah kita edit di Photoshop.

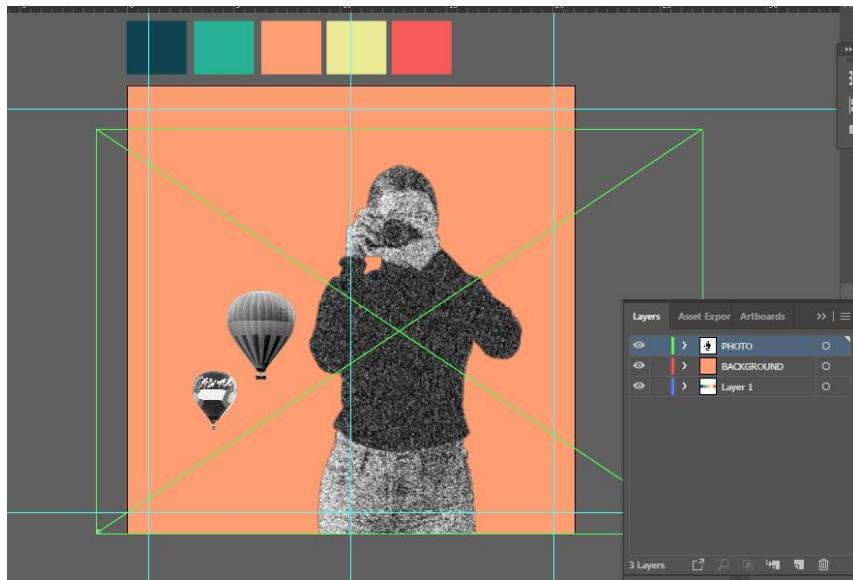


- c) Menggabungkan aset digital imaging dan aset vector menjadi sebuah karya poster
Masukkan PSD file yang telah kita edit di photoshop dengan memilih FILE > PLACE > PILIH PSD

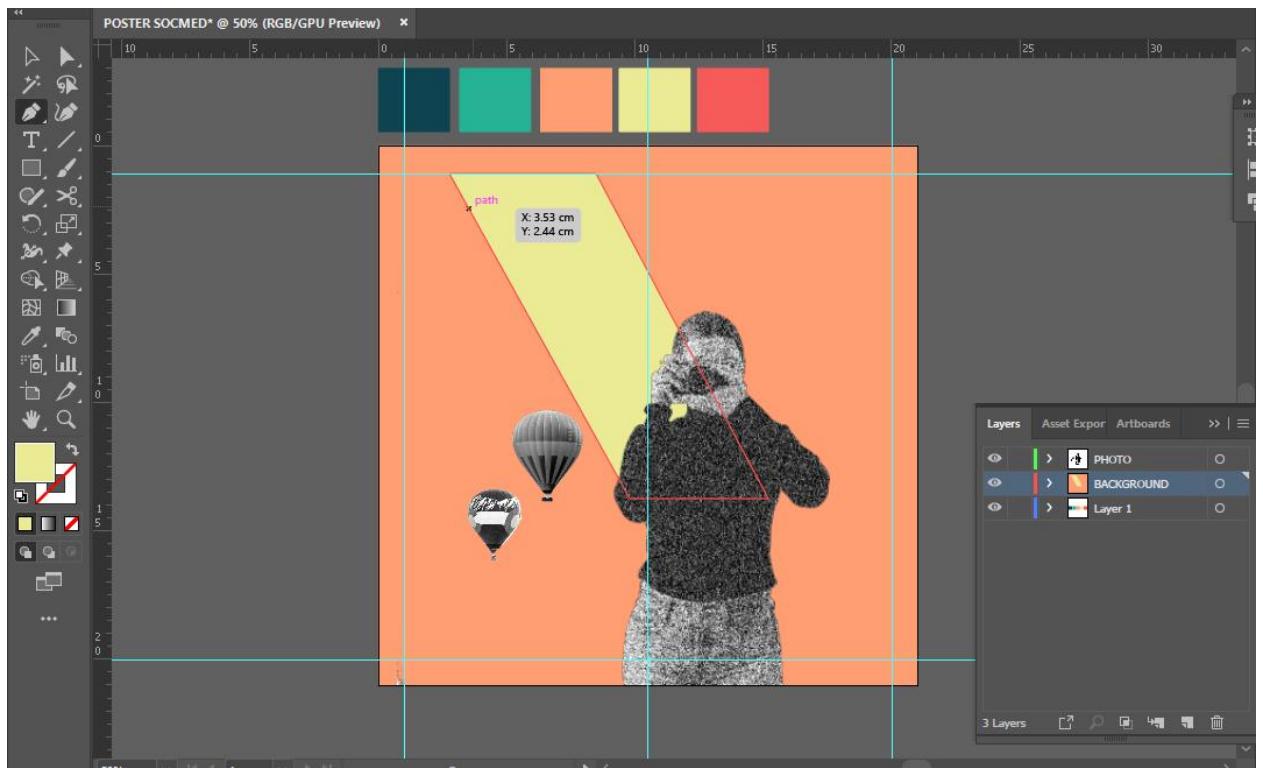


Posisikan elemen foto sesuai dengan keinginan, tentukan layout berdasarkan dengan komposisi yang baik dan juga panduan ruler. Posisikan foto model, dan juga Balon udara pada kanvas.

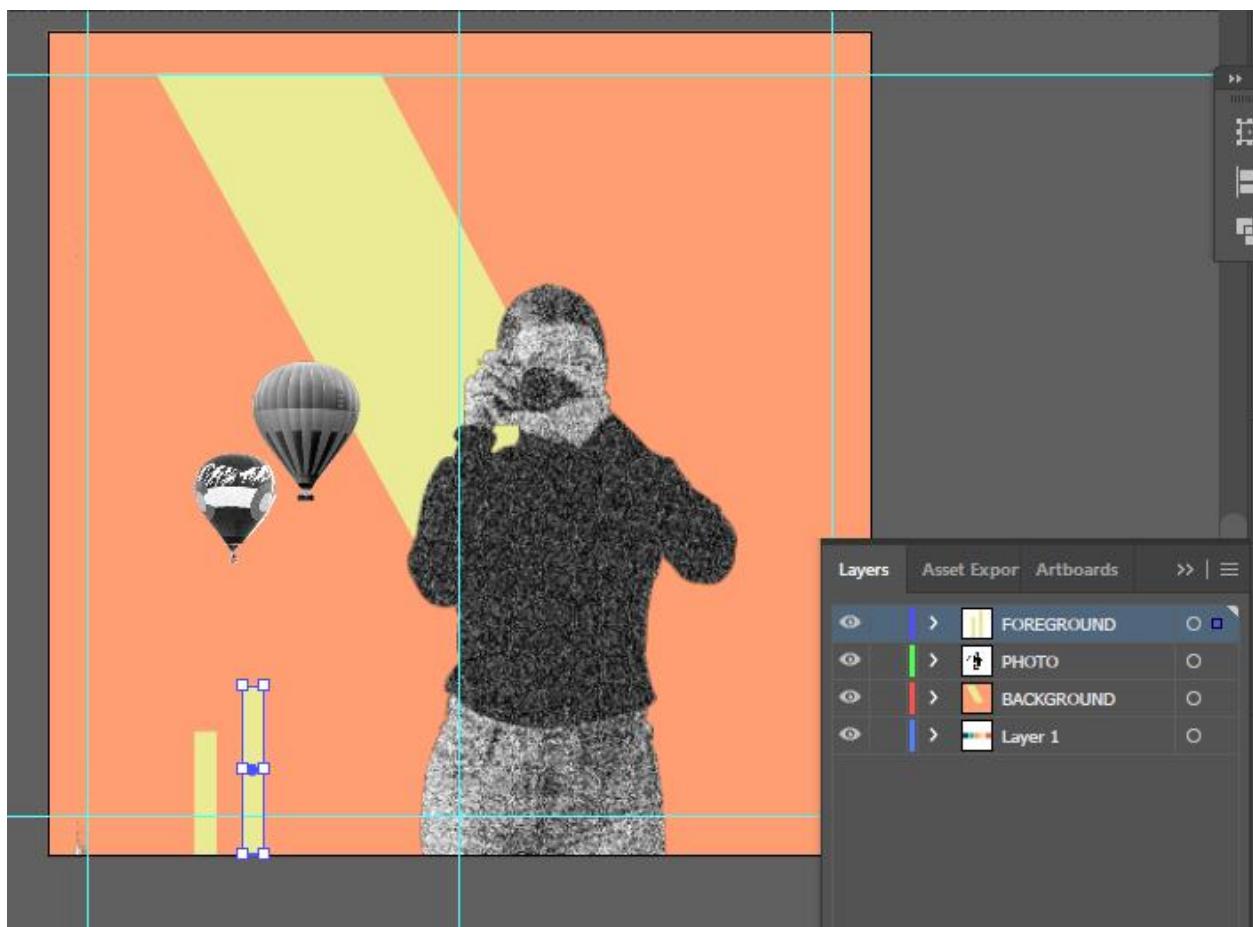




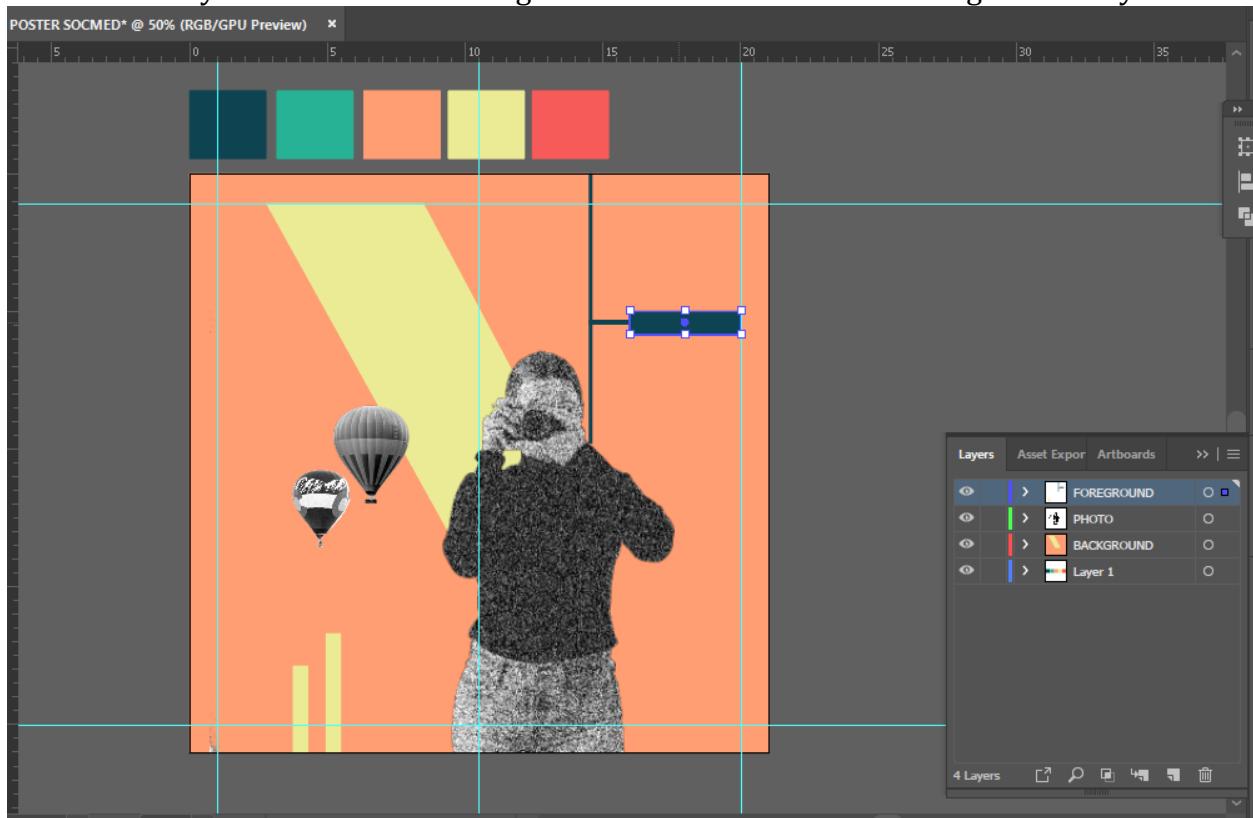
Pada layer Background tambahkan elemen desain menggunakan Pen tool, dan berikan warna yang berdasarkan palet. Gunakan INK dropper untuk mengambil warna.



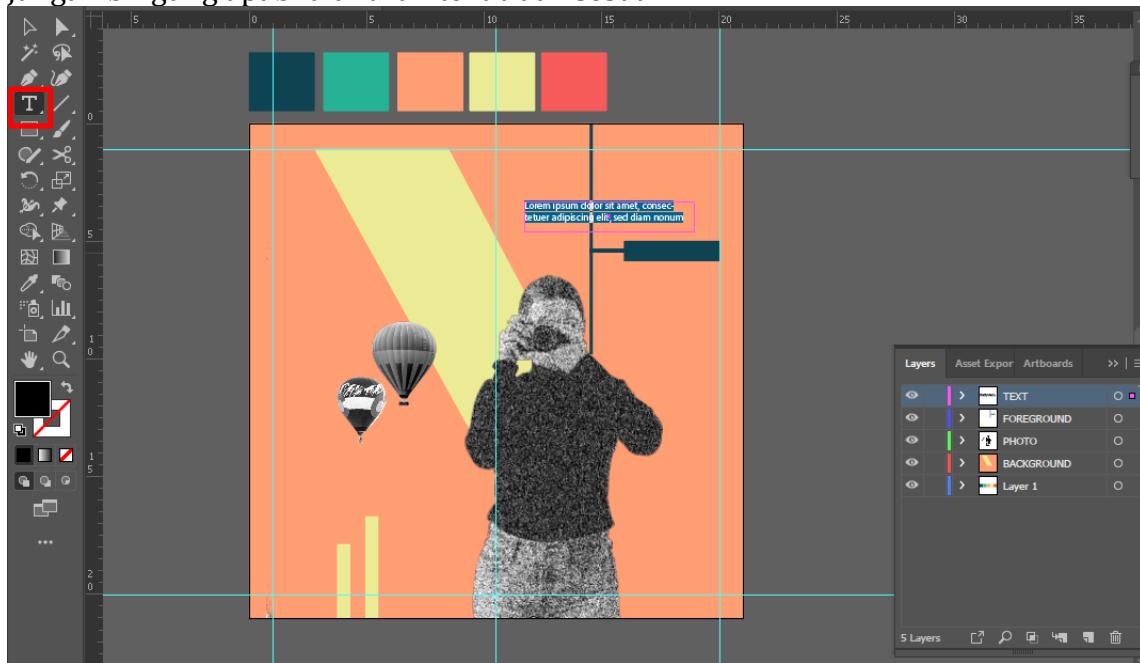
Tambahkan Elemen2 grafis pendukung pada layer ini.



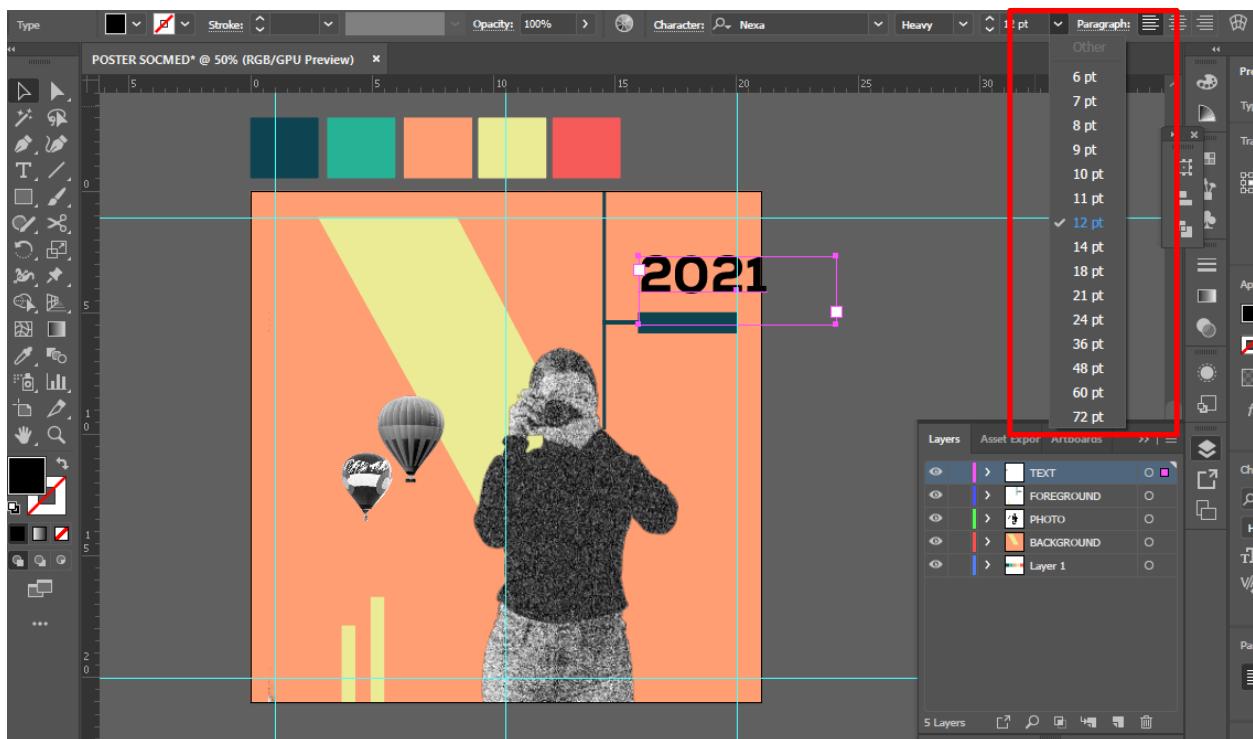
Tambahkan layer baru bernama Foreground dan tambahkan elemen2 grafis lainnya.



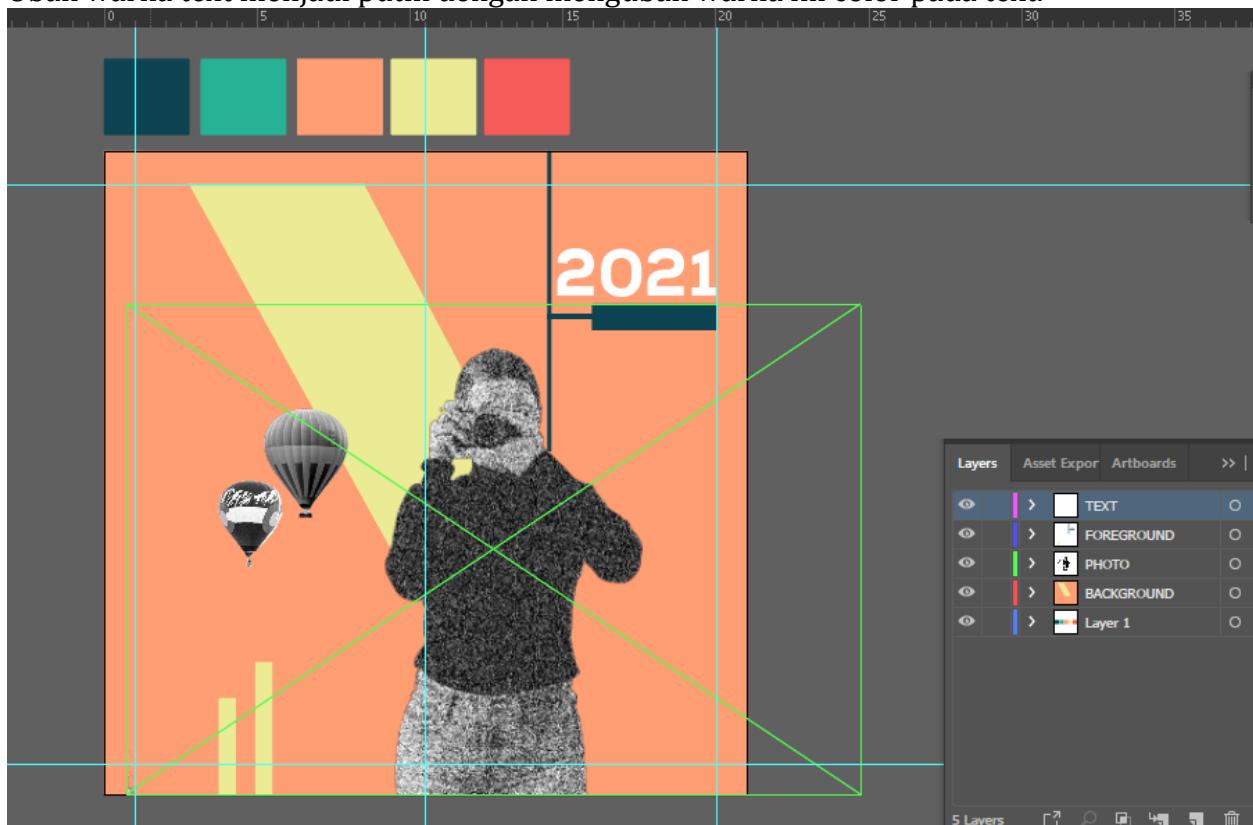
Buatlah Layer baru dengan nama TEXT, di layer ini kita kana menaruh elemen text pada desain. Aktifkan TYPE TOOL lalu klik dan drag pada lokasi yang kita ingin berikan text. Jangan bingung apabila ukuran text tidak sesuai.



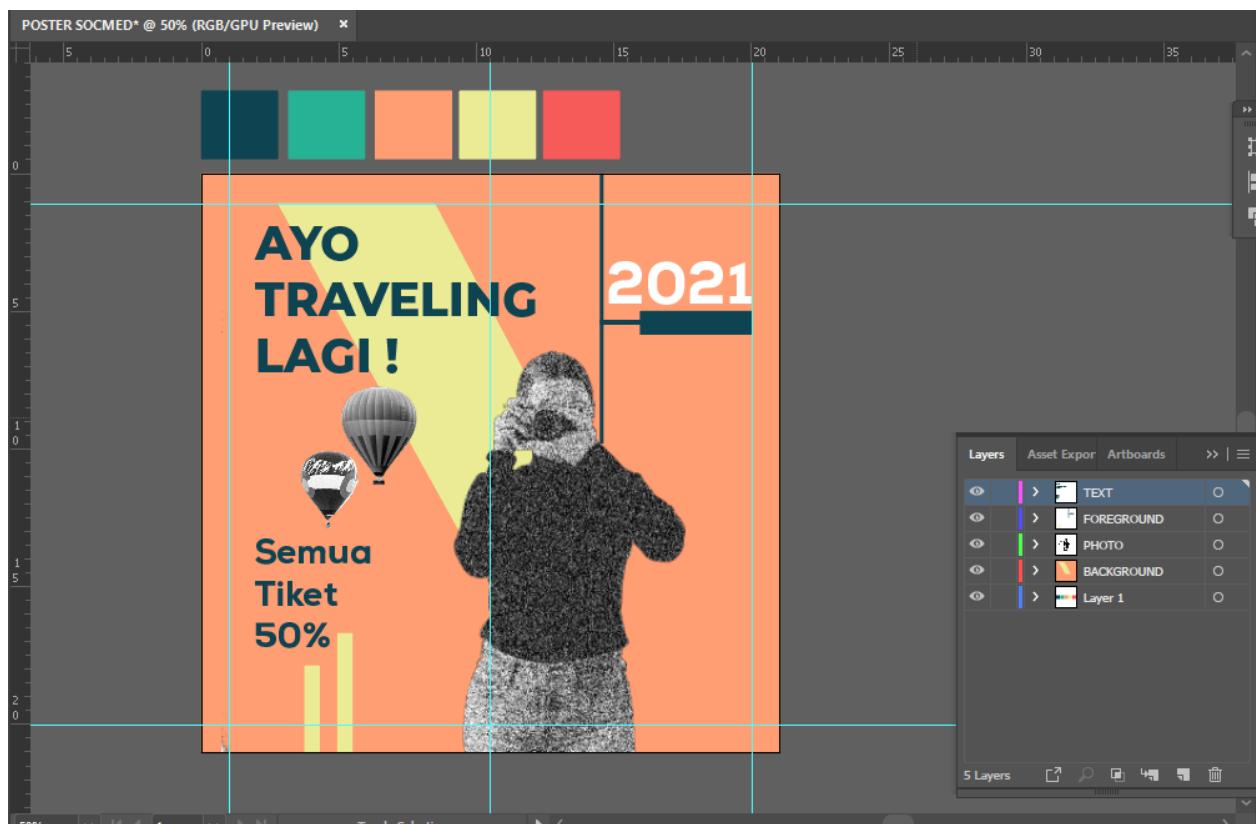
Atur pengaturan text dengan memilih obyek text dan atur ukurannya pada panel atas.



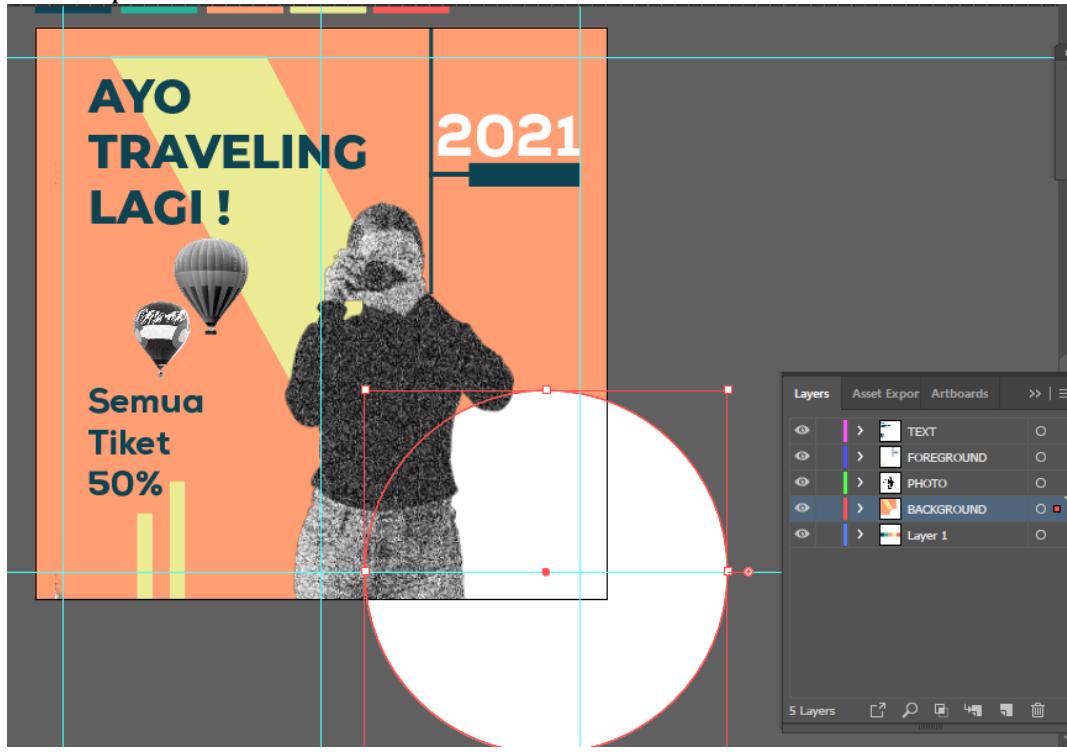
Ubah warna text menjadi putih dengan mengubah warna fill color pada text.



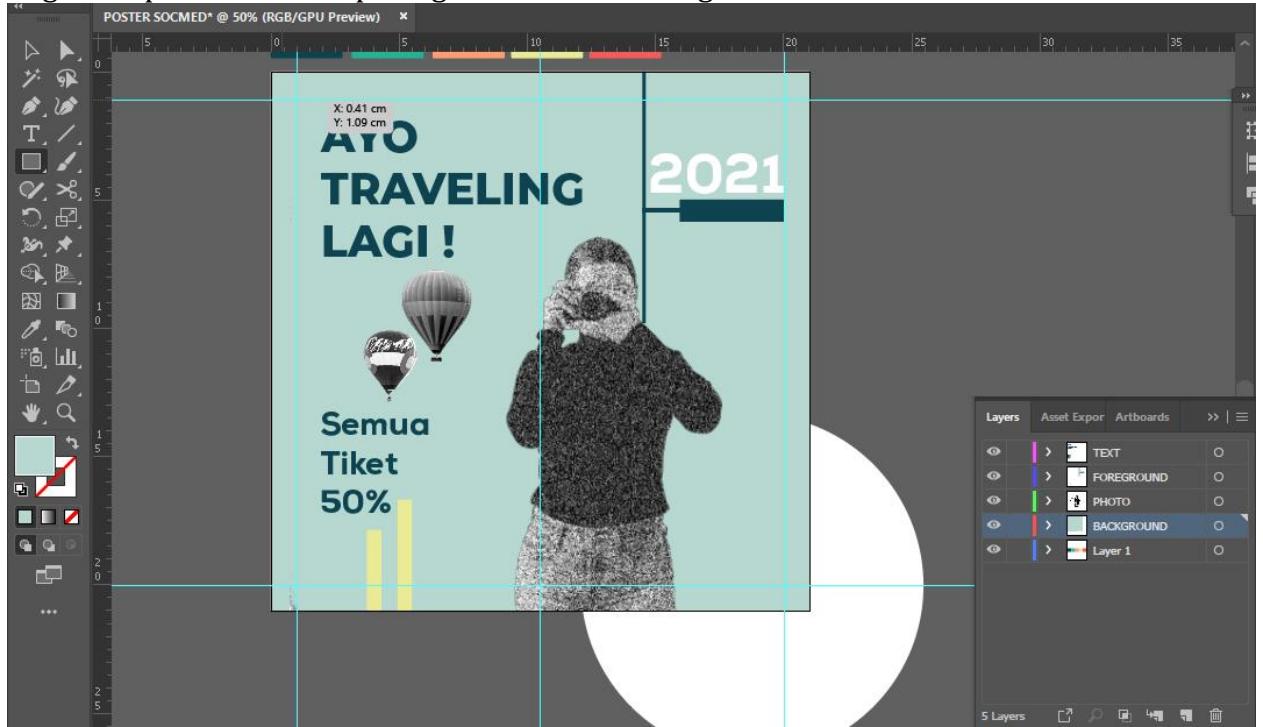
Tambahkan elemen text lain, sesuaikan ukuran dan juga warnanya. Untuk mempermudah pemilihan warna, pastikan objek Text terpilih lalu tekan INK DROPPER lalu pilihlah warna pada palet warna.



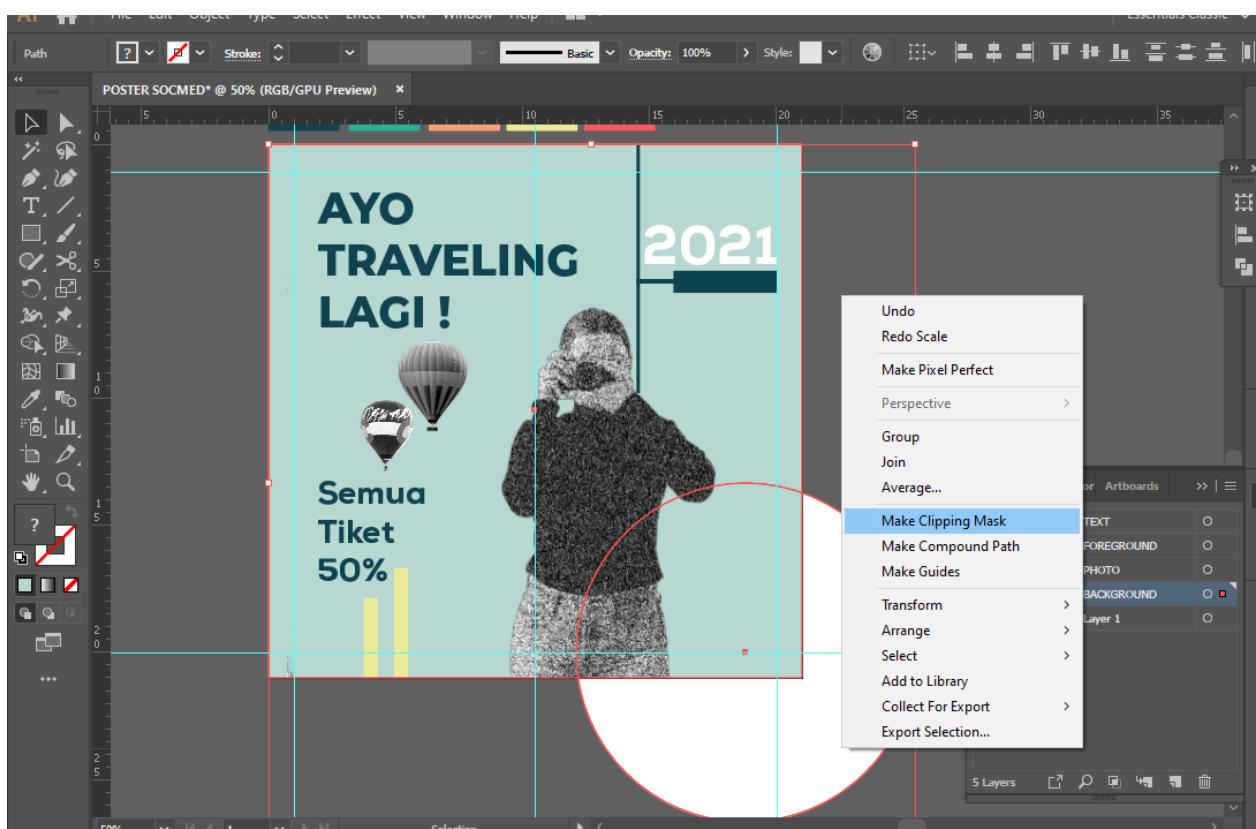
Tambahkan elemen lain pada layout, dalam hal ini adalah sebuah lingkaran berwarna putih pada sudut kanan bawah. Perhatikan lingkaran tersebut OVERLAPPING dari kanvas. Untuk itu kita perlu melakukan CLIPPING MASK.



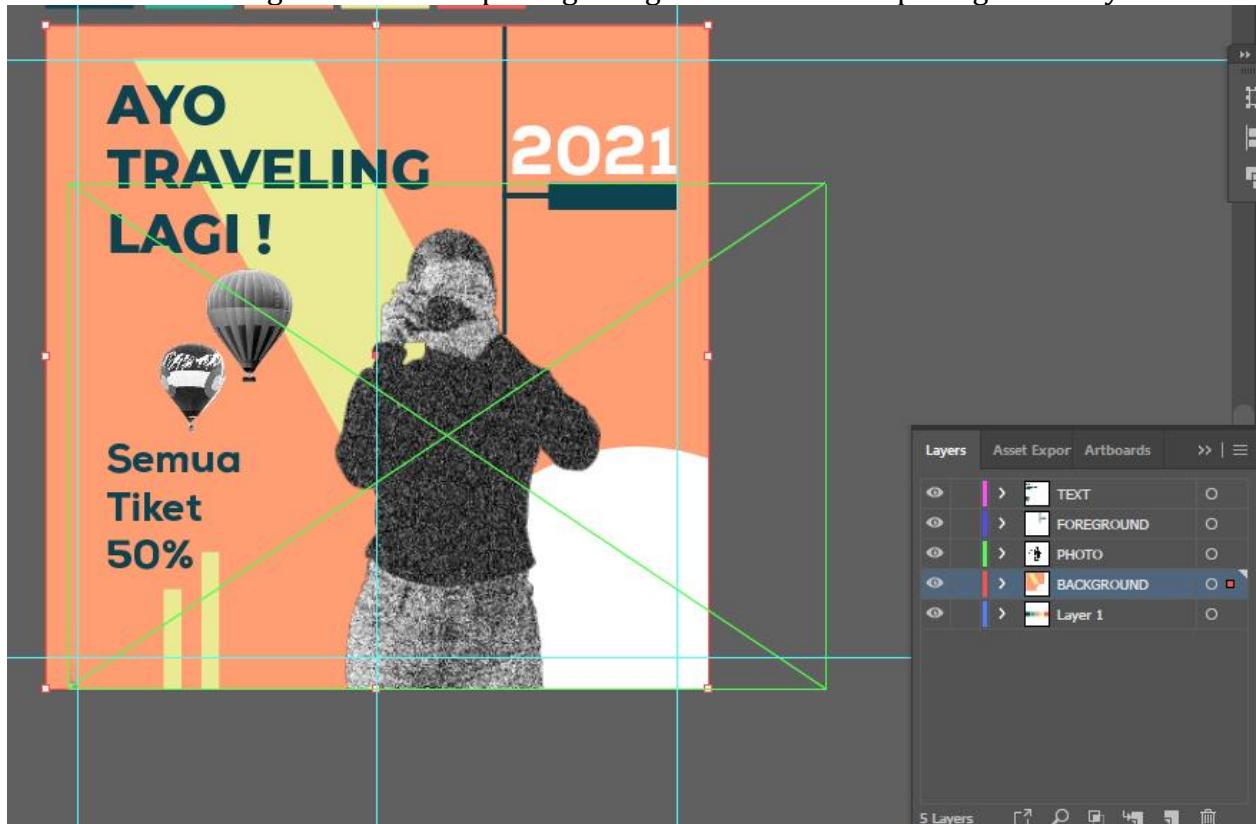
Buat sebuah persegi yang menyerupai background pada layer yang sama dengan objek lingkaran putih. Pastikan persegi berada di atas lingkaran.



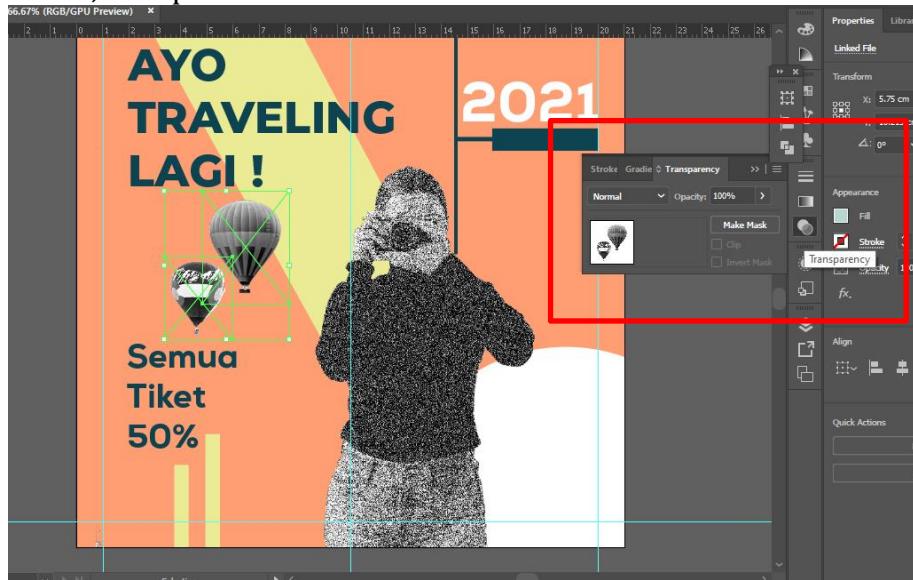
SELEKSI KEDUANYA dengan menggunakan SHIFT KLIK, lalu KLIK KANAN dan tekan MAKE CLIPPING MASK.



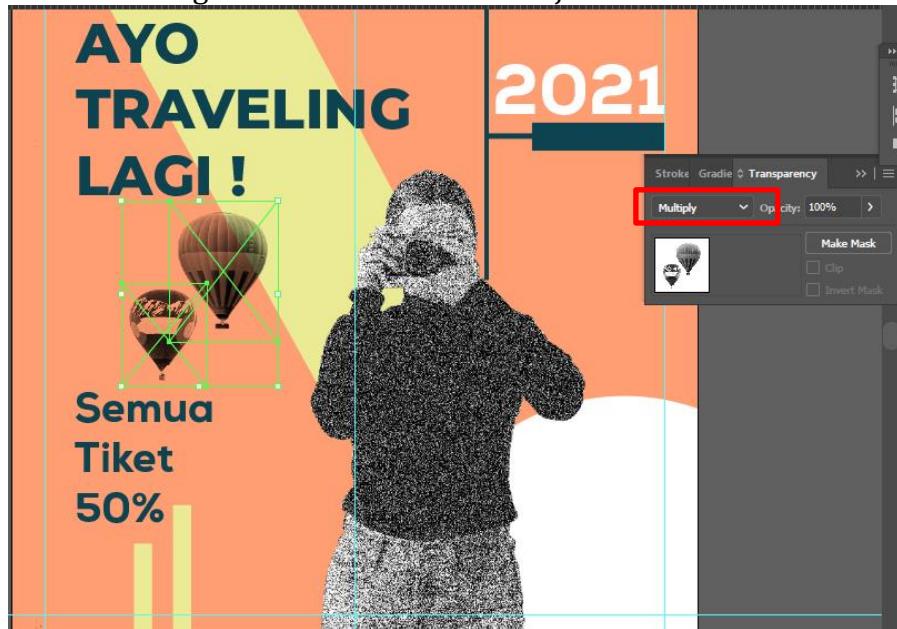
Secara otomatis lingkaran akan terpotong mengikuti bentuk dari persegi diatasnya.



Untuk memberi efek transparan pada objek balon, seleksi keduanya menggunakan SHIFT + CLICK, lalu pilih ikon TRANSPARENCY



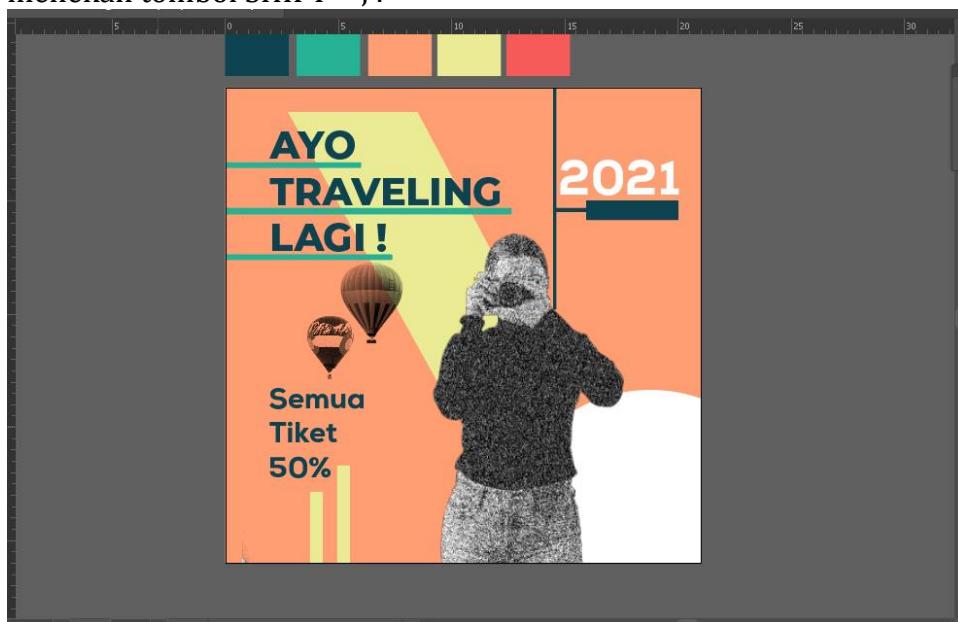
Ubah Blending mode dari NORMAL menjadi MULTIPLY



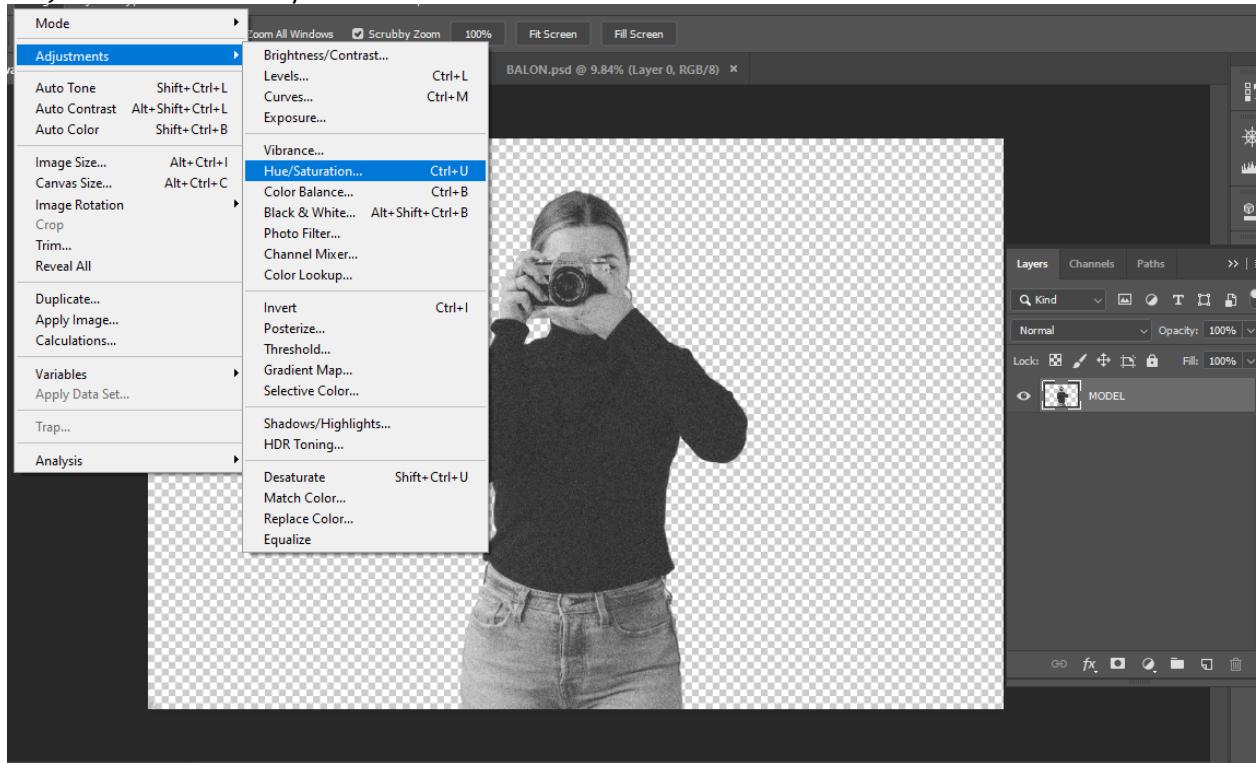
Tambahkan elemen2 grafis tambahan



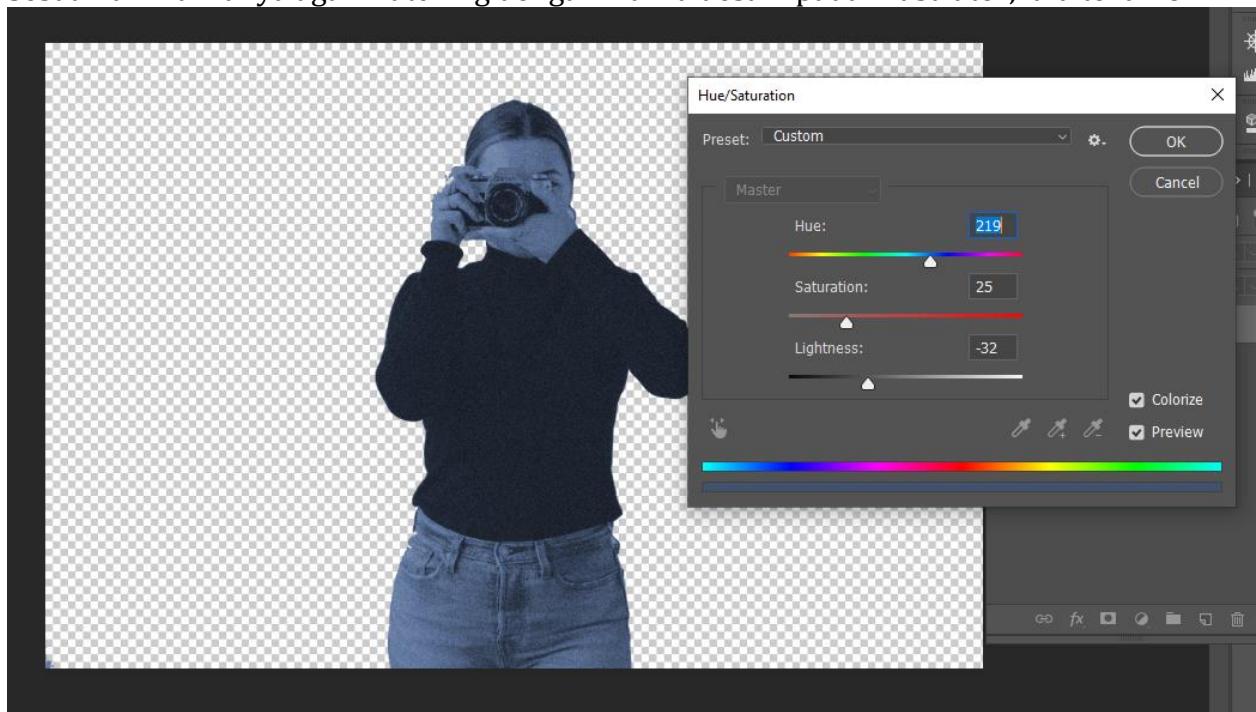
Agar dapat melihat design dengan jelas, sembunyikan GARIS GUIDE dari RULER dengan cara menekan tombol SHIFT + ; .



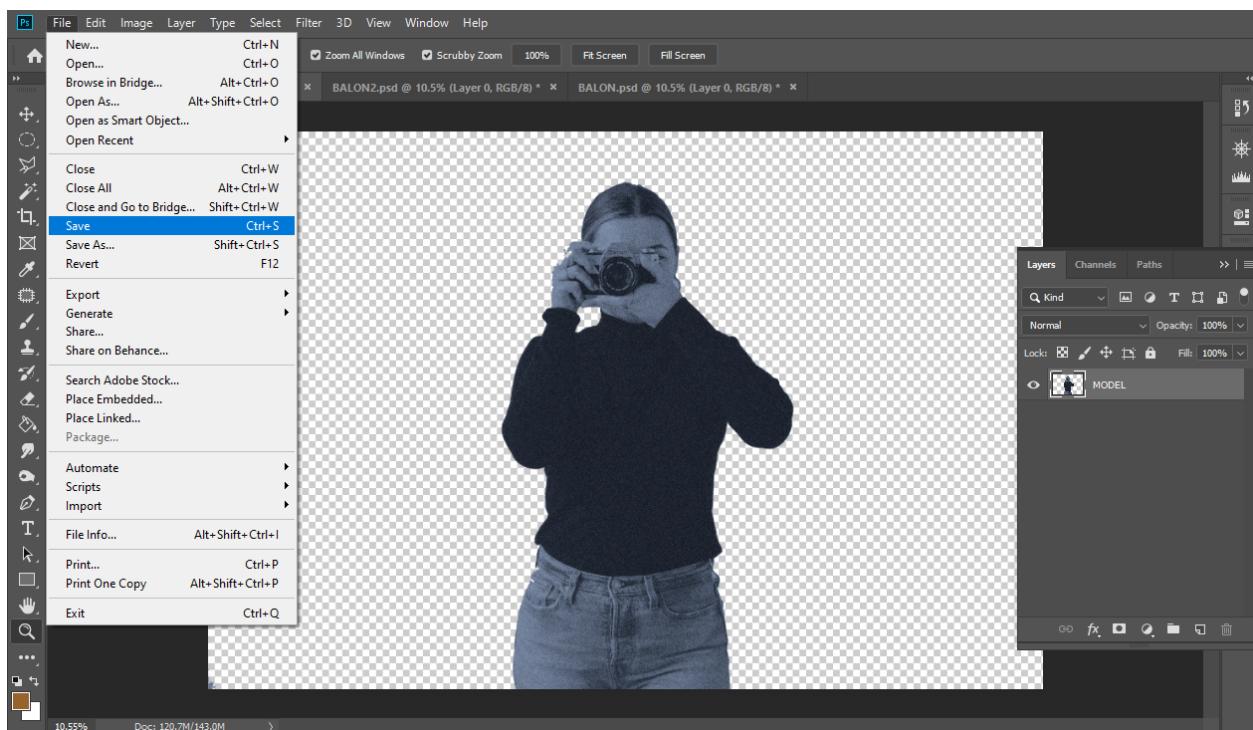
Kita perlu mengedit beberapa hal pada foto di Photoshop, buka kembali file dokumen BG REMOVAL 3.PSD yang berisi foto model yang anda place di Illustrator. Pilih menu IMAGE > ADJUSTMENT > HUE/SATURATION



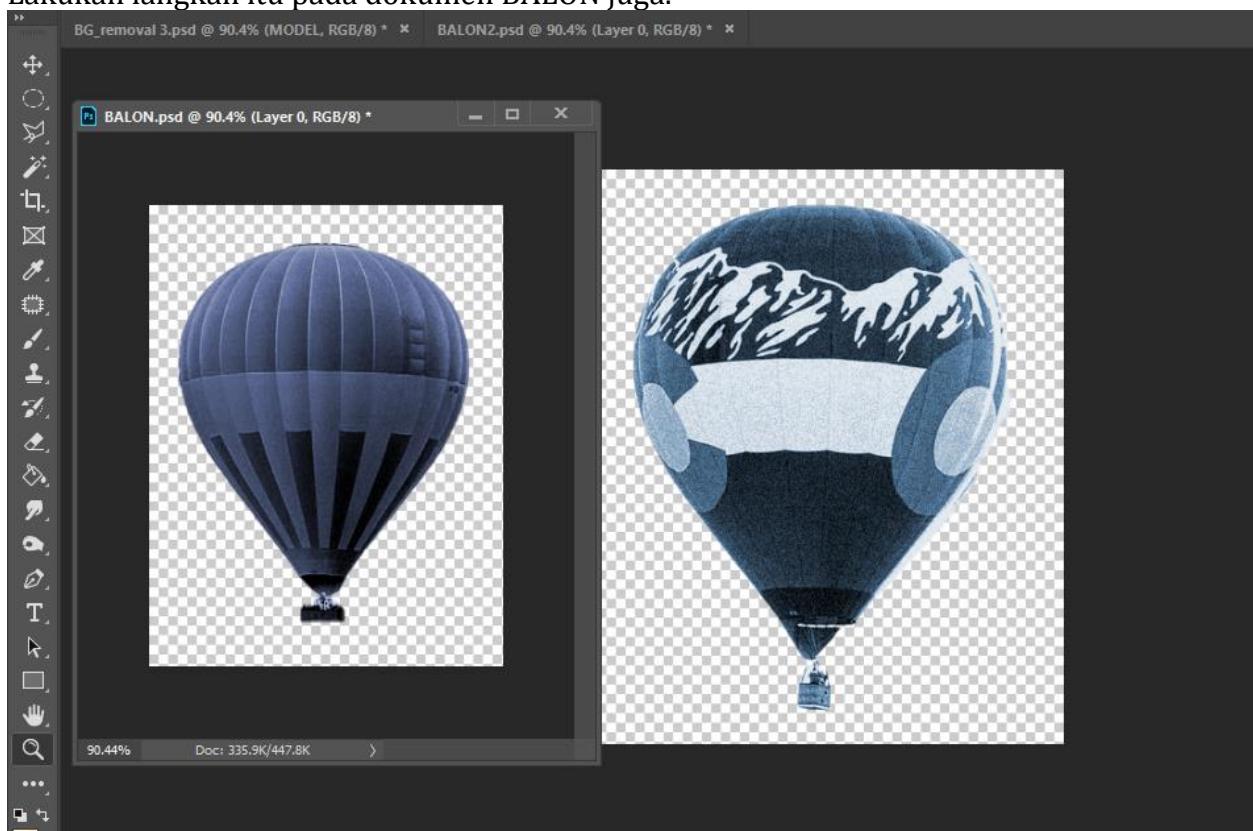
Sesuaikan warnanya agar matching dengan warna desain pada Illustrator, lalu tekan OK



Lakukan SAVE.



Lakukan langkah itu pada dokumen BALON juga.



Saat membuka kembali Illustrator, akan langsung muncul tulisan ini. Yang menadakan adanya perubahan dari file PSD yang anda place tadi. Tekan YES.

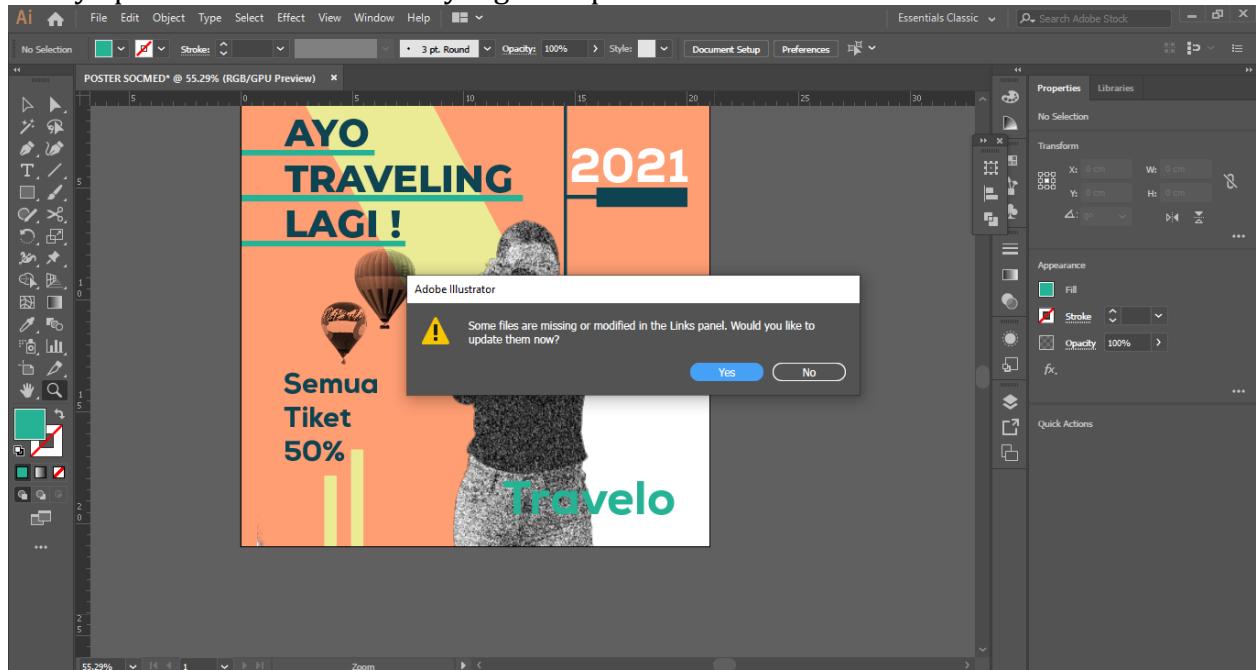
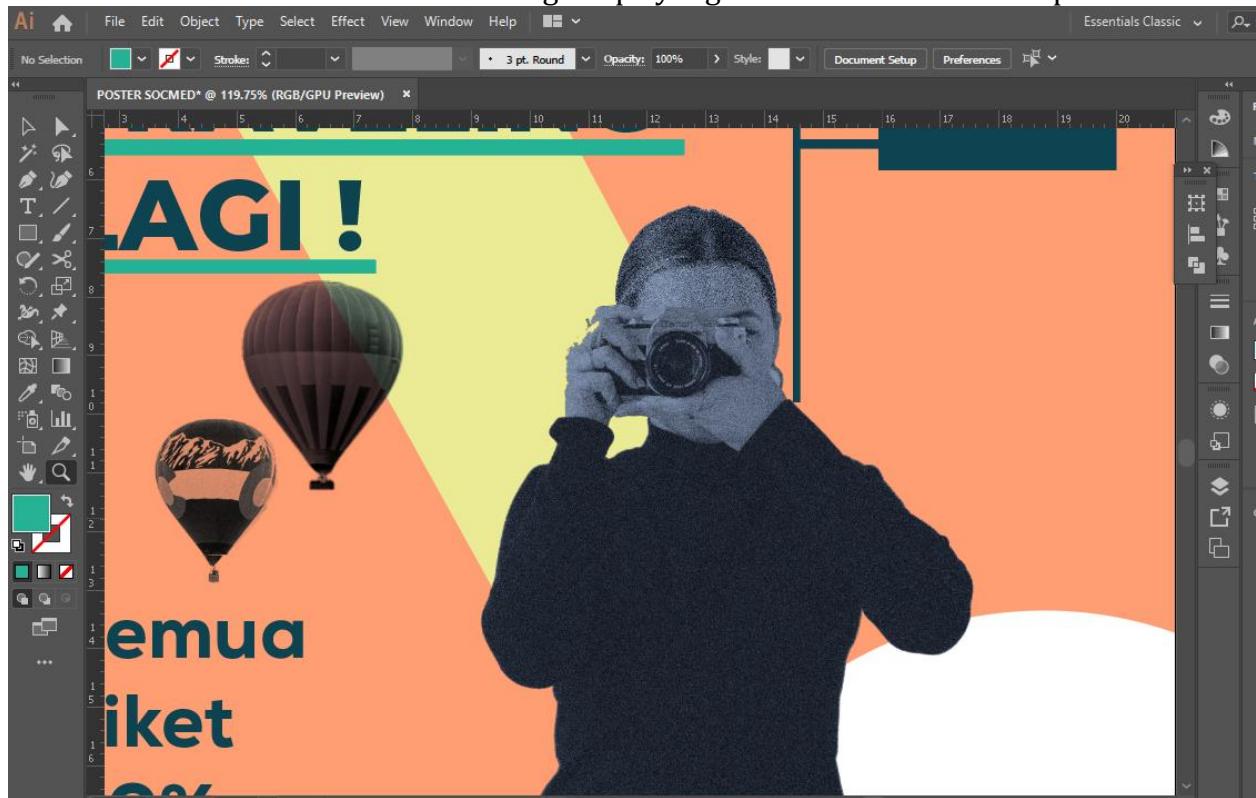
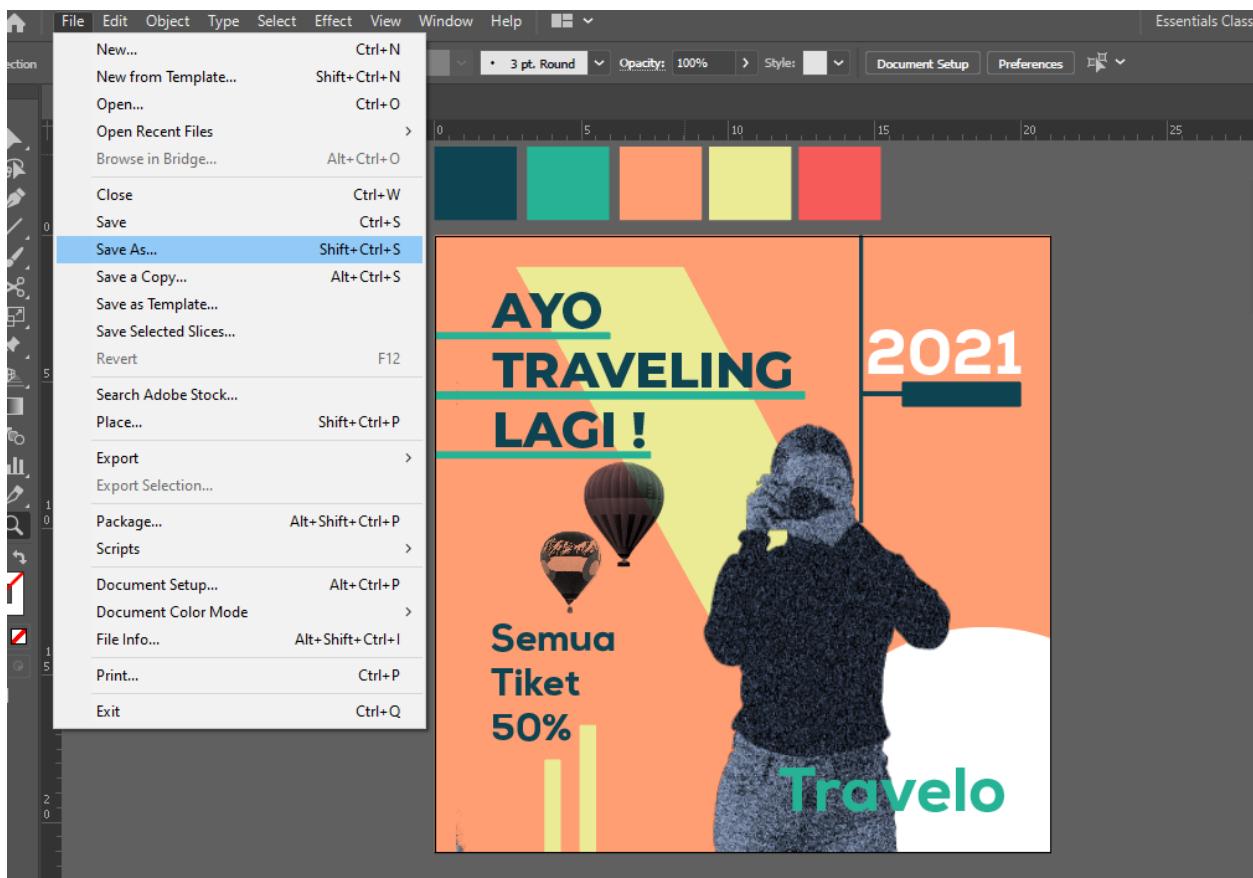


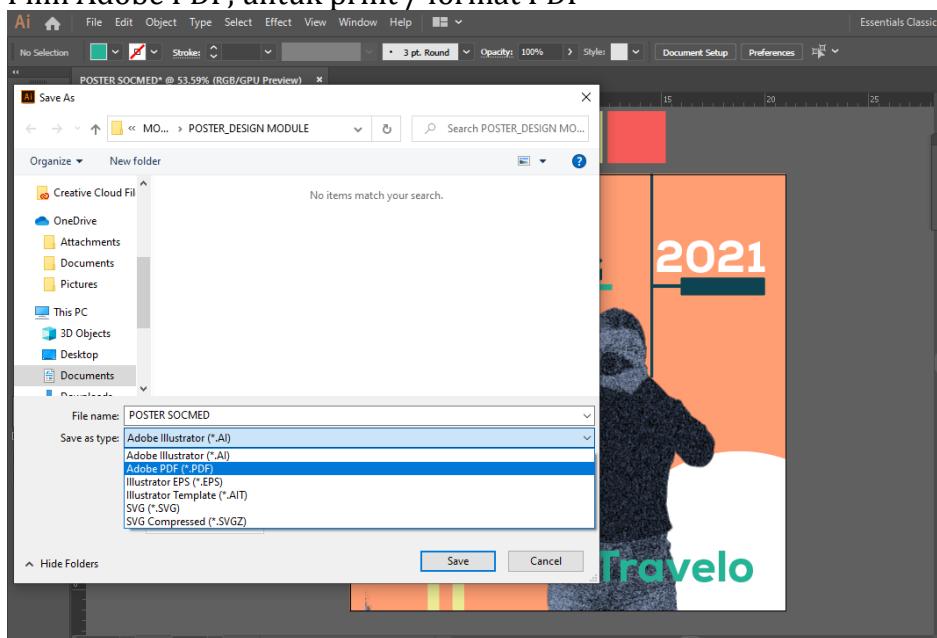
Foto akan otomatis berubah sesuai dengan apa yang telah diedit di Photoshop barusan.



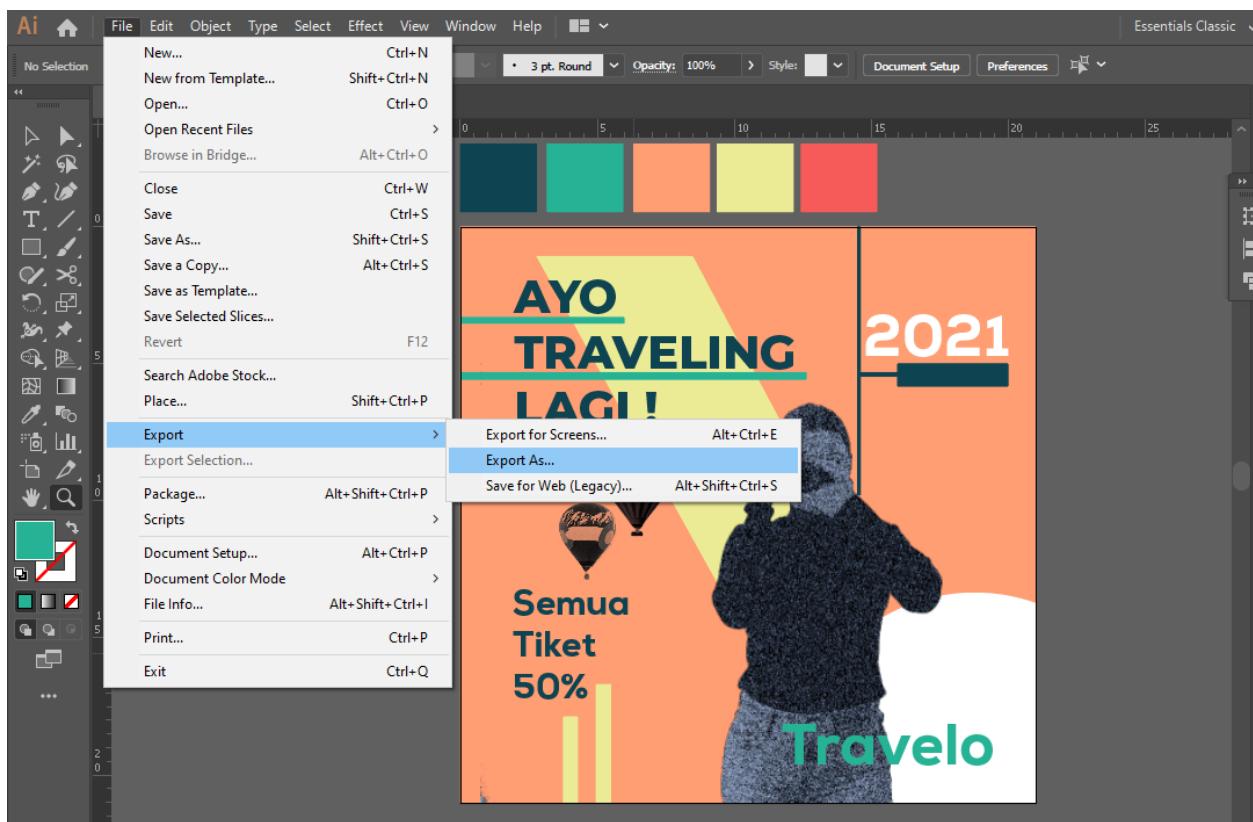
Desain poster sudah selesai, kita simpan poster dengan menggunakan FILE > SAVE AS



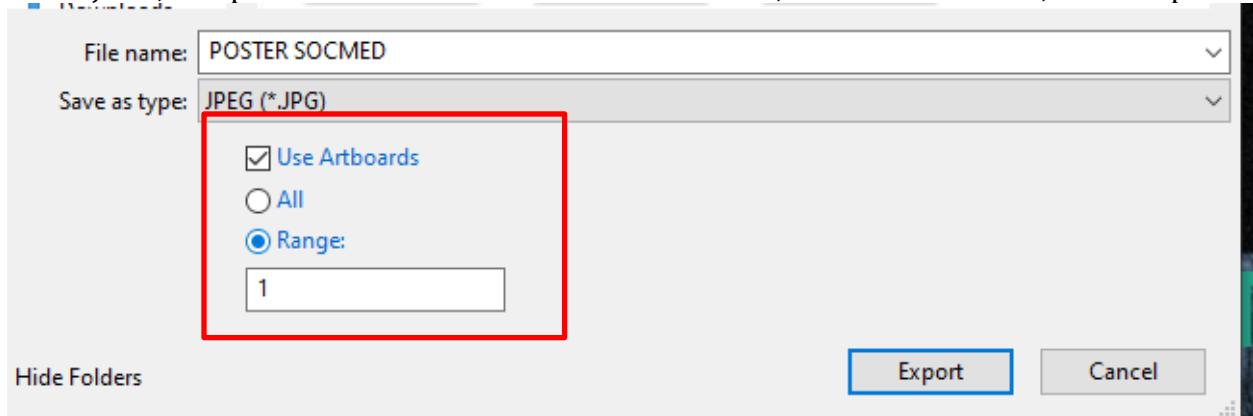
Pilih Adobe PDF, untuk print / format PDF



Untuk jenis file .JPG agar kita dapat menggunakan FILE > EXPORT >EXPORT AS.



PILIH JPEG, dan pastikan USE ARTBOARDS TERENTANG, dan PILIH RANGE:, tekan export.



SELESAI.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 30 menit!

- 1) Bagaimana cara menghilangkan background dengan Adobe Photoshop?
- 2) Bagaimana cara memasukkan gambar ke dalam Adobe Illustrator?

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 3 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat karya yang menerapkan menggabungkan aset dari Photoshop dan Illustrator.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Karya yang dibuat menggabungkan kedua software tersebut.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Illustrator
- ✓ Software Adobe Photoshop

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah poster secara mandiri!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab

- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat poster dengan menggabungkan penggunaan software Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator	Karya yang dibuat menggabungkan kedua penggunaan software tersebut dengan tepat guna				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

<input type="checkbox"/> YA	<input type="checkbox"/> TIDAK
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

<input type="checkbox"/> YA	<input type="checkbox"/> TIDAK
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

VI. DAY 7: BASICS OF CINEMATOGRAPHY

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki dasar-dasar sinematografi yang berhubungan dengan pekerjaan *motion graphic*.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB VI, peserta memiliki pengetahuan dan ketrampilan mengenai:

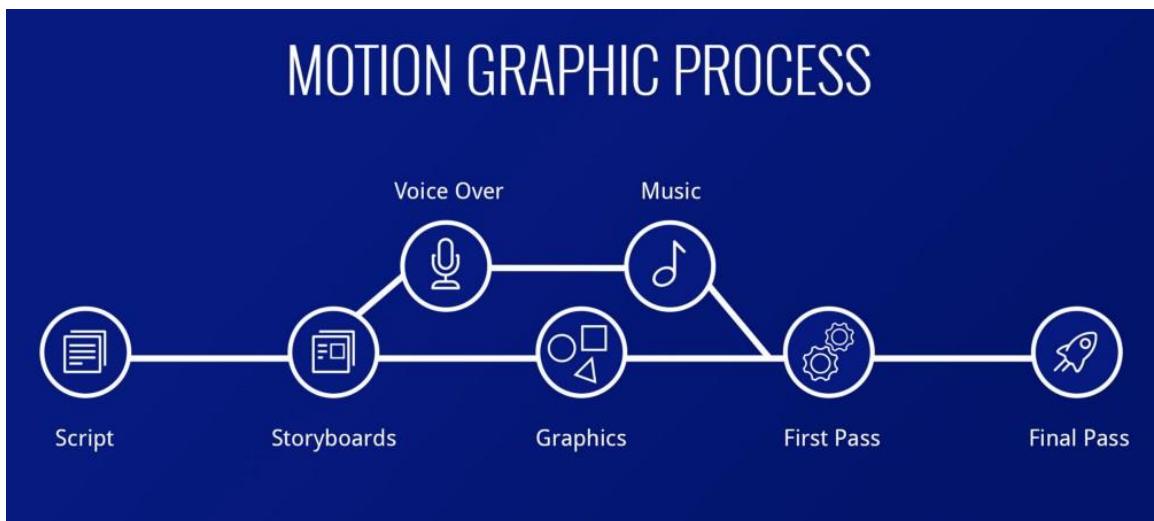
- 1) Pipeline pembuatan motion graphic 2D, SOP, dan aturan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)
- 2) Penjelasan mengenai 12 prinsip animasi
- 3) Storyboard dan elemen-elemen shot

B. Pipeline Pembuatan Motion Graphic dan K3

1. Pengetahuan

- a) Pada dasarnya, proses pembuatan film dan animasi terbagi menjadi 3 bagian besar yaitu preproduction (praproduksi), production (produksi), dan postproduction (pascaproduksi).
- b) Tahap praproduksi merupakan tahap persiapan yang biasanya meliputi pengembangan ide, pencarian referensi, pembuatan naskah/ script, pembuatan storyboard, perekaman dialog, desain karakter, desain environment, pembuatan asset visual, dsb.
- c) Tahap produksi dalam pembuatan film animasi biasanya meliputi layout, modeling, texturing, rigging, animasi, vfx, lighting, rendering, dsb
- d) Tahap pascaproduksi merupakan tahap akhir yang meliputi compositing, color grading/ color correction, serta penambahan VFX dan beberapa motion graphic sebagai pelengkap.
- e) Namun pada pembuatan motion graphic, pipelinanya sedikit berbeda dan relatif lebih sederhana. Tahap praproduksi mencakup penentuan ide, konsep/ gaya visual, target penonton, naskah/ script, storyboard, perekaman voice over, dan pembuatan asset visual. Tahap produksi meliputi layout dan animasi. Pada tahap pascaproduksi dilakukan compositing, animasi tambahan untuk memperhalus gerakan (jika perlu),

musik, sound effects, dan rendering. Jika dipadatkan maka kira-kira menjadi seperti pada gambar berikut ini:



(sumber: <https://medium.com/@kashby/my-process-with-motion-graphics-2fe7785e4a0>)

- f) Dalam proses pengerjaan motion graphic, penting untuk mematuhi SOP (Standard Operating Procedure) yang berlaku di tempat kerja, terutama jika bekerja dalam tim. Hal ini meliputi cara penamaan file, selalu melakukan penyimpanan file secara berkala (progressive files), format file, tempat penyimpanan file, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan file kerja. Jika hal ini dilanggar maka dapat membingungkan orang lain dalam tim dan mengacaukan pipeline.
- g) Selain SOP, ada pula aturan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) yang berlaku di tempat kerja. Sama halnya dengan SOP, tiap tempat juga memiliki aturan K3 yang berbeda-beda. Namun beberapa hal dasar yang harus diketahui adalah:
 - Tidak makan dan minum di dekat laptop/ PC
 - Tidak meletakkan gelas berisi air di dekat laptop/ PC
 - Kabel tidak boleh dibiarkan melintang di tempat orang biasa lalu lalang
 - Selalu melakukan back up file di lebih dari 1 tempat, terutama secara online
 - Istirahat dan makan minum terjaga selama pengerjaan proyek (tidak begadang secara berlebihan)
 - Duduk dengan posisi dan postur yang benar
 - Mengetahui nomor-nomor telepon darurat (polisi, pemadam kebakaran, ambulans)
 - dll

- h)** Dalam animasi, dikenal dengan istilah **12 prinsip animasi**. 12 Prinsip Animasi merupakan prinsip yang digunakan animator sebagai panduan untuk menciptakan animasi yang terlihat hidup. Dirumuskan oleh 2 orang dari The Nine Old Men (9 orang filmmaker veteran Disney pada masa keemasan), yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston pada tahun 1980-an dalam bukunya yang berjudul **The Illusion of Life: Disney Animation**.
- i) Prinsip-prinsip tersebut adalah: squash & stretch, anticipation, staging, straight ahead & pose to pose, follow through and overlapping action, slow-in & slow-out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, appeal.
- j) Tontonlah video ini di youtube sebagai pengayaan:
<https://www.youtube.com/watch?v=yiGY0qiy8fY&t=75s>

2. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dalam waktu 30 menit!

- 1) Apa saja yang termasuk dalam proses praproduksi untuk motion graphic?
- 2) Bagaimana cara mencegah terjadinya kehilangan data/ file proyek yang sedang dikerjakan?

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

C. Storyboard dan Elemen-elemen Shot

1. Pengetahuan

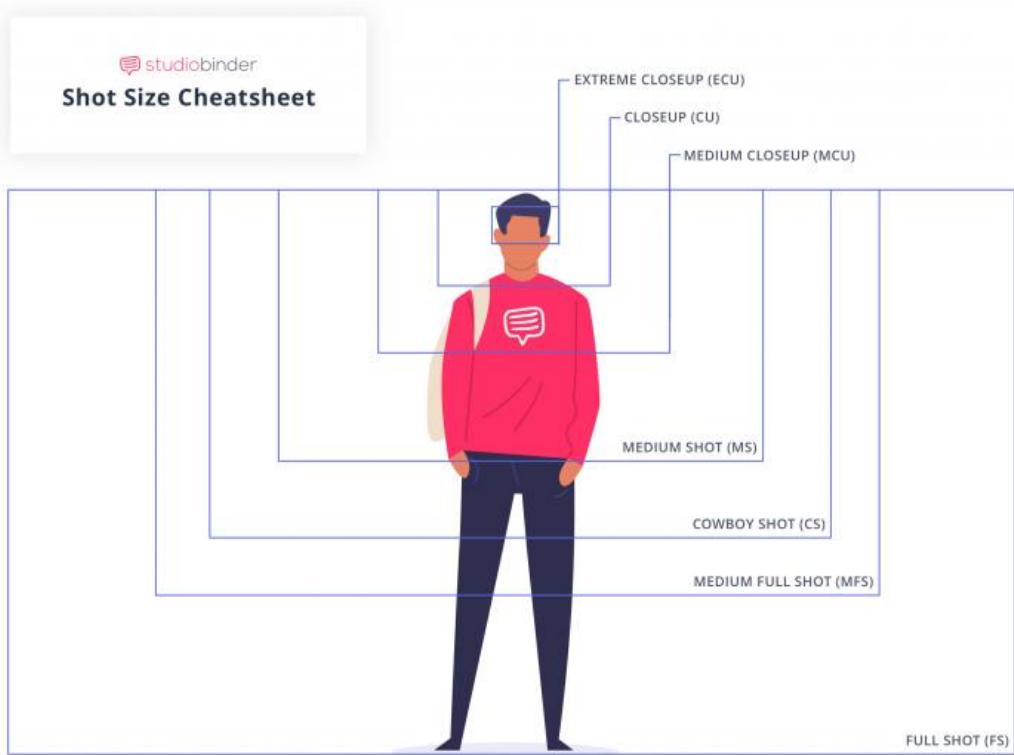
- a) Storyboard merupakan bagian dari tahap praproduksi yang memegang peranan penting dalam pembuatan motion graphic. Storyboard ‘menguraikan’ rencana adegan-adegan yang akan dibuat sehingga memudahkan ketika berkomunikasi dengan klien dan juga menjadi panduan ketika membuat motion graphic. Dalam pembuatan motion graphics, storyboard membantu kita untuk menentukan aset audio dan visual apa saja yang harus disiapkan.
- b) Secara definisi, storyboard adalah panel atau rangkaian panel sketsa kasar yang menguraikan urutan adegan dan perubahan besar dari aksi atau plot dalam suatu produksi untuk direkam pada film atau video.
- c) Storyboard dibuat berdasarkan naskah/ script. Biasanya sebelum ke tahap storyboard, beberapa orang membuat *thumbnails* terlebih dahulu. *thumbnails* merupakan versi yang amat kasar dari sebuah storyboard tanpa ada deskripsi.
- d) Elemen-elemen yang harus ada dalam storyboard antara lain: judul film/ proyek, sutradara, nomor halaman, panel, nomor shot, nomor scene, kolom deskripsi yang biasanya berisi keterangan elemen shot, deskripsi adegan, atau sound effects yang muncul pada panel tersebut.



Contoh Storyboard

(sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/storyboard-examples-film/#Animation-Storyboards>)

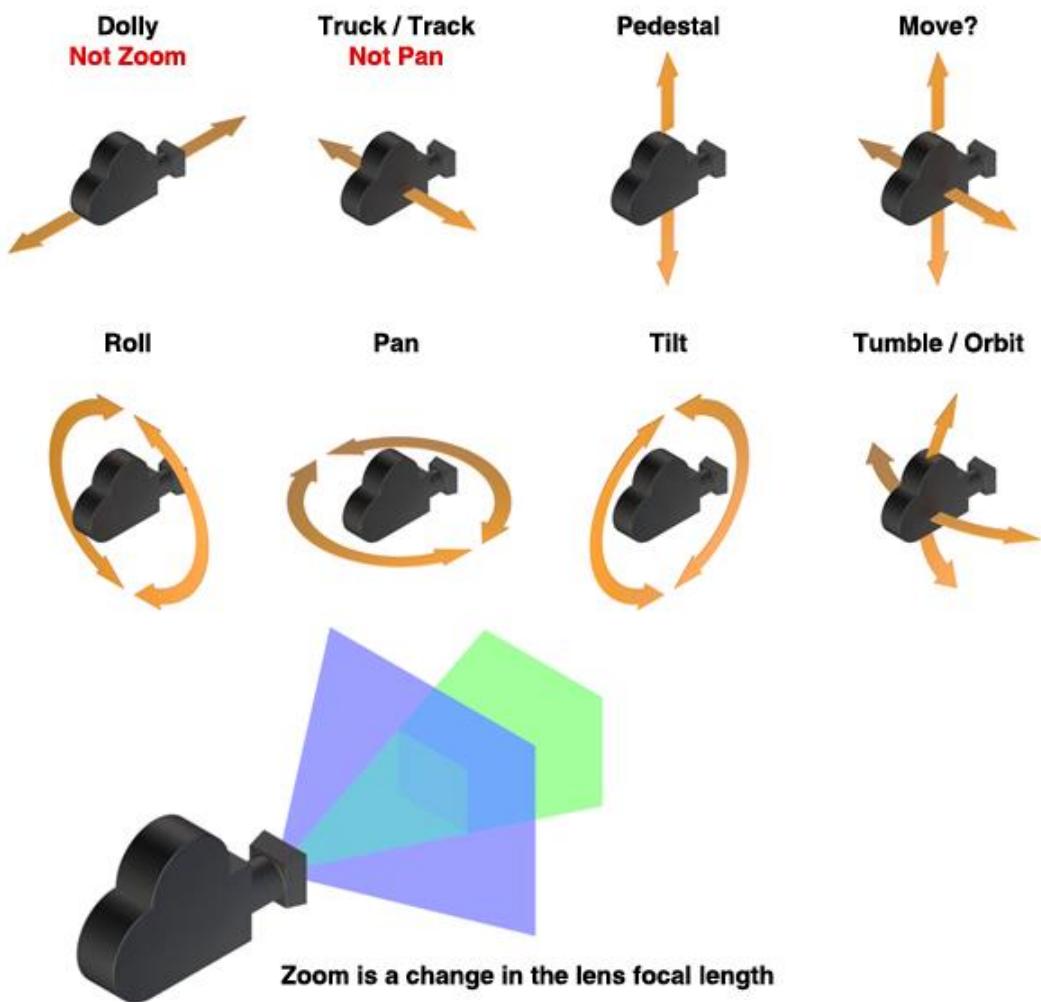
- e) **Act** merupakan pembagian babak dalam cerita/ film
- f) **Scene** dibedakan berdasarkan pergantian tempat atau ketika adegan selanjutnya terjadi di jeda waktu cukup lama
- g) **Shot** dibedakan ketika angle kamera berubah. Kasusnya berbeda jika *one shot* (kamera bergerak terus mengikuti objek).
- h) **Panel** merupakan bagian terkecil dari *storyboard*. Satu shot bisa terdiri dari beberapa panel. Panel berisi key pose adegan. Panel kadang disebut juga dengan istilah sequence.
- i) Untuk dapat membaca panel storyboard, penting untuk mengetahui elemen-elemen shot yang meliputi tipe shot, *camera angle* (sudut kamera), dan *camera movement* (gerakan kamera).
- j) Tipe-tipe shot antara lain: extreme close up, close up, medium close up (mcu), medium shot, cowboy shot, medium full shot, full shot, wide shot, establishing shot



Create free shot lists and storyboards on [studiobinder.com](https://www.studiobinder.com)

(<https://www.studiobinder.com/blog/ultimate-guide-to-camera-shots/#shot-size>)

- k) Beberapa macam *camera angles* antara lain: eye level shot, low angle shot, high angle shot, hip level shot, knee level shot, ground level shot, shoulder level shot, dutch angle shot, bird eye view shot/ overhead shot, aerial shot/ helicopter shot
- l) Gerakan kamera meliputi dolly, track, pedestal, roll, pan, tilt, orbit, zoom in, zoom out, crane up, crane down, dll.



2. Bagian Kerja

a) Tugas Teori

Jawablah pertanyaan-pernyataan di bawah ini dalam waktu 30 menit!

- 1) Apa perbedaan antara scene, shot, dan panel pada storyboard?
- 2) Sebutkan dan jelaskan 5 jenis gerakan kamera!

Semua kesalahan harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum ditandatangani.

No.	Benar	Salah
1.		
2.		

Apakah semua pertanyaan Tugas Teori tersebut dapat dijawab dengan benar dengan waktu yang telah ditentukan?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

b) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 2 jam
- 2) Capaian Unjuk Kerja:
Peserta mampu membuat storyboard dengan benar
- 3) Indikator Unjuk Kerja:
Storyboard yang dibuat mengikuti kaidah-kaidah yang telah diajarkan
- 4) Standar Kinerja
 - ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
 - ✓ Toleransi kesalahan 20% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.
- 5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:
 - ✓ Pensil dan penghapus
- 6) Tugas dan Instruksi Kerja:
 - ✓ Dengan menggunakan template storyboard berikut ini, buatlah storyboard berdasarkan adegan berikut ini:
 - Fade in, tampak sebuah colokan listrik
 - Sebuah kabel muncul dari bawah lalu di-*plug-in* ke colokan listrik tersebut
 - Kamera *crane down* sepanjang kabel
 - Kamera kemudian *track right* sehingga terlihat kabel tersebut membentuk sebuah tulisan "power your idea" dengan sebuah bohlam menyala di ujungnya

- Kamera dengan cepat *zoom out* sehingga terlihat blur
- Medium close up, tampak seorang pria berpakaian kantoran mengacungkan jempol ke arah kamera

Title:				Page:	
Scene No.		Shot No.		Scene No.	Shot No.
Scene No.		Shot No.		Scene No.	Shot No.



Get your free storyboard templates at boards.com

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Buatlah storyboard berdasarkan adegan yang diberikan mengikuti template storyboard	Storyboard yang dibuat menerapkan kaidah yang benar.				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

VII. DAY 8: PENGENALAN SOFTWARE MOTION GRAPHIC

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai software motion graphic untuk membuat project sederhana

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB VII, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Pengenalan software Adobe After Effects
- 2) Membuat animasi logo sederhana

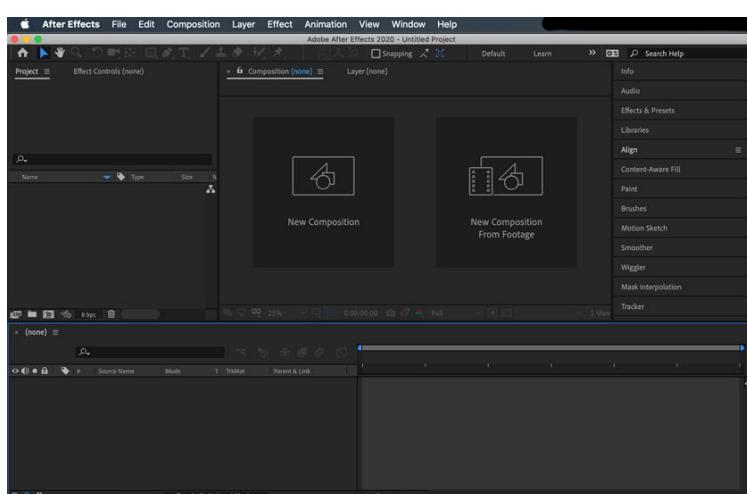
B. Pengenalan Software Adobe After Effects

1. Pengetahuan

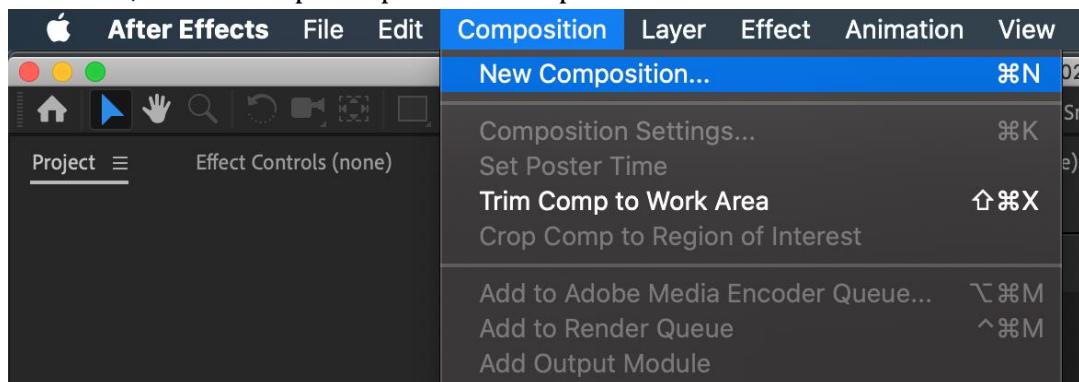
- a) Penjelasan mengenai interface After Effects, tools, composition, project window, timeline dan preview
- b) Penggunaan solid layer pada composition dan parameter pada layer yang terdapat di timeline, mencakup mode layer, position, rotate, scale dan opacity.
- c) Cara memasukkan layer text dan mengubah typeface, warna, dan size
- d) Penggunaan mask untuk memanipulasi bentuk dari solid layer
- e) Penggunaan efek-efek sederhana

2. Keterampilan

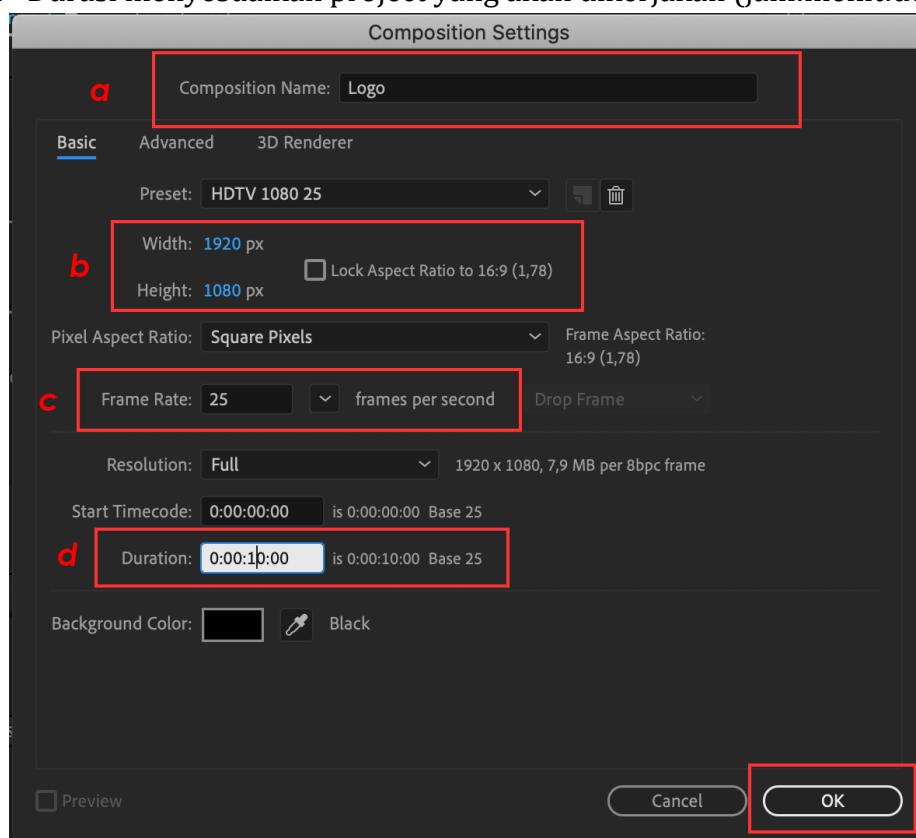
- a) Membuat animasi logo sederhana di After Effects
- b) Buka After Effect akan muncul tampilan seperti di gambar:



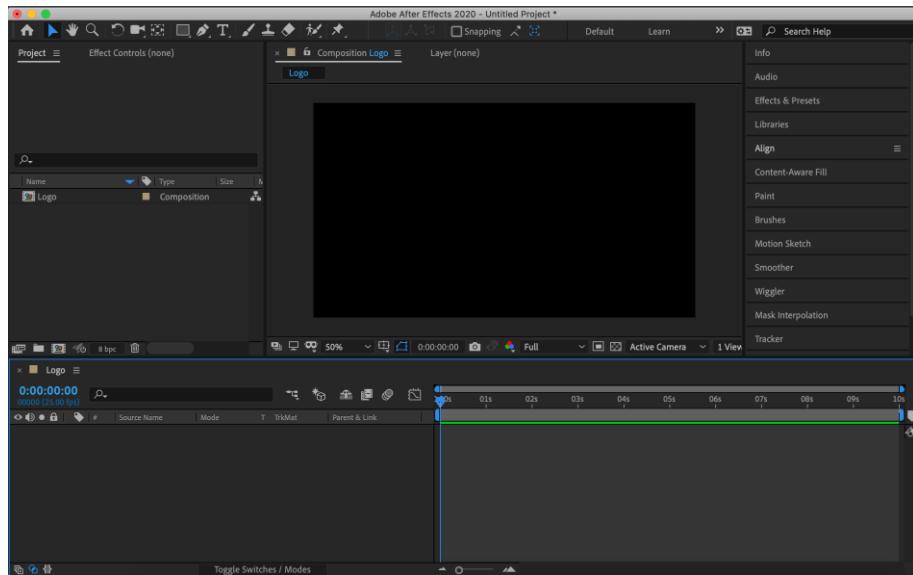
- c) Buatlah Composition baru dengan memilih opsi Composition pada bagian atas software, setelah itu pilih opsi New Composition



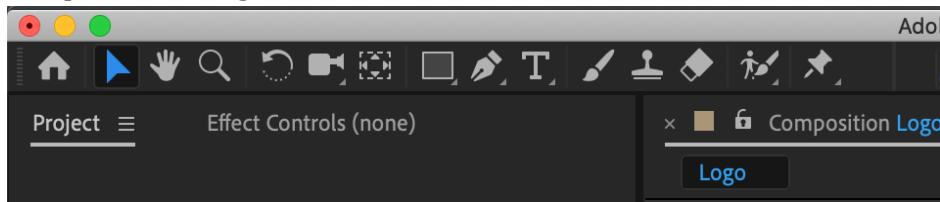
- d) Akan muncul settingan seperti pada gambar di bawah.
- Bisa dilanjutkan dengan mengubah nama Composition
 - Setting sesuai rekomendasi pada gambar (atau boleh coba settingan lain)
 - Frame rate pada umumnya yang digunakan 25, 29, atau 30
 - Durasi menyesuaikan project yang akan dikerjakan (jam:menit:detik:frame)



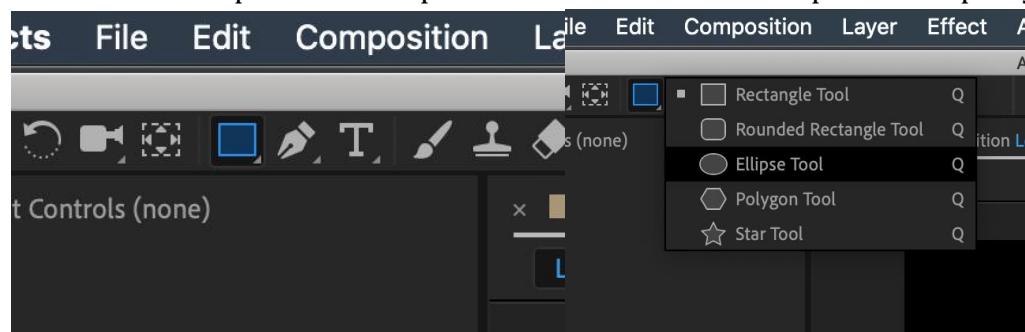
- e) Setelah itu tekan ok dan akan muncul tampilan seperti pada gambar di bawah.



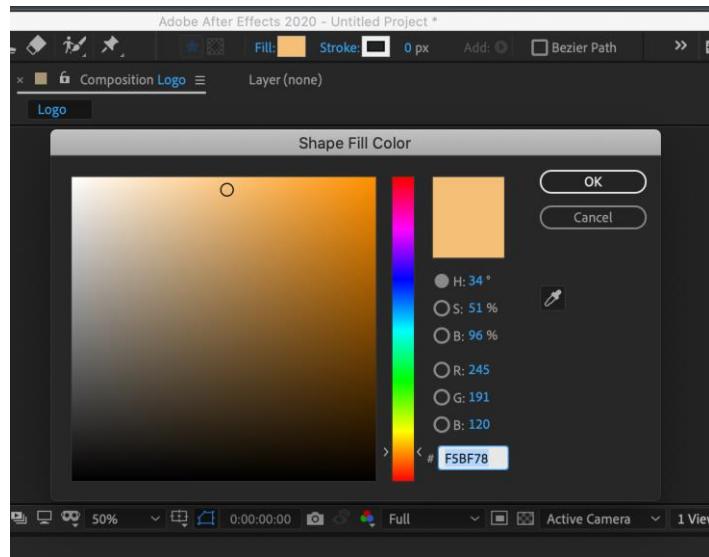
- f) Seiring dengan berjalannya tutorial, akan dikenalkan satu-satu fungsi dari tools pada After Effect di ujung kiri atas. Tools yang paling basic adalah selection tools untuk segala keperluan navigasi.



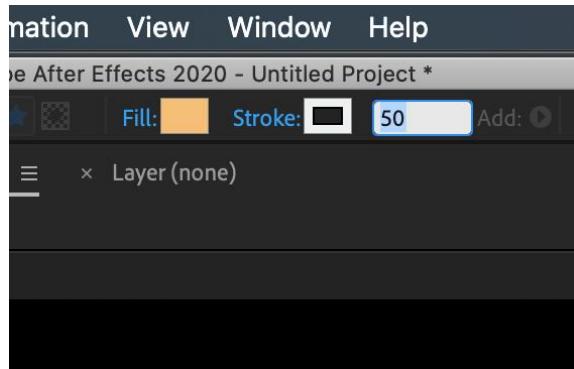
- g) Pertama, ada Shape Tool yang kegunaan untuk membuat berbagai bentuk Shape. Tekan tahan lama pada icon shape tool untuk memunculkan pilihan shape-nya.



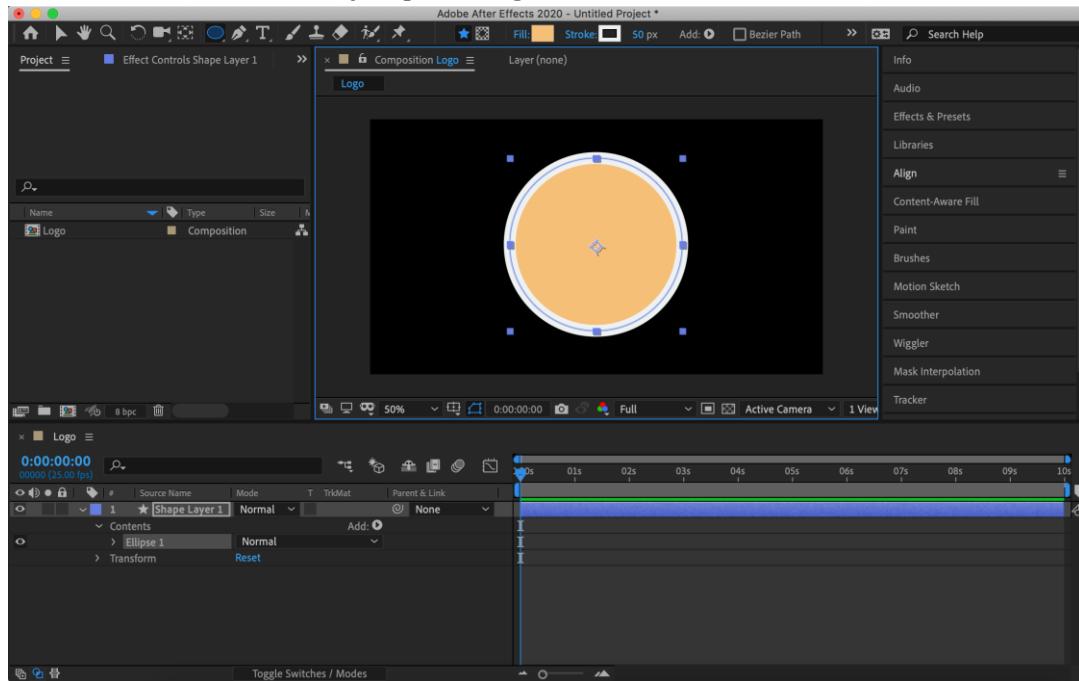
- h) Di tengah layar ada pilihan Fill dan Stroke, Fill untuk mengubah warna pada Shapenya, sedangkan Stroke adalah untuk garis outline pada shapenya.



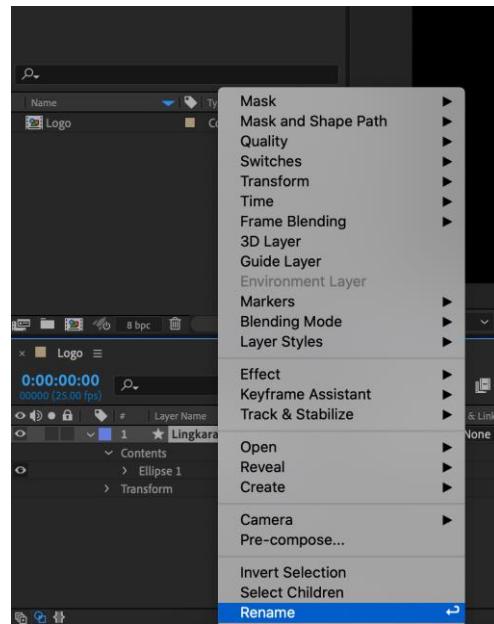
- i) Pilih warna dan stroke sesuai keinginan



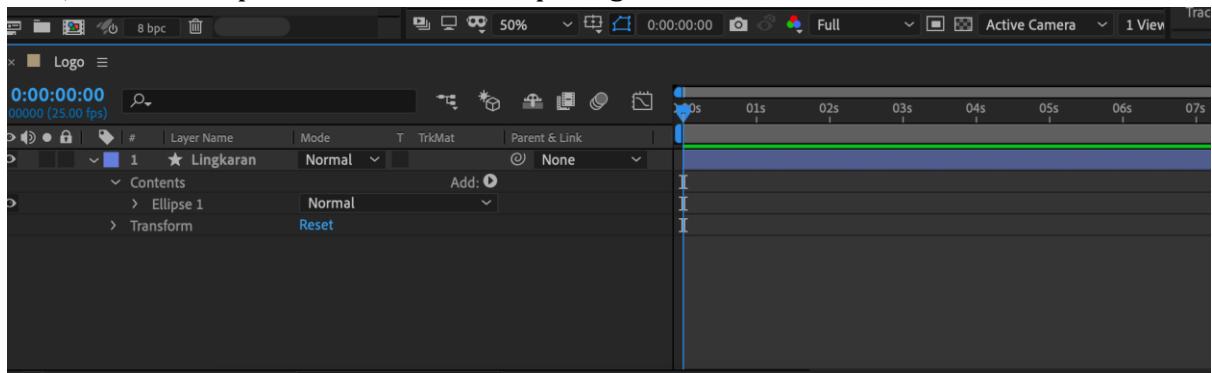
- j) Tekan tahan pada layar hitam di tengah, maka akan terbuat shapenya. Shapenya akan membuat sebuah layer pada bagian Timeline



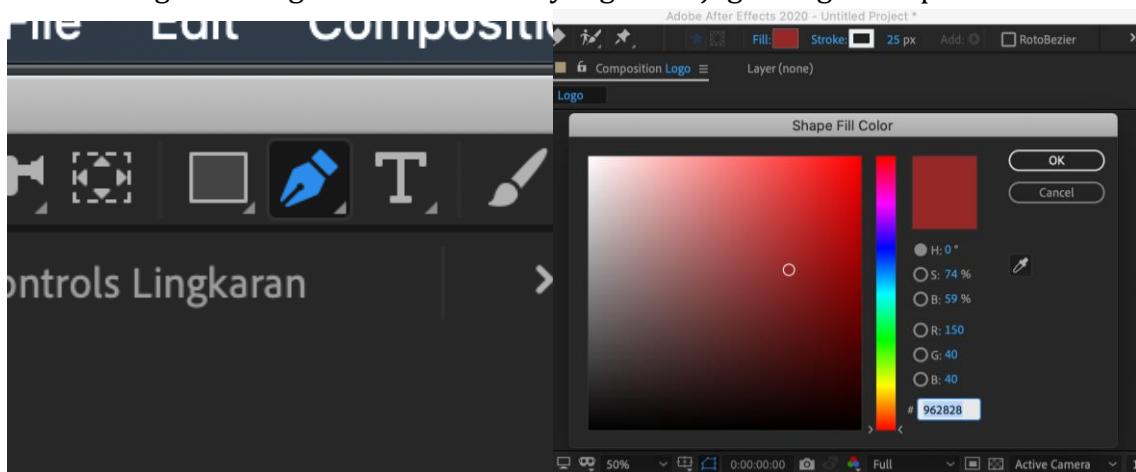
- k) Untuk membuat layer lebih rapi, dapat di rename dengan cara klik kanan > rename



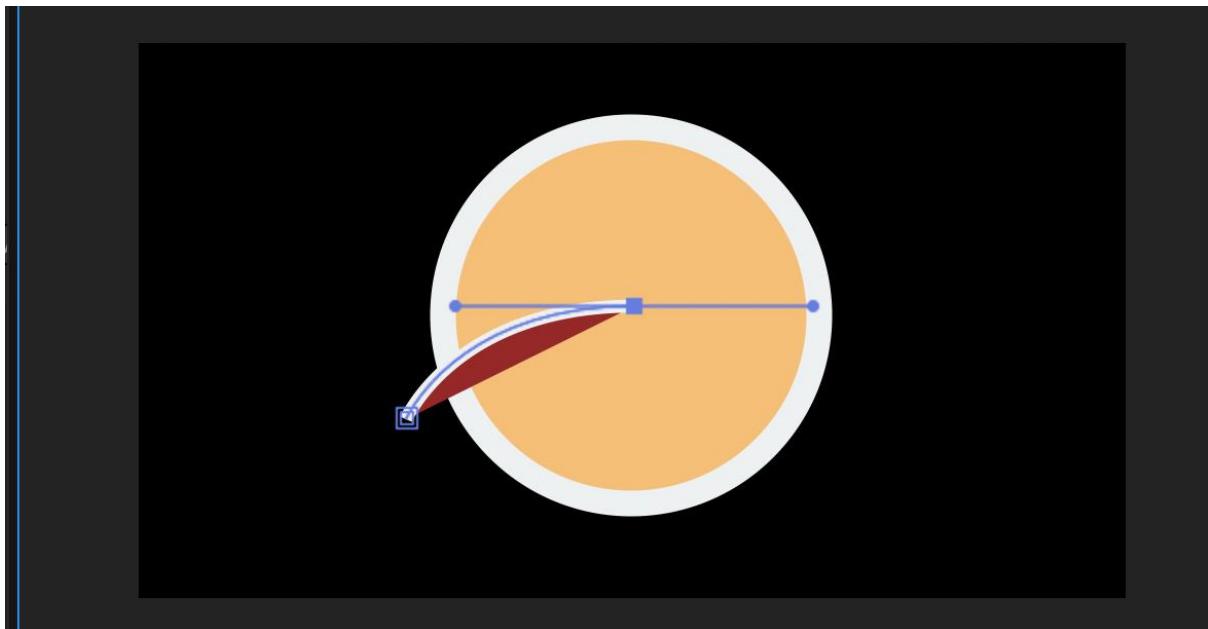
- l) Maka tampilan timeline akan seperti gambar ini.



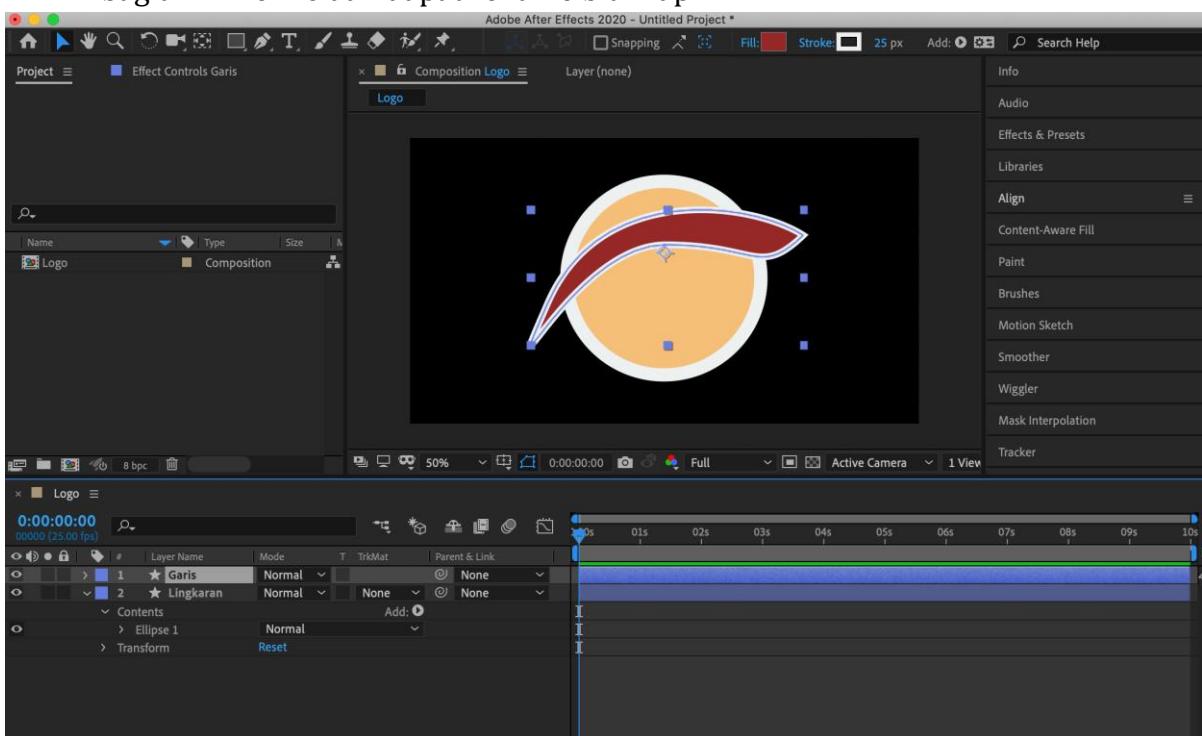
- m) Selain pakai shape tools, dapat membuat shape secara bebas menggunakan pen tools, dengan settingan Fill dan Stroke yang sama juga dengan shape.



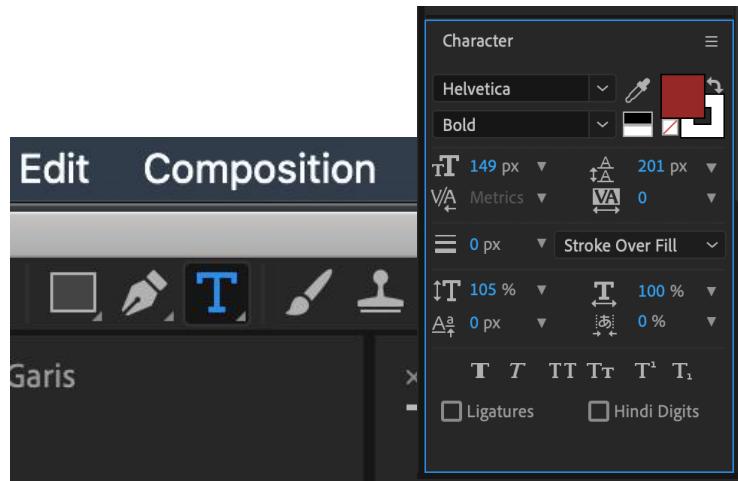
- n) Tekan tahan pada layar di tengah dan bentuk sesuai keinginan.



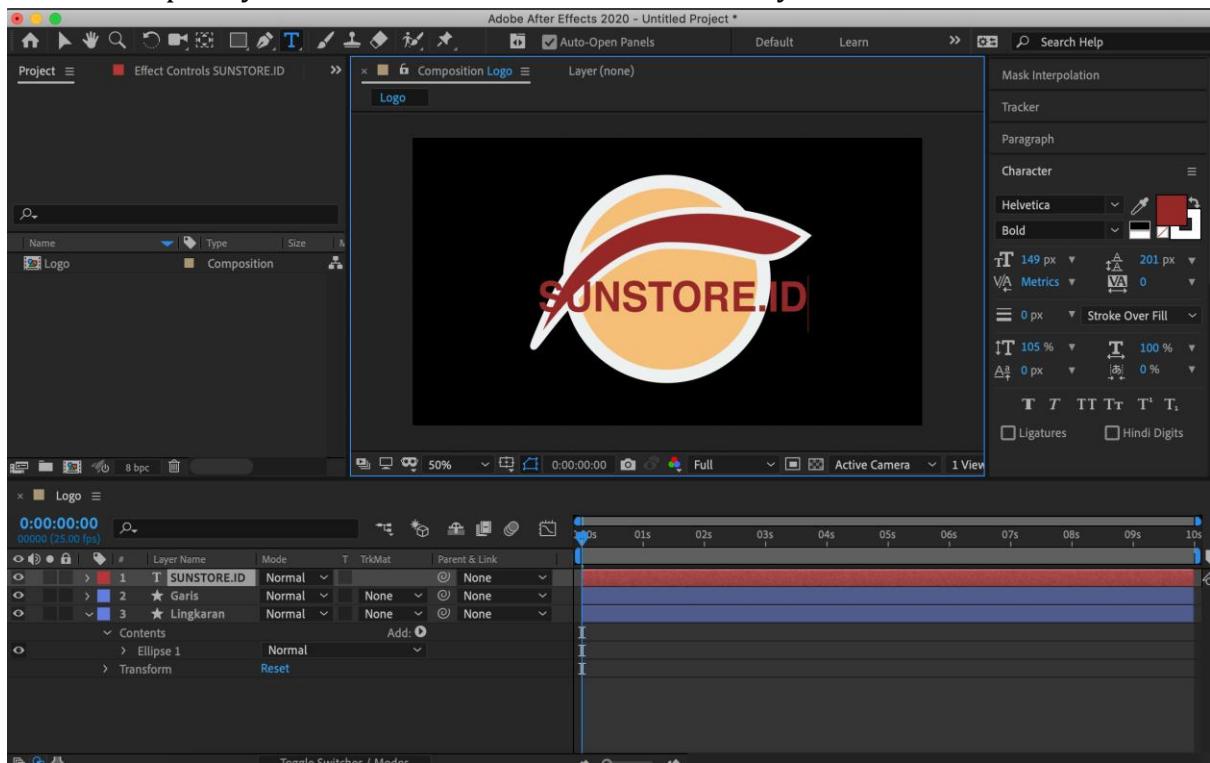
- o) Setelah itu akan terbuat shapenya. Shapenya akan membuat sebuah layer baru pada bagian Timeline dan dapat rename biar rapi.



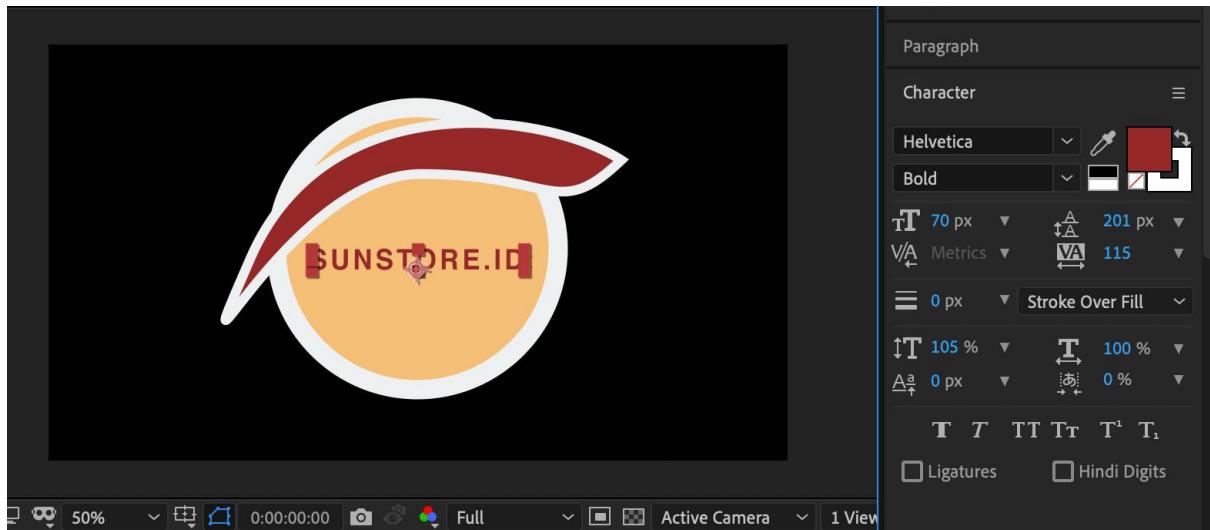
- p) Tools yang berbentuk T adalah untuk text dan sebelah kanan ada settingan Character untuk textnya seperti font, ukuran, warna, dan sejenisnya.



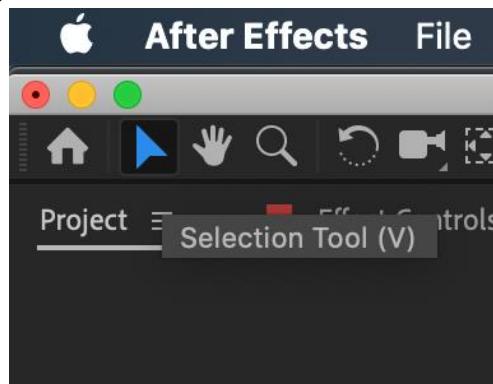
- q) Jika sudah di setting sesuai keingin, langsung tekan pada layar tengah lagi, maka akan tercipta layer text baru. Silahkan ketik kata-katanya.



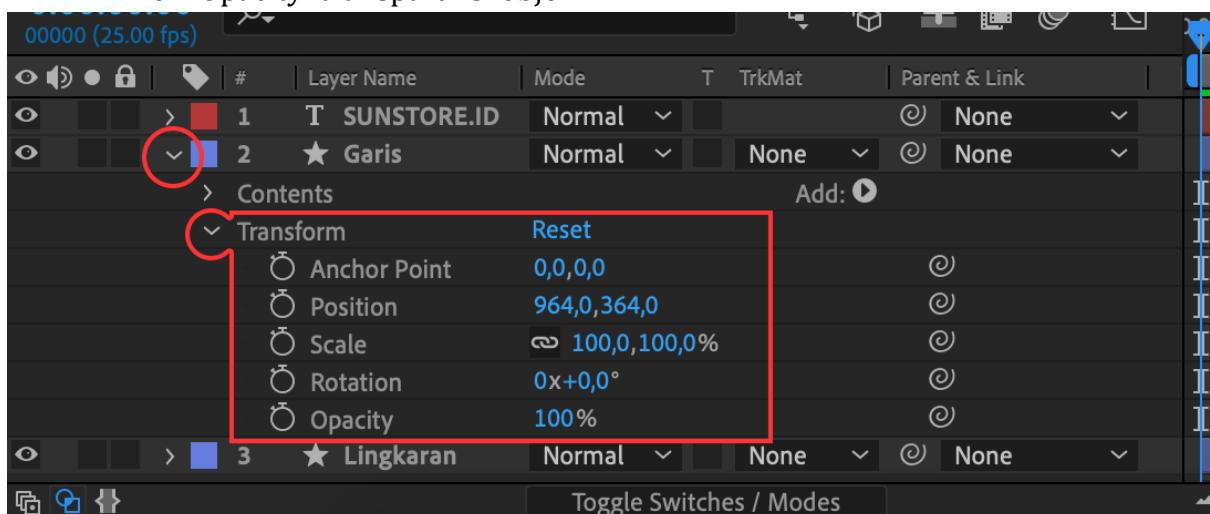
- r) Gak perlu khawatir bila text masih kekecilan atau kegedean, karena masih bisa diatur ulang pada settingan Character



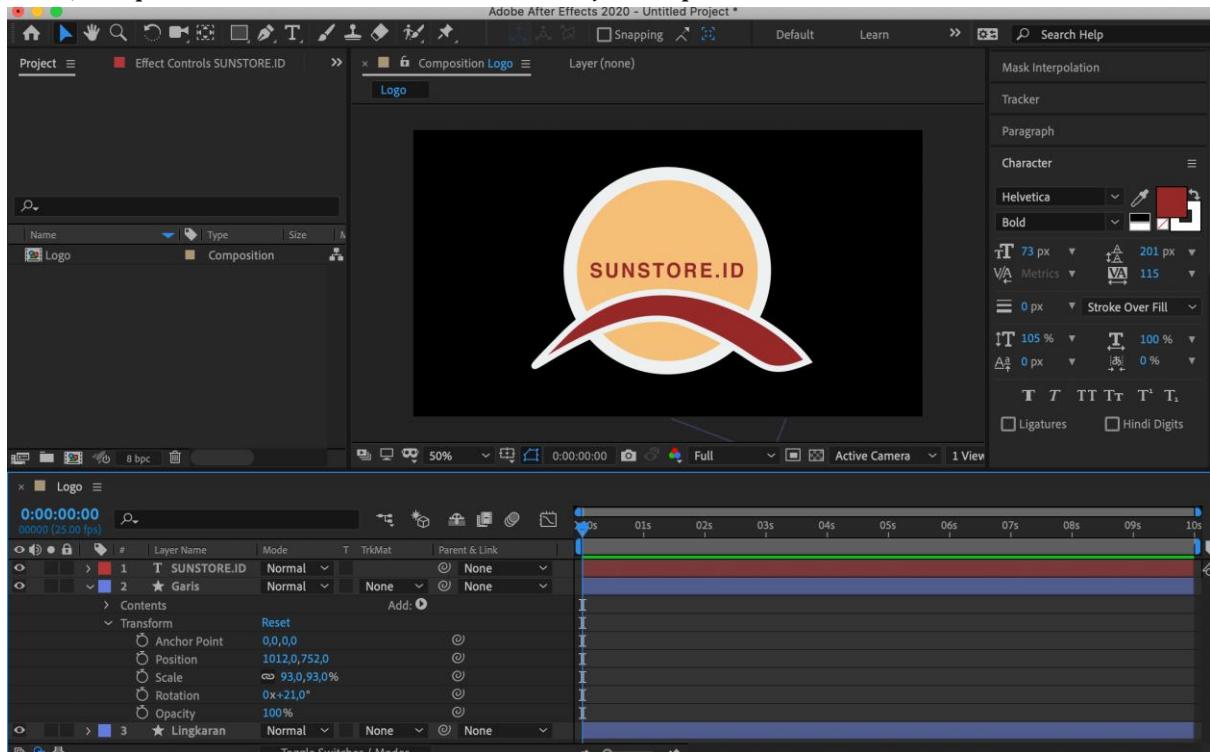
- s) Kembali ke opsi Selection Tool pada kanan atas untuk menyesuaikan tata letak shape dan text sesuai keinginan



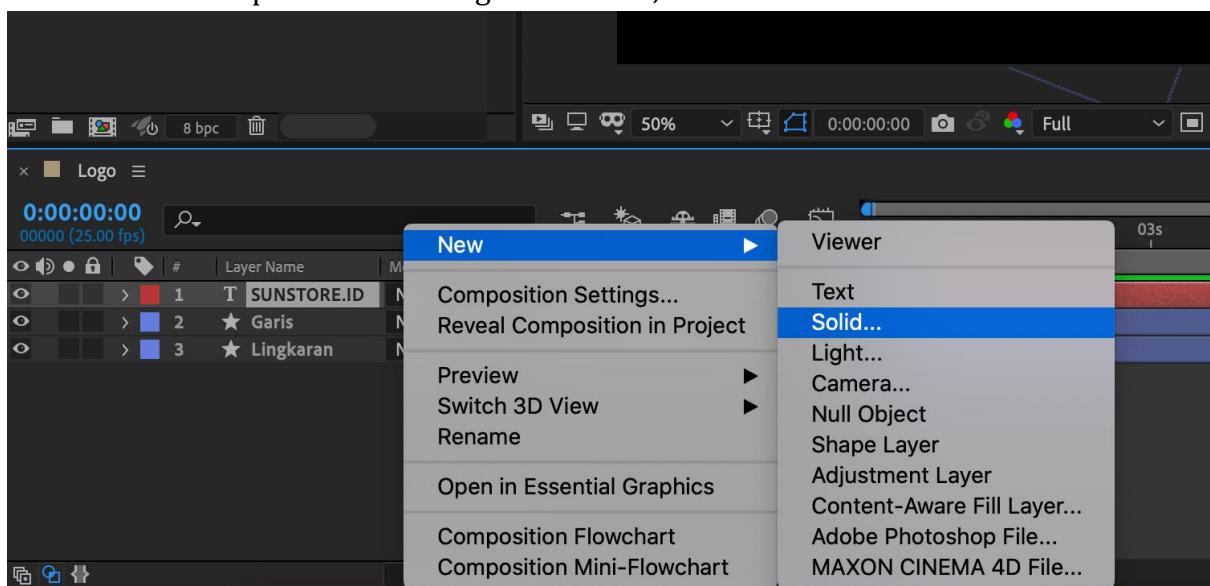
- t) Shape juga bisa diatur dengan opsi Transform pada settingan layer.
- Anchor point: titik tengah objek
 - Position: tata letak objek
 - Scale: ukuran objek
 - Rotation: perputaran objek
 - Opacity: transparansi objek



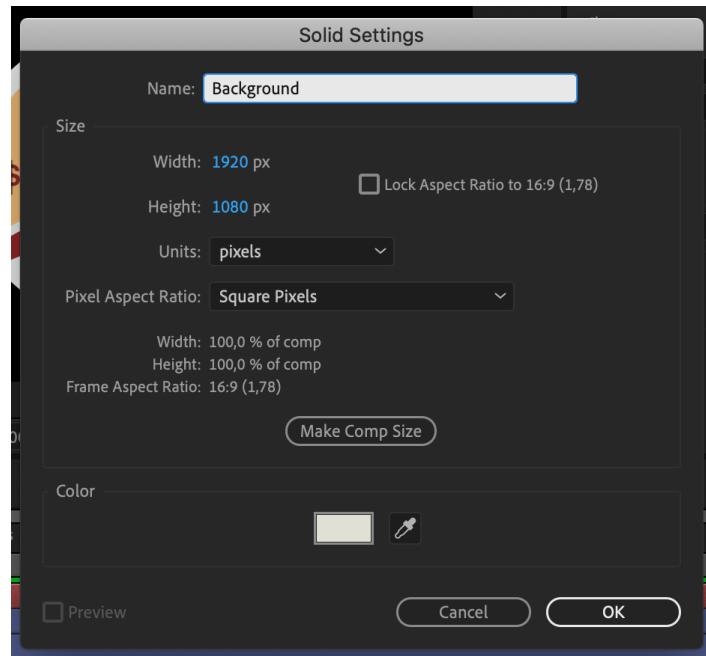
u) Seperti contoh hasil akhir akan menjadi seperti ini



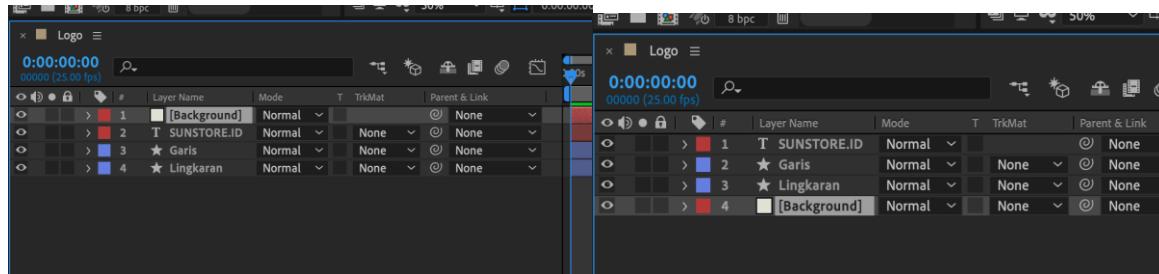
v) Setelah itu, background bisa dibuat untuk memperbagus desain, yaitu dengan cara klik kanan pada area kosong di Timeline, New > Solid



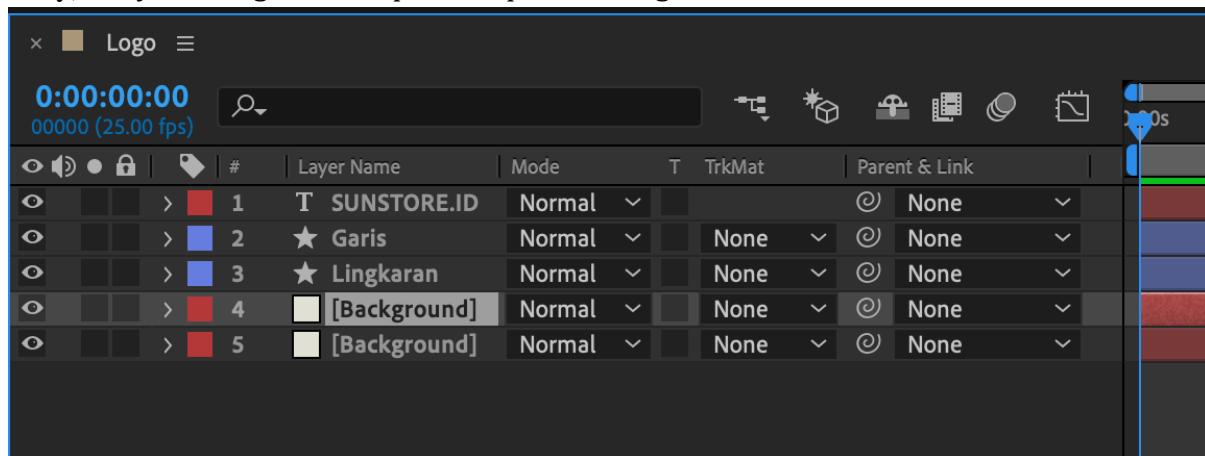
w) Muncul settingan solid, dapat mengubah namanya menjadi Background, width height sesuai dengan settingan composition, dan pilih warna yang diinginkan.



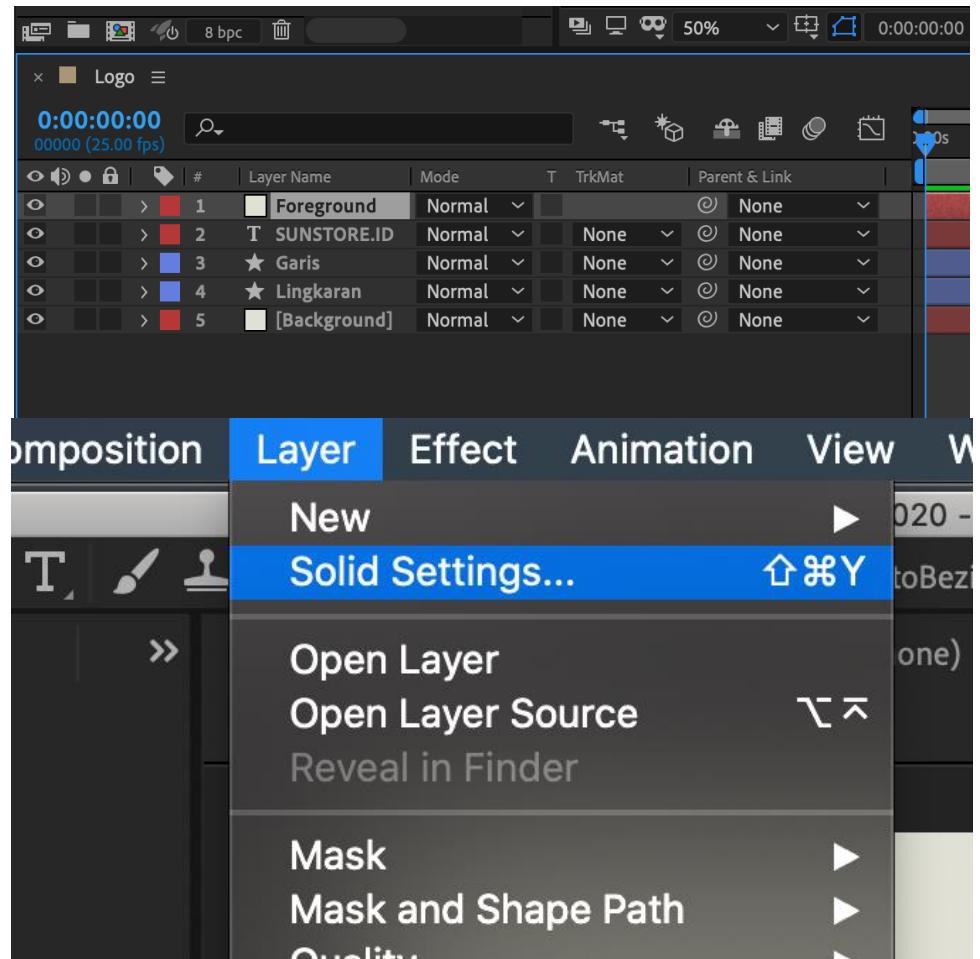
- x) Layer background selesai dibuat dan masih di layer paling atas, klik tahan pada layer background dan letakan pada layer paling bawah, maka background akan di belakang shape-shape sebelumnya.



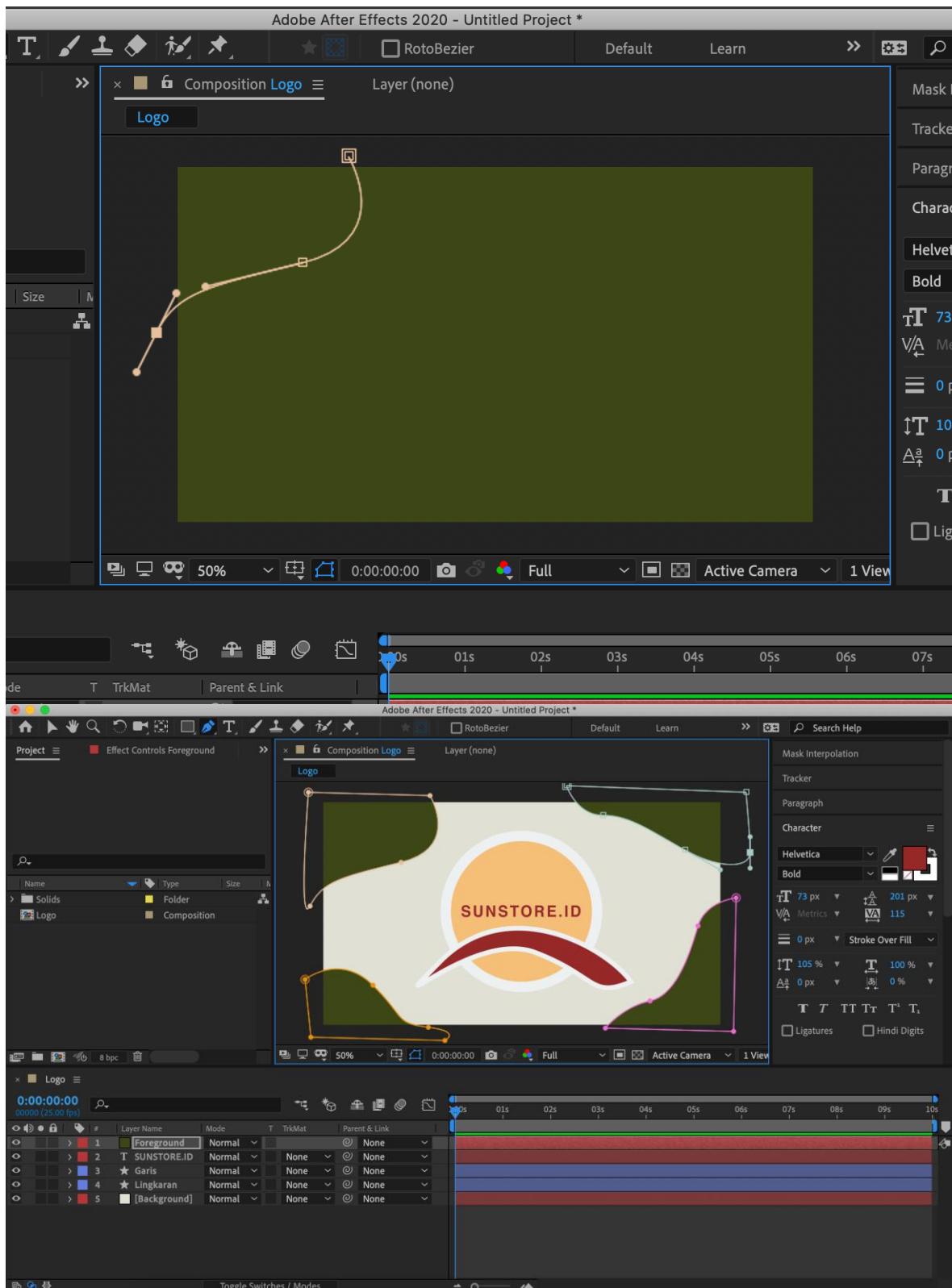
- y) Layer background dapat diduplikasi dengan cara Ctrl+D



- z) Rename layer background menjadi foreground dan pilih warna yang berbeda melalui Layer > Solid Setting

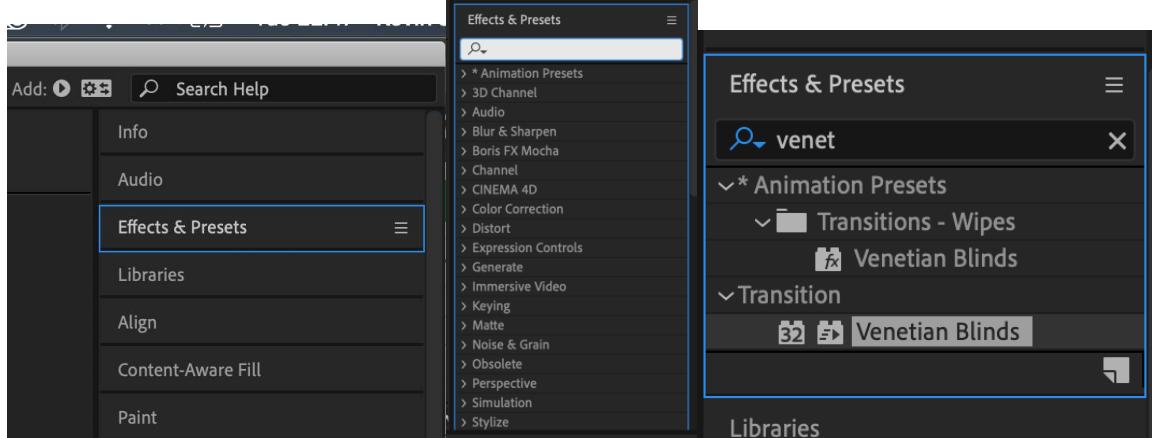


- aa) Setelah itu, gunakan pen tool dan dapat masking tepi-tepiya (seperti menggungting pola sesuai yang diinginkan)

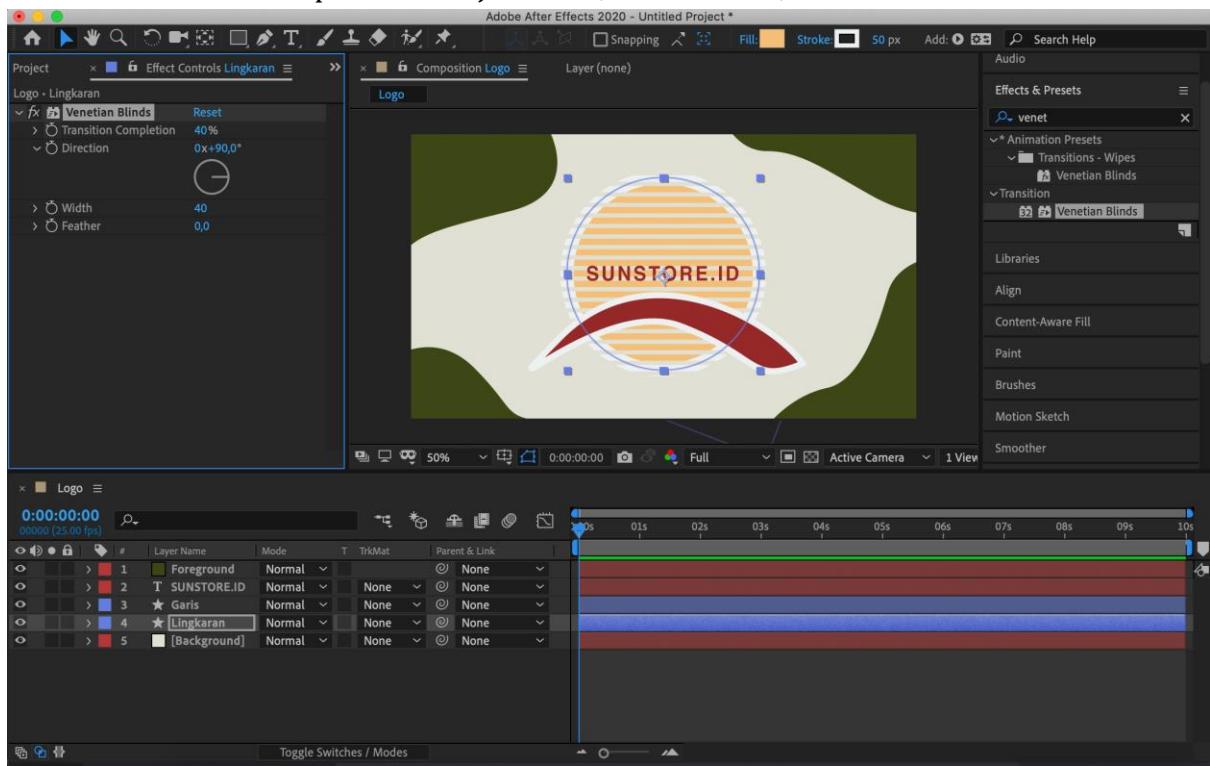


bb) Selanjutnya, di sebelah kanan ada berbagai pilihan fitur pada After Effect, pilih Effect & Preset. Banyak pilihan effect pada bagian ini yang dapat dieksplorasi sendiri satu-satu. Untuk kali ini, pilih Venetian Blinds atau search biar lebih cepat. Venetian Blinds adalah effect transisi seperti tirai gulung. Tekan pada layer Lingkaran terlebih

dahulu, lalu tekan Venetian Blind 2 kali untuk memberikan effect tersebut pada Lingkaran.



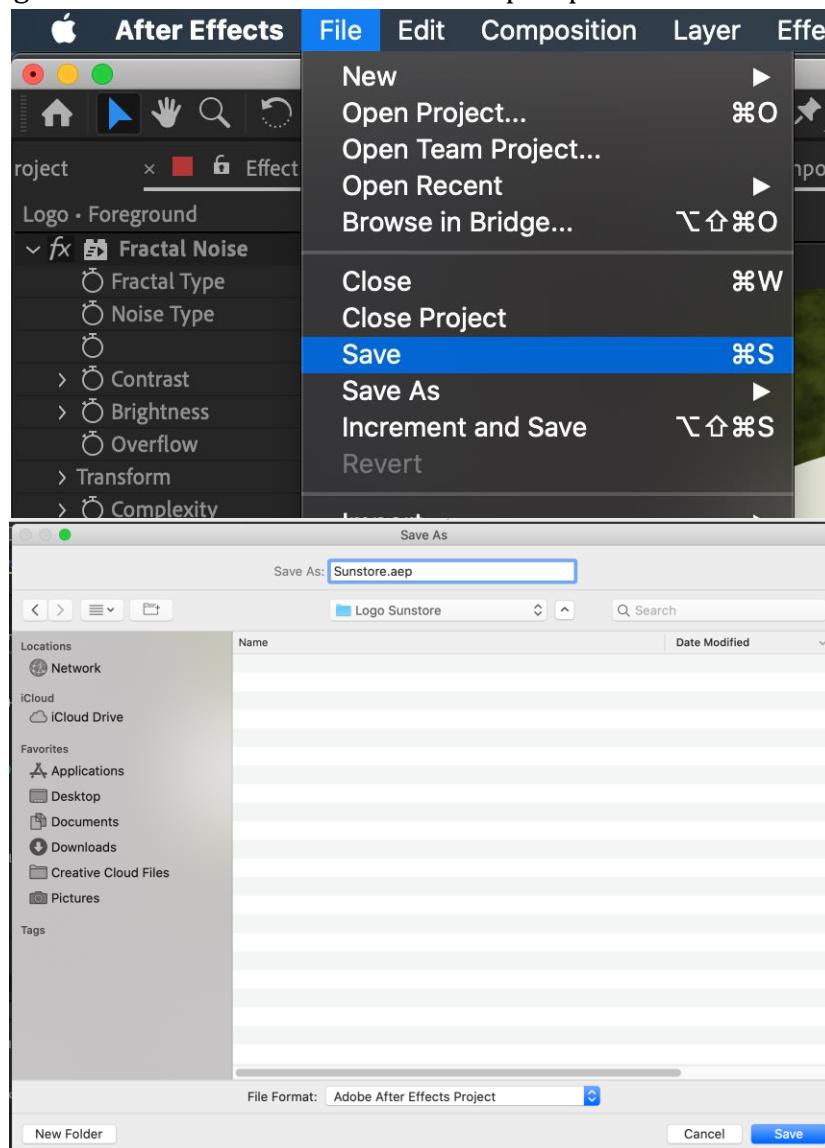
- cc) Di sebelah kiri akan muncul Effect Control yang dimana bagian ini adalah untuk mengontrol effect pada Venetian Blinds sesuai yang diinginkan. Seperti mengubah Transition Completion menjadi 40%, direction 90, Width 40.



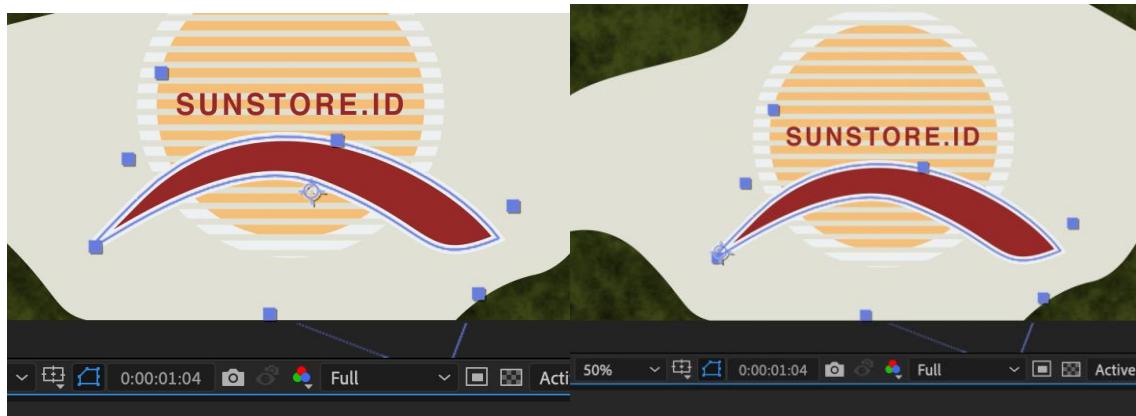
- dd) Kembali ke bagian Effect & Preset, cari Fractal Noise. Fractal Noise biasa digunakan untuk membuat animasi/still image texture pada gambar atau juga dapat dikreasikan menjadi animasi lainnya. Apply Fractal Noise pada Layer Foreground dan setting sesuai keinginan di Effect Control. Agar dapat menyatu dengan warna Foregroundnya, tinggal pilih Blending Mode > Multiply



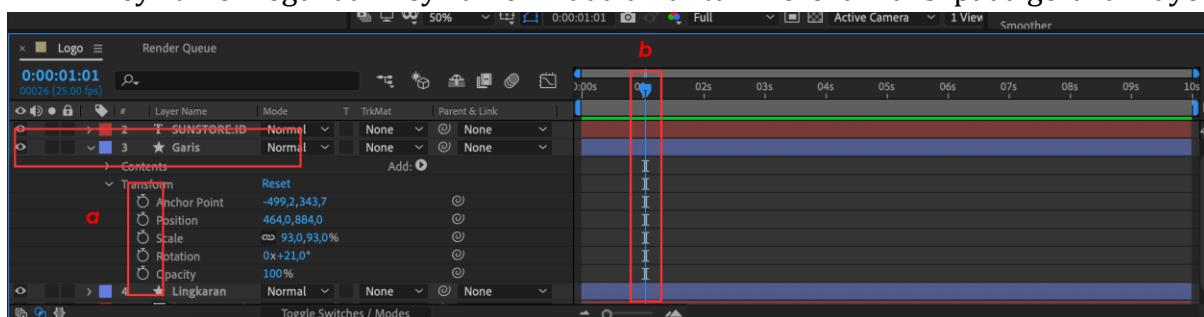
ee) Tahap yang paling penting; Jangan lupa save. Buka File > Save. Save dengan nama yang diinginkan dan biarkan format save tetap .aep



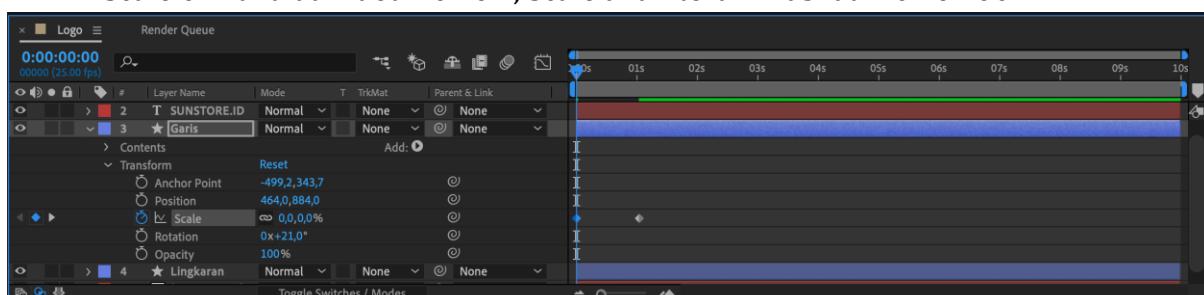
ff) Untuk mengatur titik tengah objek dapat memilih tools ini atau shortcutnya adalah Y. Setelah itu, silahkan gerakan titik tengah objek itu.



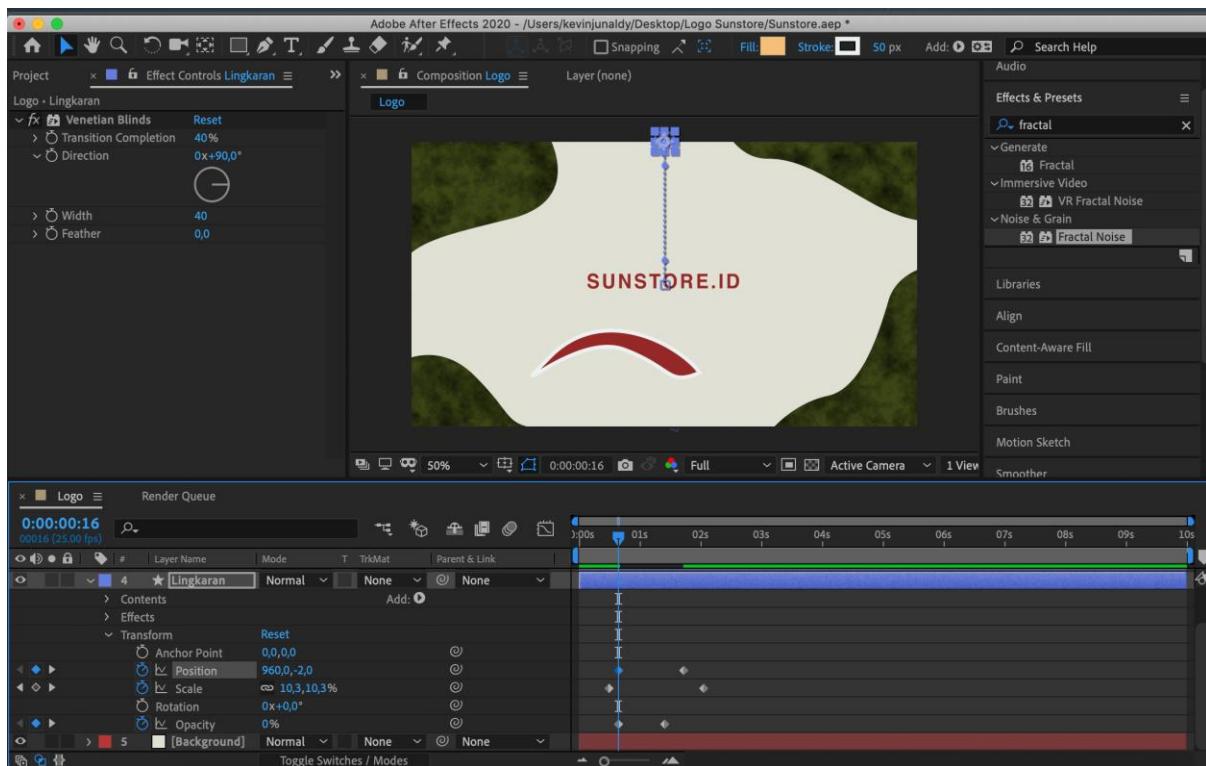
gg) Pada bagian layer di Timeline, yang harus diperhatikan terlebih dahulu adalah posisi garis timeline (seperti kotak merah b pada gambar) jika diletakan pada posisi 01s berarti dia sedang berada di detik 1 dari 10. Setelah itu perhatikan kotak merah a pada gambar, itu mirip tombol stopwatch yang memiliki kegunaan untuk set keyframe. Kegunaan keyframe ini adalah untuk merekam aksi pada gerakan layer.



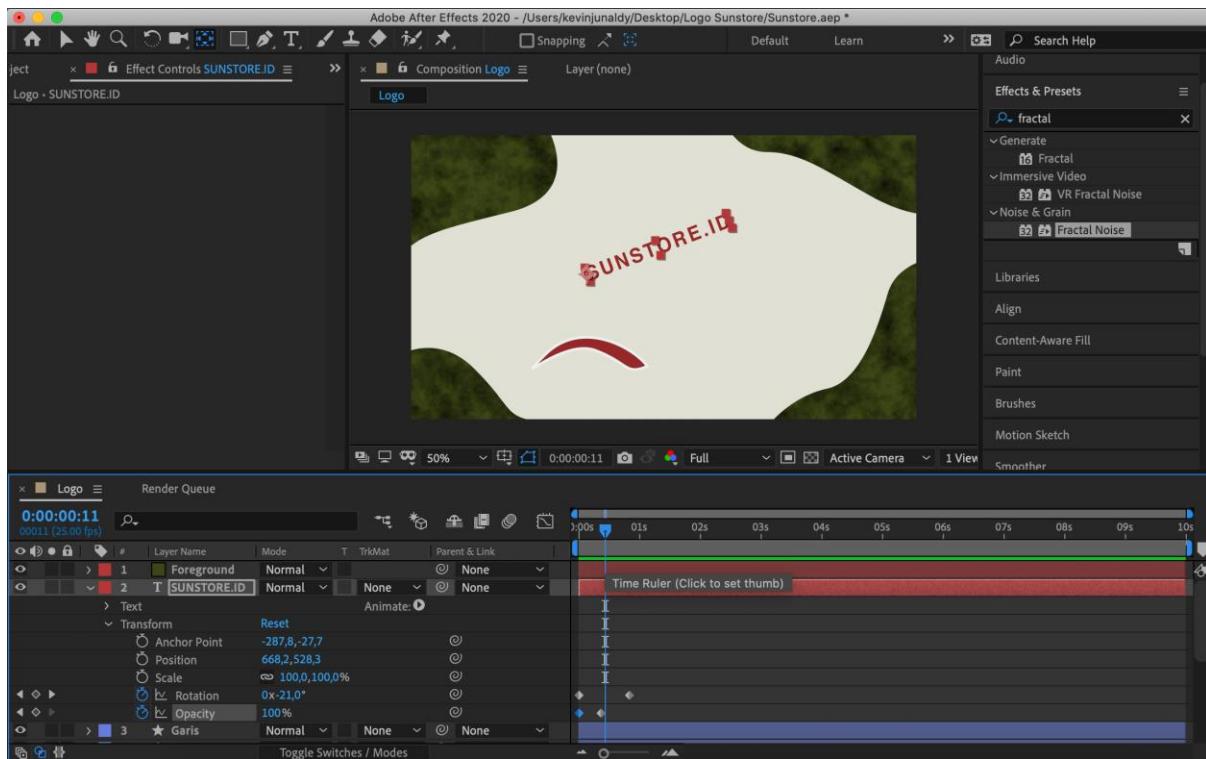
hh) Misalnya pada detik 1 set keyframe memilih Scale 100, lalu gerak ke detik 0 memilih Scale 0. Maka dari detik 0 ke 1, Scale akan teranimasi dari 0 ke 100.



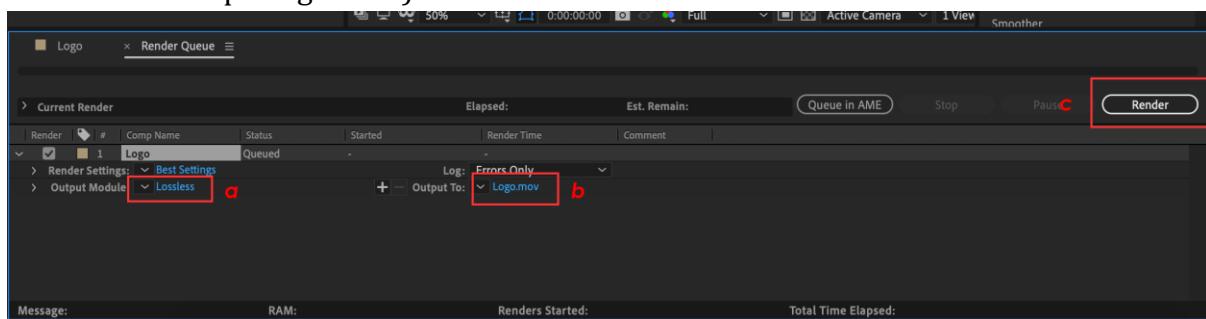
ii) Silahkan mencoba ke Transformasi lain seperti opacity dan position.



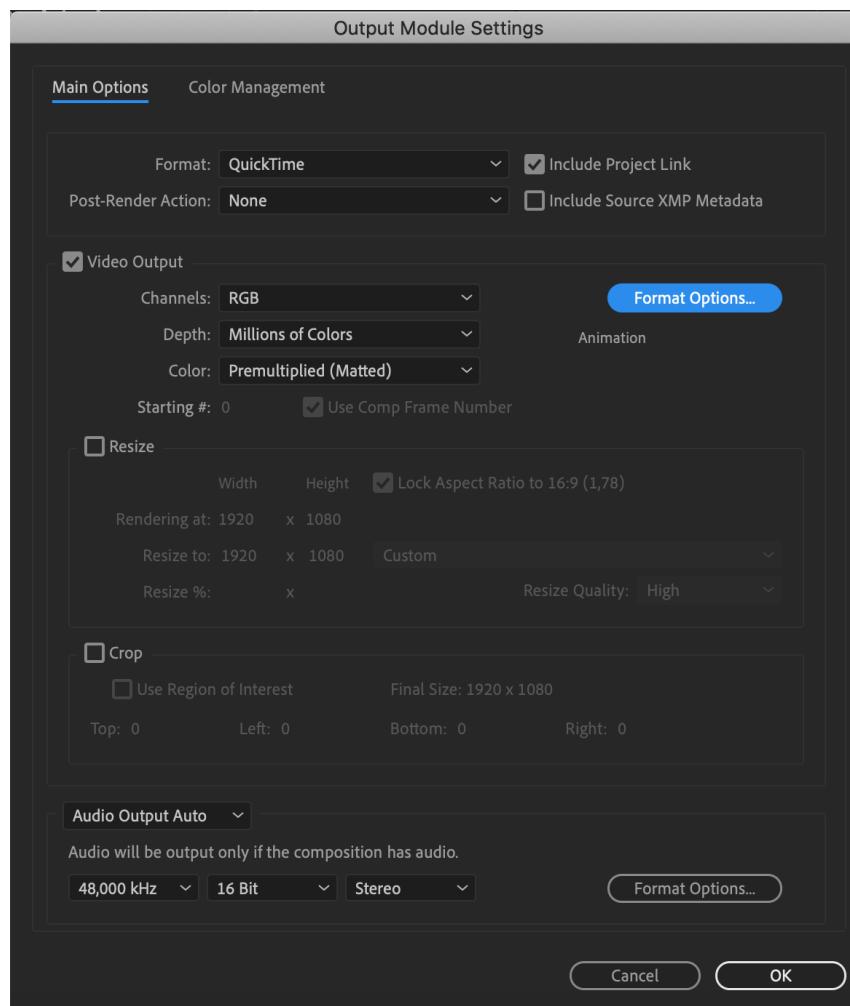
- jj) Keyframe dapat digeser dengan cara menekan tahan keyframe dan geser ke kanan atau kiri. Keyframe yang salah juga dapat dihapus dengan cara menekan tombol delete pada keyboard.
- kk) Setelah itu, silahkan mencoba menganimasi transformasi lain pada layer-layer lainnya. Untuk melihat gerakan animasi, tinggal tekan Spacebar pada keyboard (pastikan timeline mulai di detik 0).



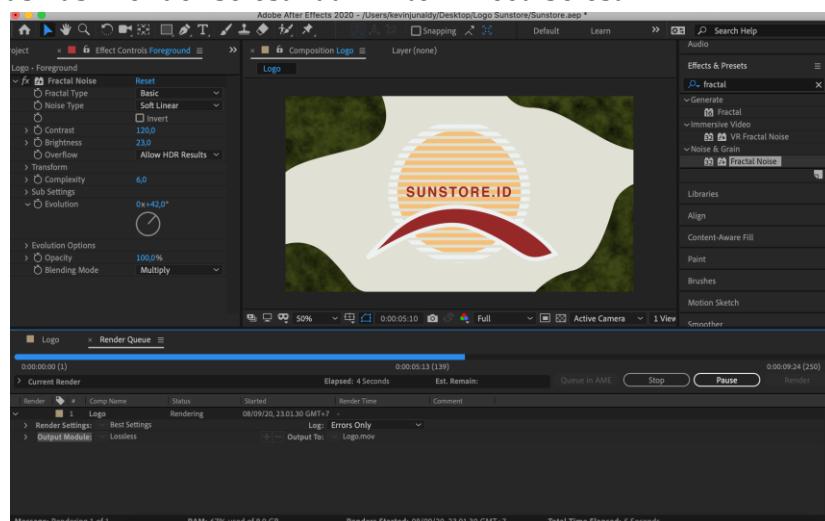
- ll) Tahap terakhir akan masuk pada tahap rendering. Sebelum masuk ke rendering, pastikan sudah save terlebih dahulu. Buka Composition > Add to Render Queue. Maka akan muncul bagian Render Queue. Dapat membuka settingan Render dengan menekan tulisan Lossless (kotak merah a pada gambar) dan dapat juga mengubah letak hasil renderan di folder dengan menekan tulisan pada sebelah output to (kotak merah b pada gambar).



- mm) Pada bagian settingnya ini, pakai settingan default dulu tidak masalah. Pastikan saja format video Quicktime atau MP4. Bisa pastikan juga di Format Option memilih “Animation” dengan quality antara 50-100.



nn) Setelah itu, tekan render, tunggu sampai garis biru penuh, dan akan mendengar suara khas hasil render selesai dari After Effect. Selesai.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 4 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat karya animasi logo sederhana menggunakan software Adobe After Effects.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Karya yang dibuat menggunakan software Adobe After Effects.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah animasi logo secara mandiri!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat animasi logo sederhana berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang dibuat menggunakan software Adobe After Effects berdasarkan hal-hal yang diajarkan				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

VIII. DAY 9: MENGERAKKAN OBJEK DIGITAL

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai beberapa cara menggerakkan objek menggunakan software motion graphic

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB VIII, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Membuat animasi dengan puppet pin tool
- 2) Membuat animasi bouncing ball

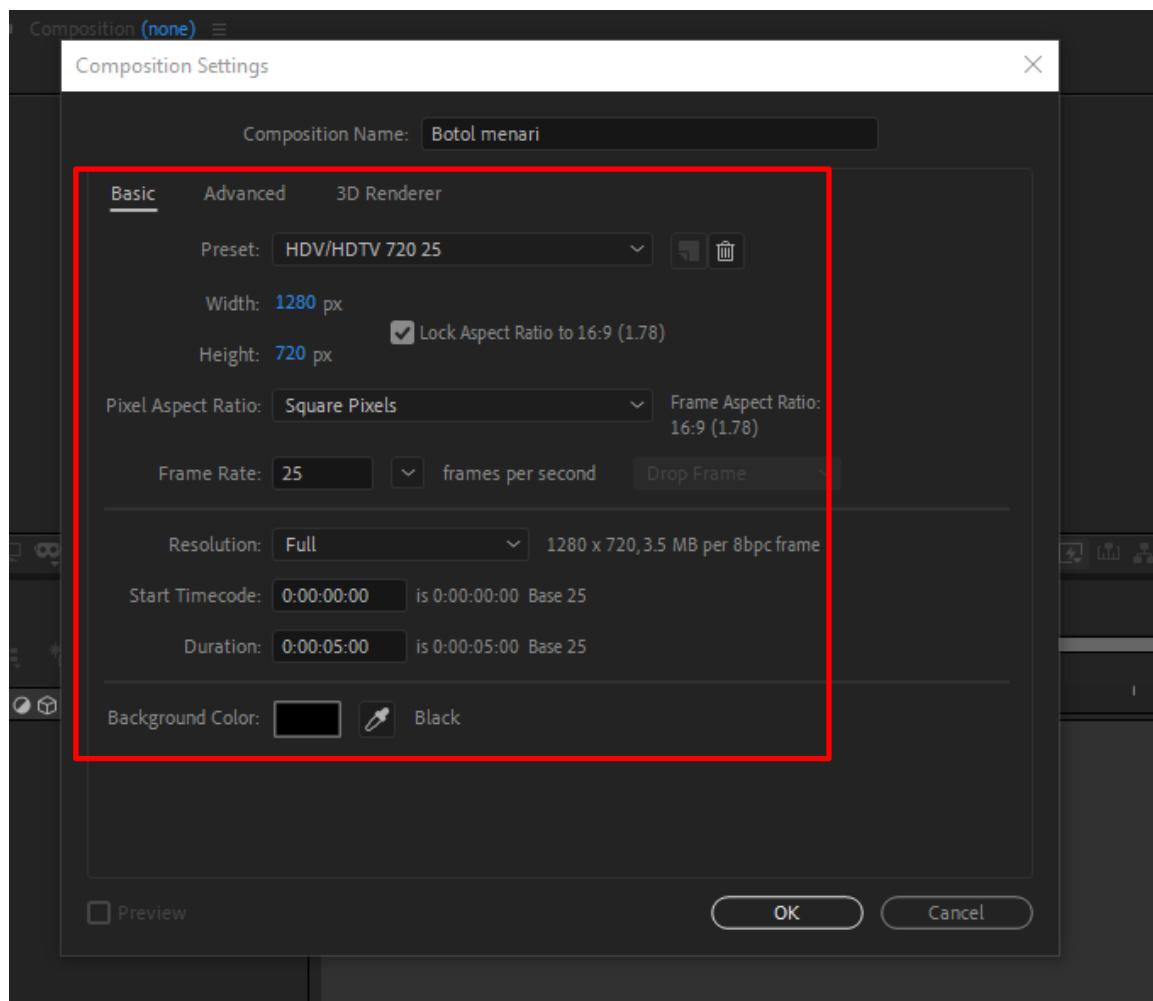
B. Membuat Animasi dengan Puppet Pin Tool

1. Pengetahuan

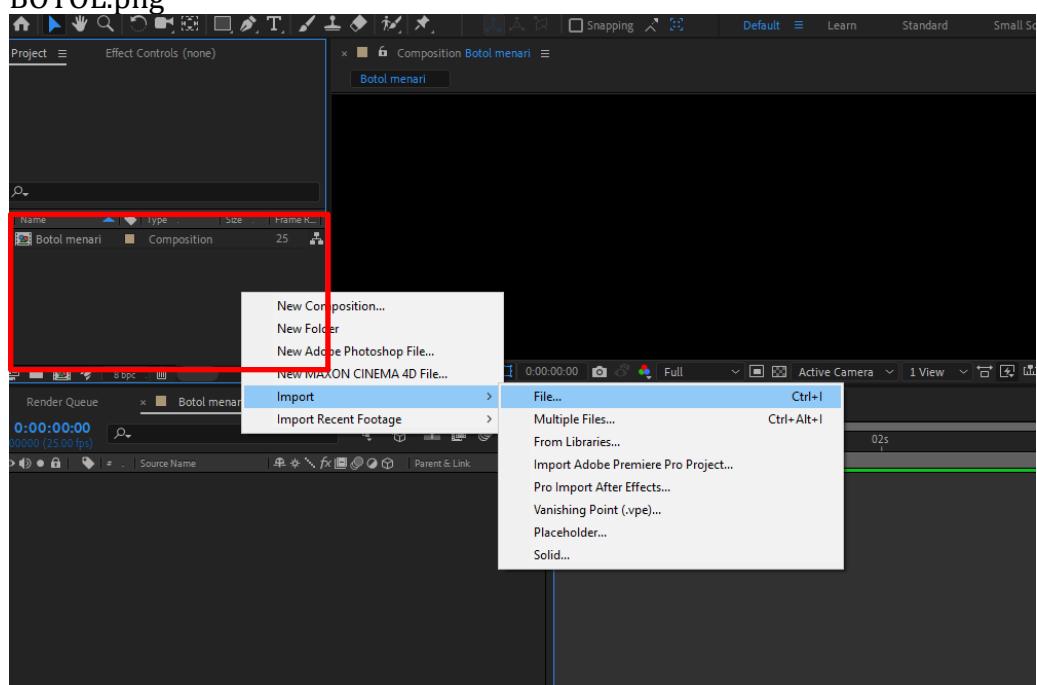
- a) Penjelasan mengenai cara membuat animasi pada timeline after effects (membuat frames)
- b) Penjelasan mengenai cara mengubah timecode (frames atau seconds)
- c) Penjelasan mengenai cara menggunakan puppet pin tool untuk memanipulasi objek sehingga terlihat bergerak

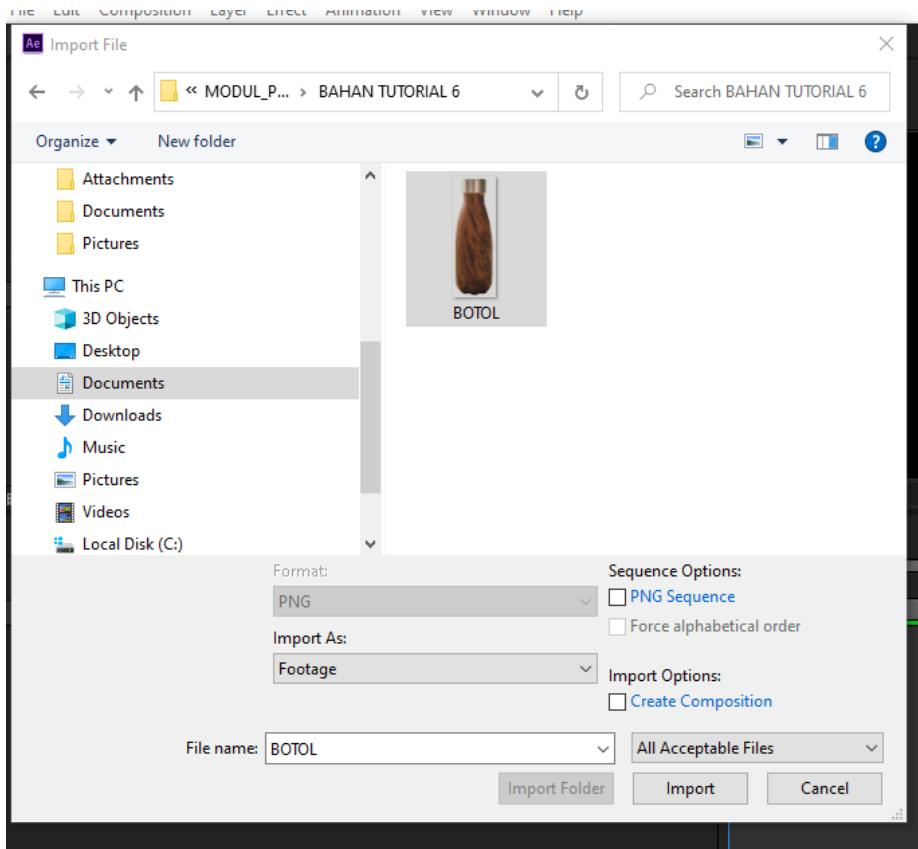
2. Keterampilan

- a) Membuat animasi botol menari menggunakan puppet pin tool. Bahan ada di folder "**BAHAN TUTORIAL 6**"
- b) Buatlah Composition baru di After Effects dan beri nama Botol menari, dengan setting sebagai berikut:

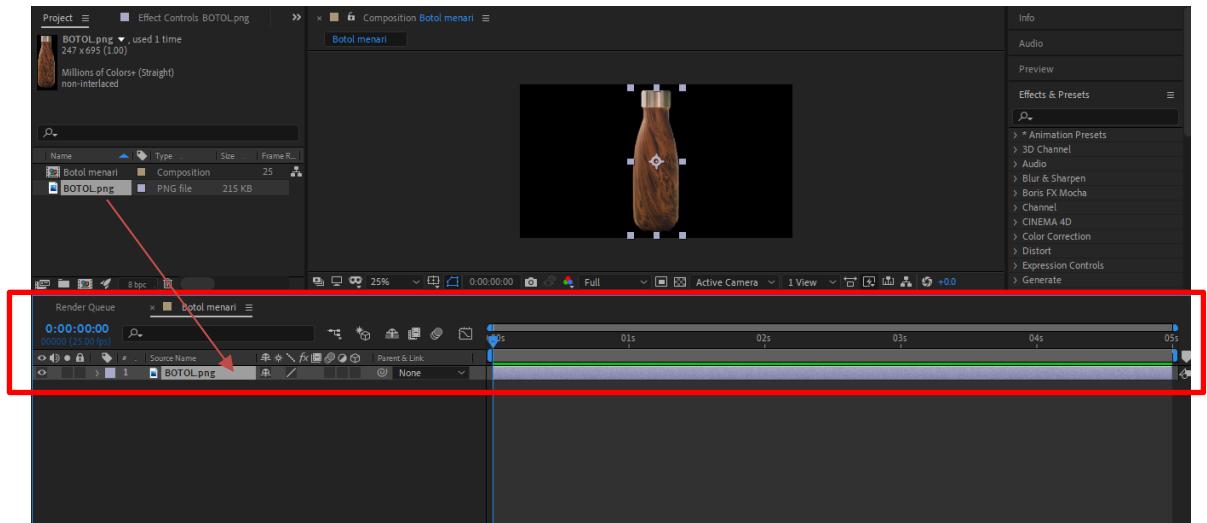


- c) Klik kanan pada Project Window, lalu pilih Import File.. dan pilih dokumen BOTOL.png

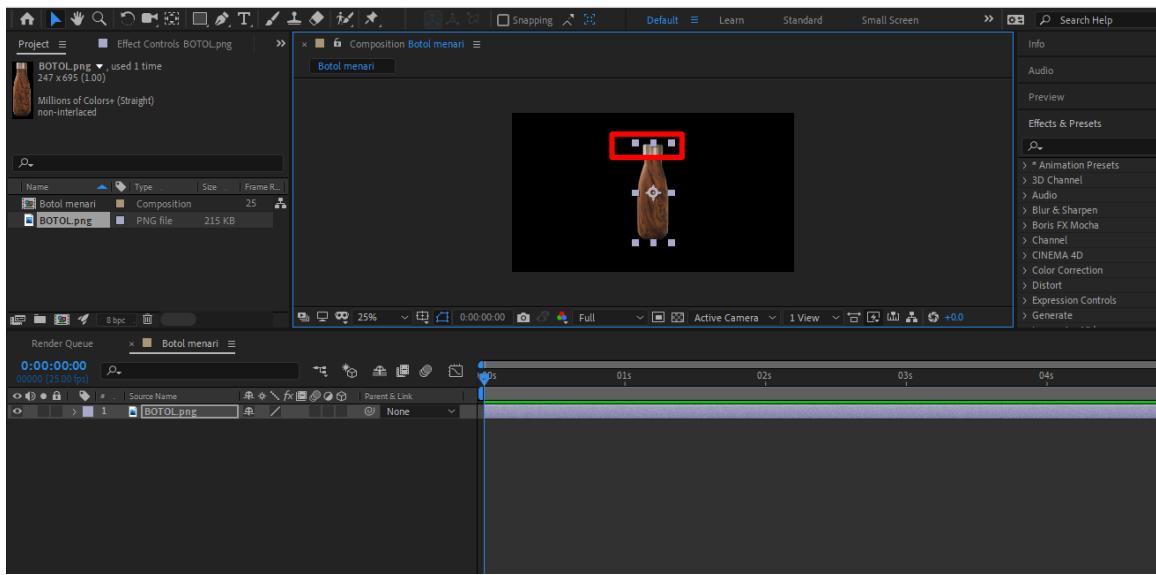




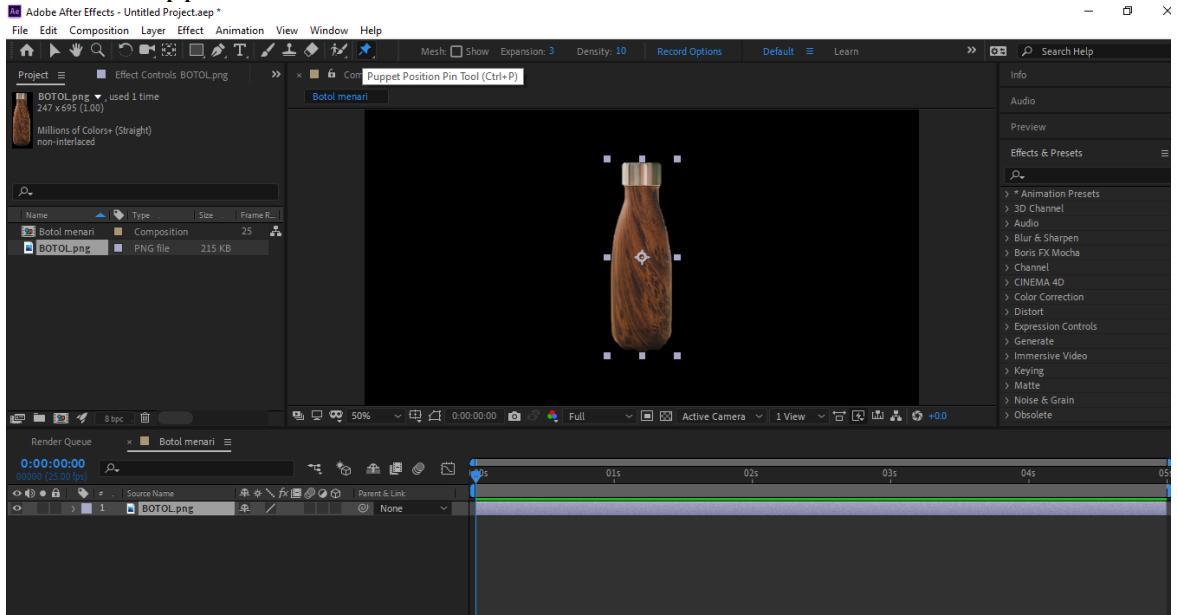
- d) Click and drag BOTOL.png pada TIMELINE.



- e) Sesuaikan ukuran dari BOTOL dengan melakukan scale dengan menarik handle transform



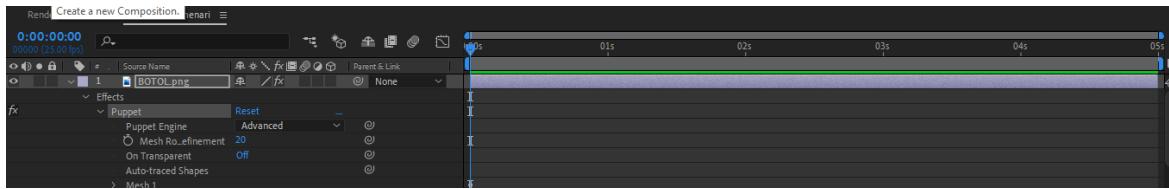
f) Aktifkan Puppet Point Tool.



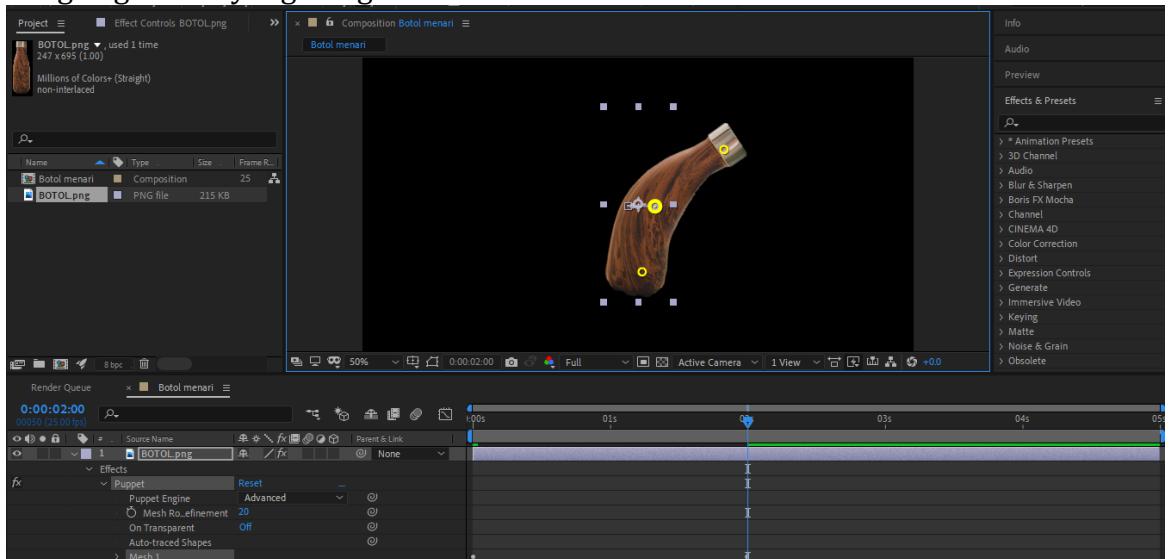
- g) Setelah ikon mouse telah berubah menjadi puppet pin tool, klik bagian pada botol dalam 3 bagian, bagian bawah, lalu tengah, lalu bagian atas. Secara otomatis, Gambar botol pada komposisi ini telah ditempelkan di setiap PIN, dan akan ikut bergerakn apabila puppet pin tool digerakkan.



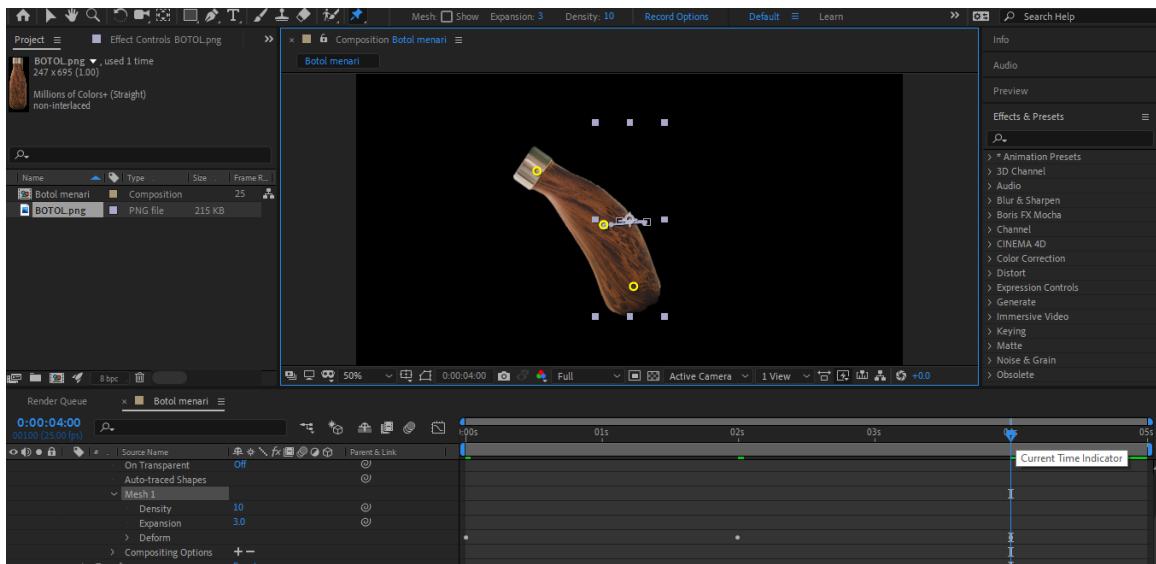
- h) Siapkan Timeline dan pastikan indikator timeline terletak pada Frame awal. Lalu dengan mengakses Points yang ada pada gambar botol lalu ubah posisi dari setiap puppet pin tool. Ini akan secara otomatis menyimpan data gerakan botol pada timeline.



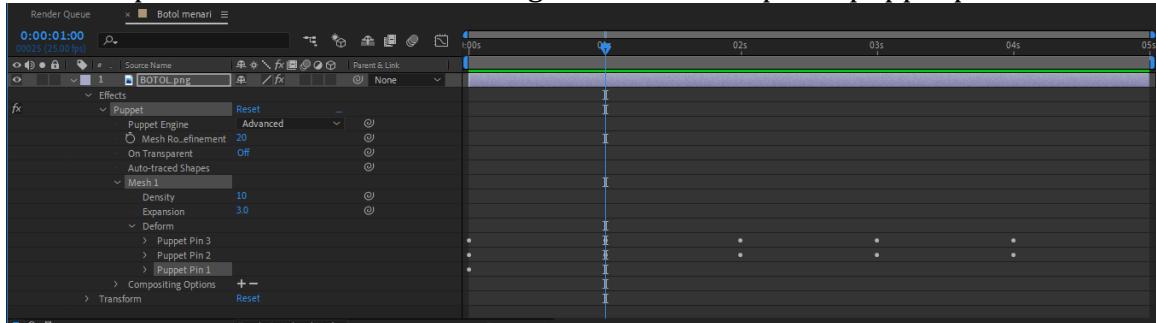
- i) Geser timeline pada detik ke 2, lalu geser puppet pin tool pada setiap bagian sesuai dengan gerakan yang diinginkan.



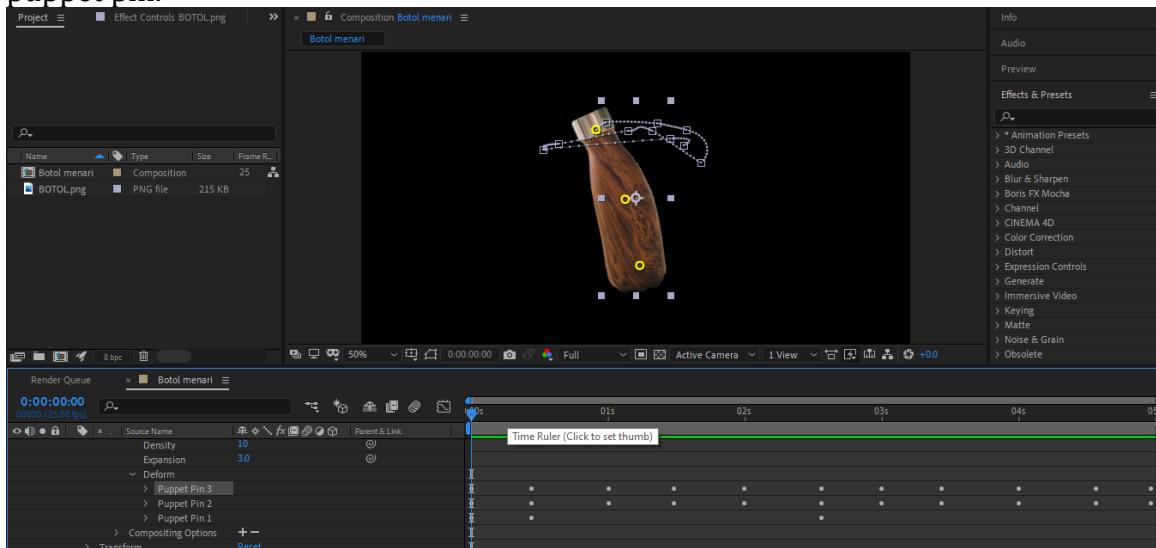
- j) Geser timeline pada detik ke 4, lalu geser Puppet Pin Tool pada posisi yang diinginkan.



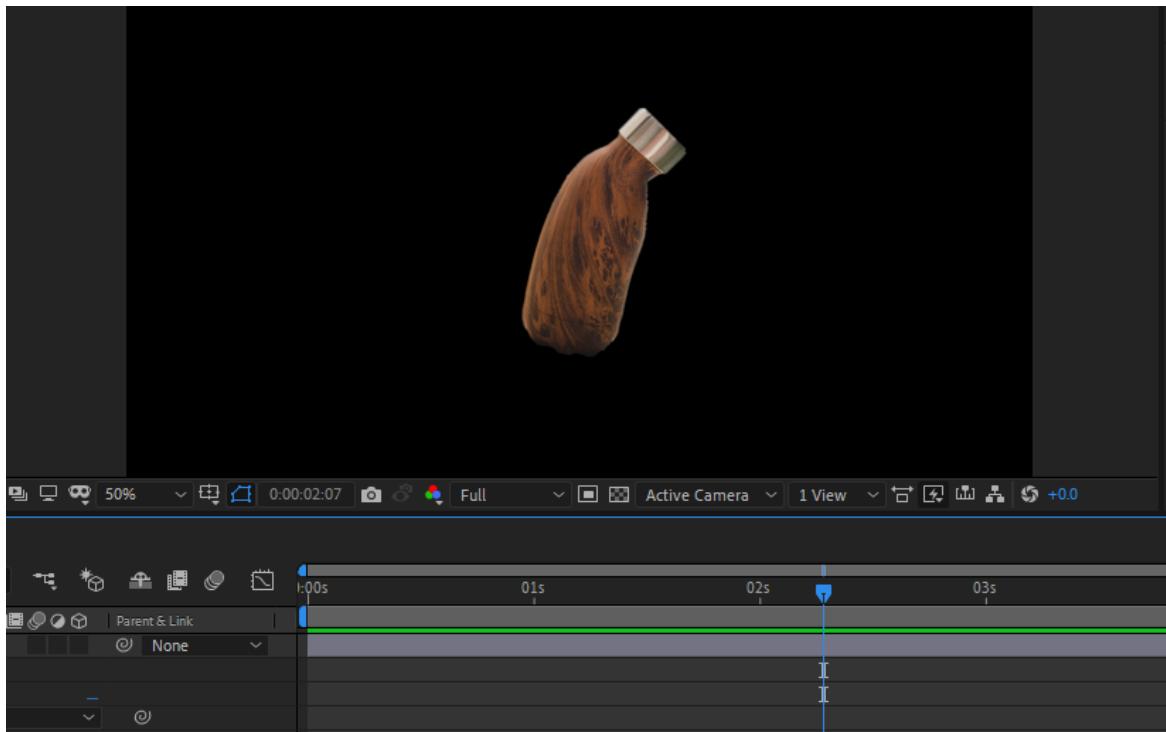
- k) Isi frame pada detik 1 dan detik 3 dan gerakan kembali posisi puppet pin tool.



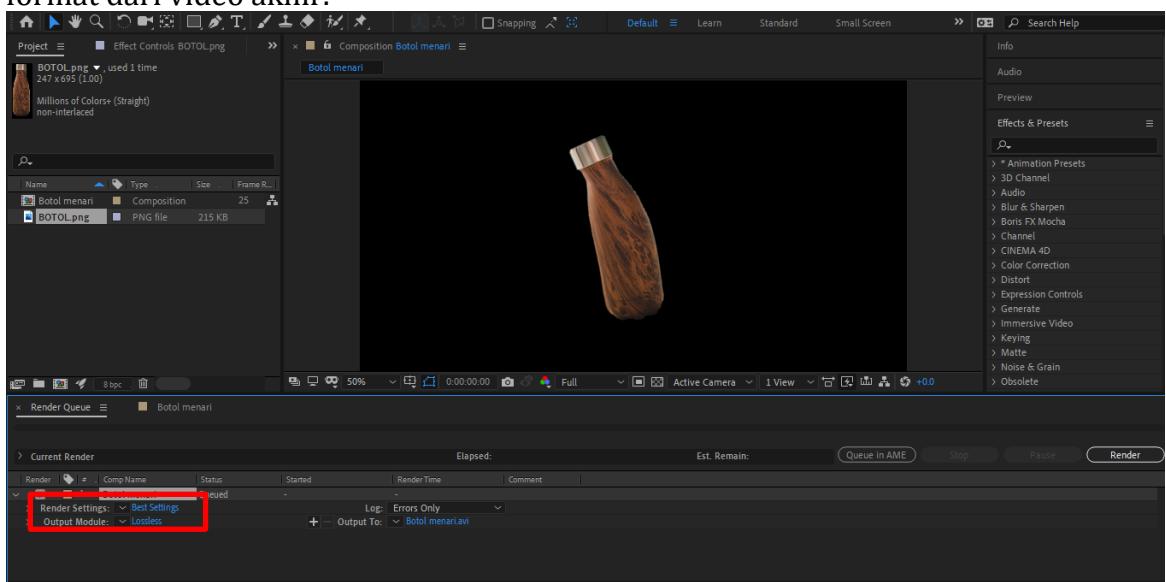
- l) Motion path akan terlihat seperti ini. Ini merepresentasikan jalur gerakan dari setiap puppet pin.



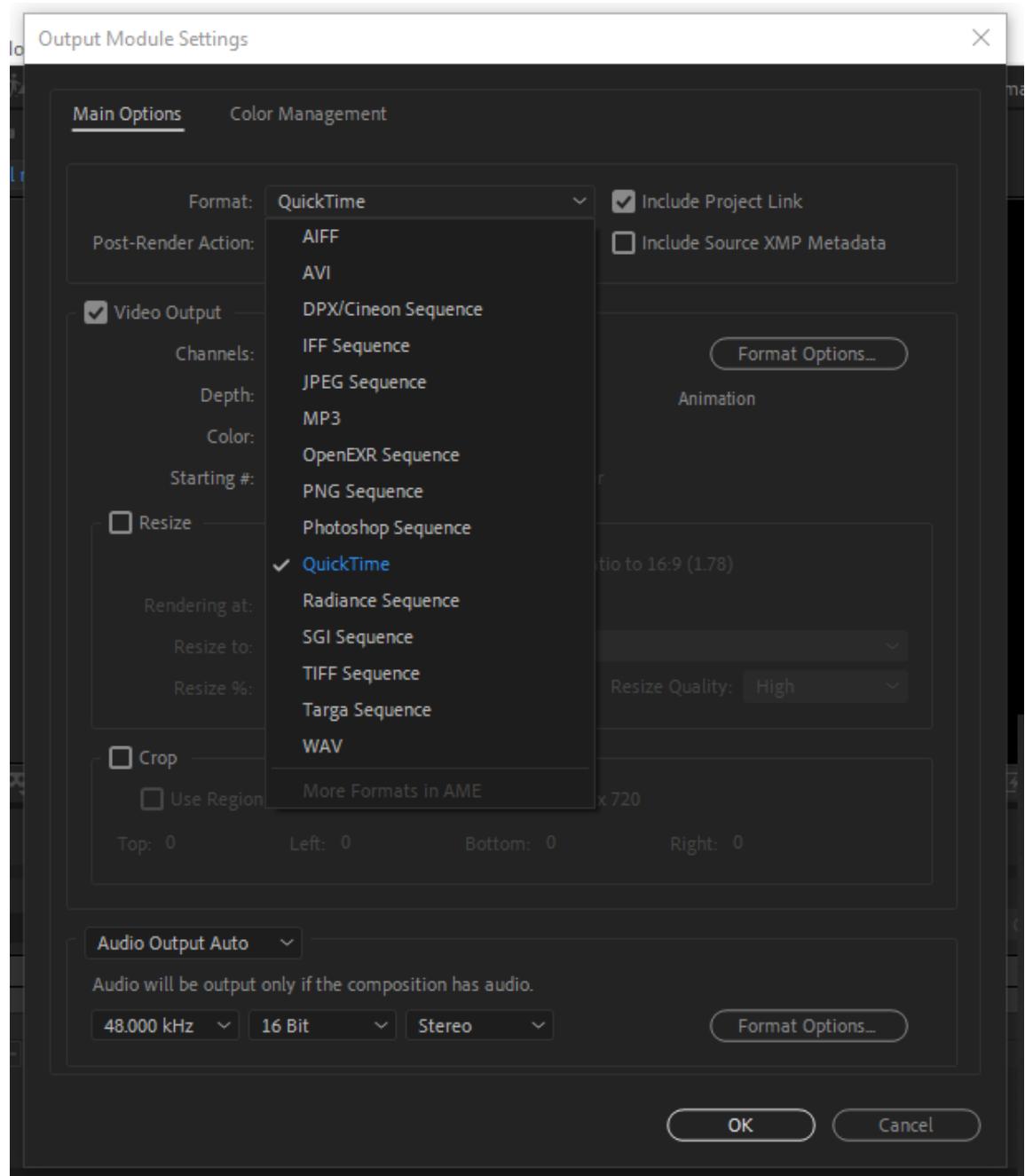
- m) Tekan tombol “SPACE”, ini akan melakukan PLAY pada animasi.

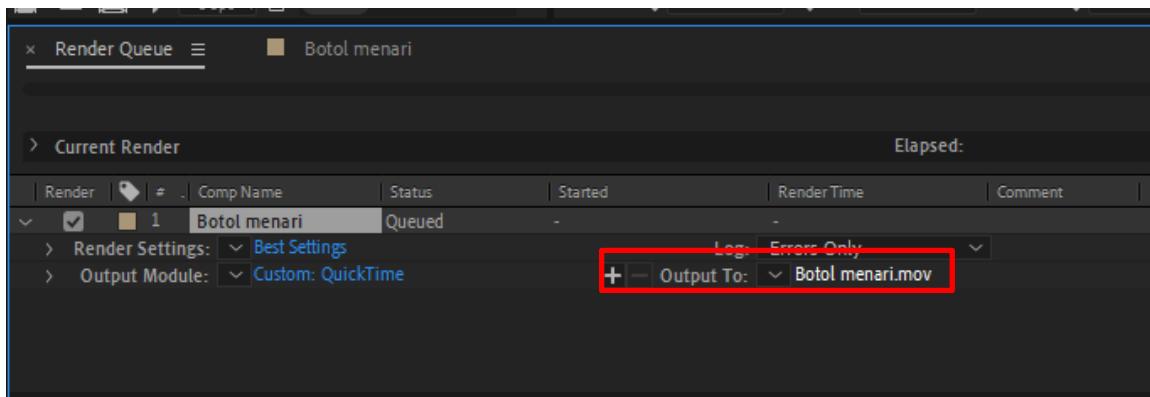


- n) Apabila sudah mendapat animasi yang diinginkan, Bukalah Render Queue atau tekan "CTRL + M". Lalu tekan LOSSLESS pada bagian Output Module untuk mengatur format dari video akhir.

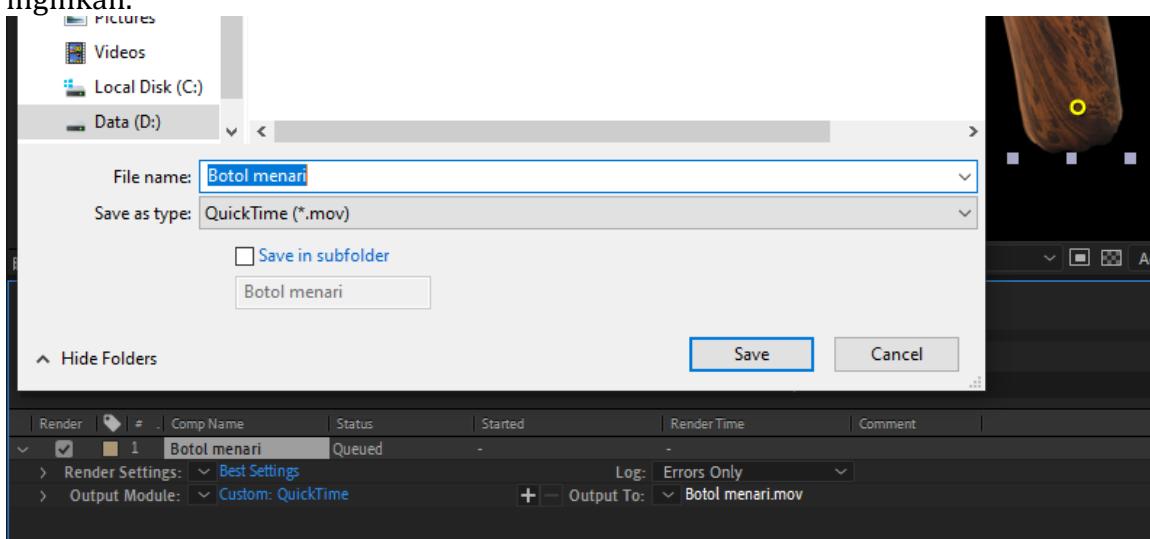


- p) Pilih format yang diinginkan, pada tutorial ini ditunjukkan menggunakan Quicktime. Lalu tekan OK

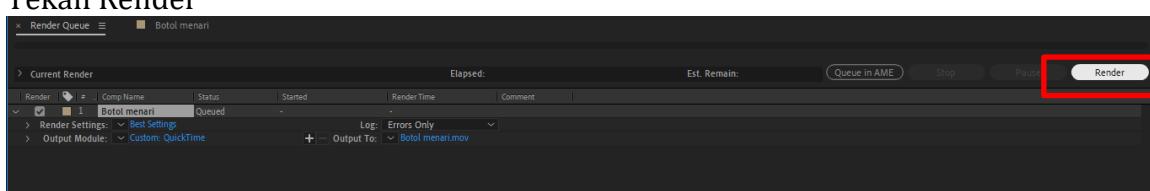




- q) Tentukan file name, dan lokasi SAVE dari hasil render video pada lokasi yang anda inginkan.



- r) Tekan Render



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 4 jam
- 2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat karya benda bergerak menggunakan puppet pin tools pada software Adobe After Effects.

- 3) Indikator Unjuk Kerja:

Karya yang dibuat menggunakan puppet pin tool pada software Adobe After Effects.

- 4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah animasi benda bergerak dengan puppet pin tool secara mandiri!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat animasi benda bergerak berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang dibuat menggunakan software Adobe After Effects berdasarkan hal-hal yang diajarkan				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

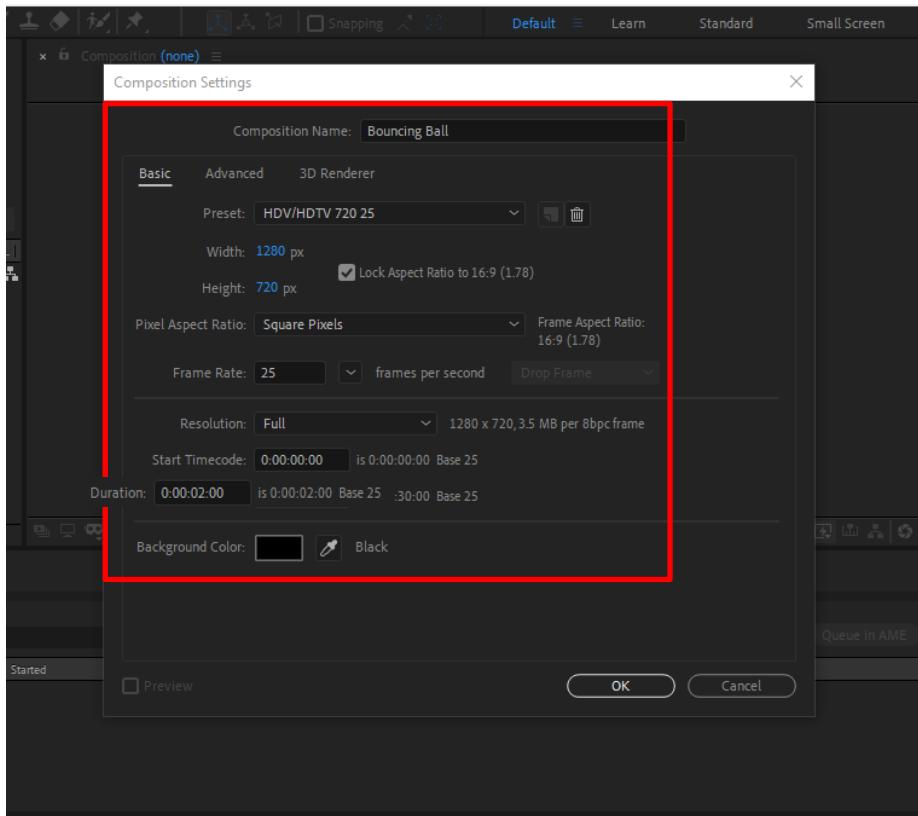
C. Membuat Animasi Bouncing Ball

1. Pengetahuan

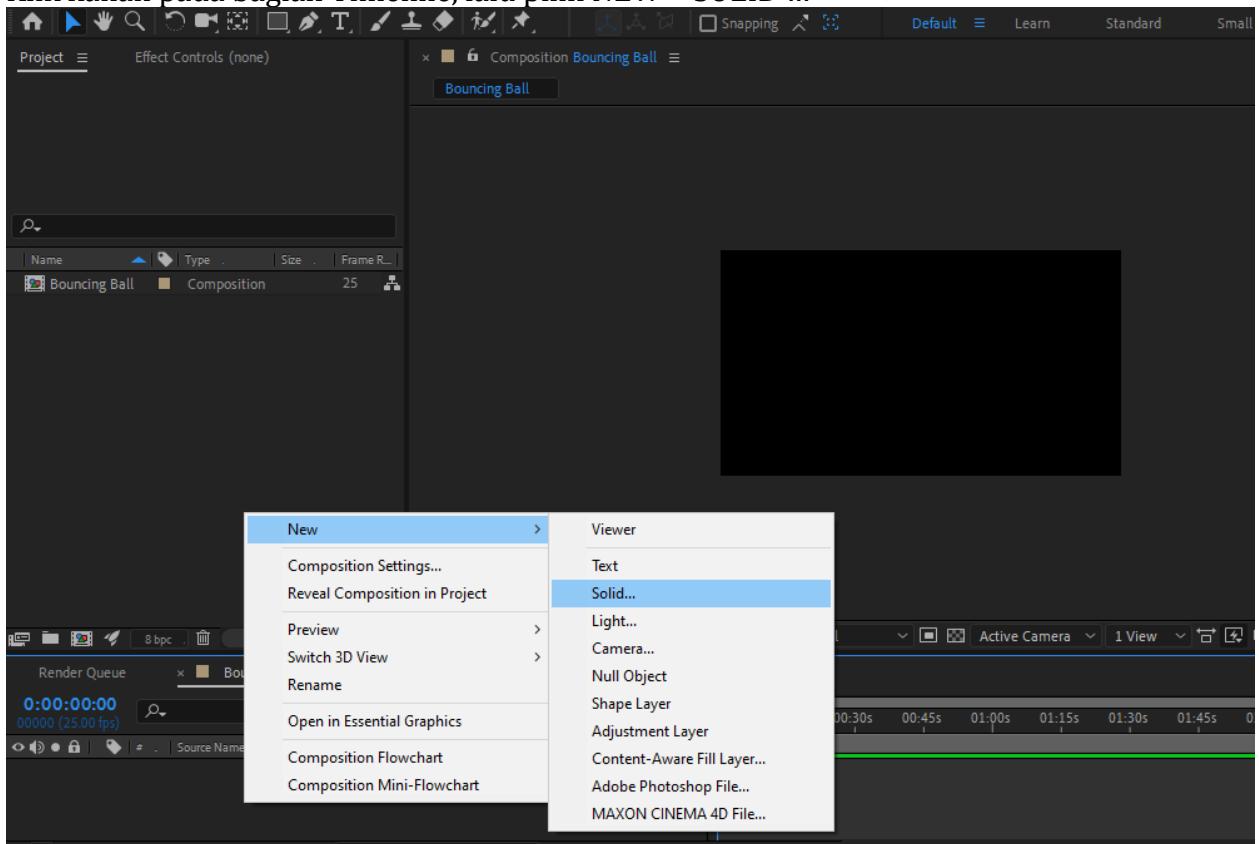
- a) Penjelasan mengenai cara membuat animasi menggunakan motion path
- b) Penjelasan mengenai cara mengatur gerakan animasi menggunakan graph editor
- c) Penjelasan mengenai cara membuat animasi bouncing ball
- d) Penerapan prinsip animasi

2. Keterampilan

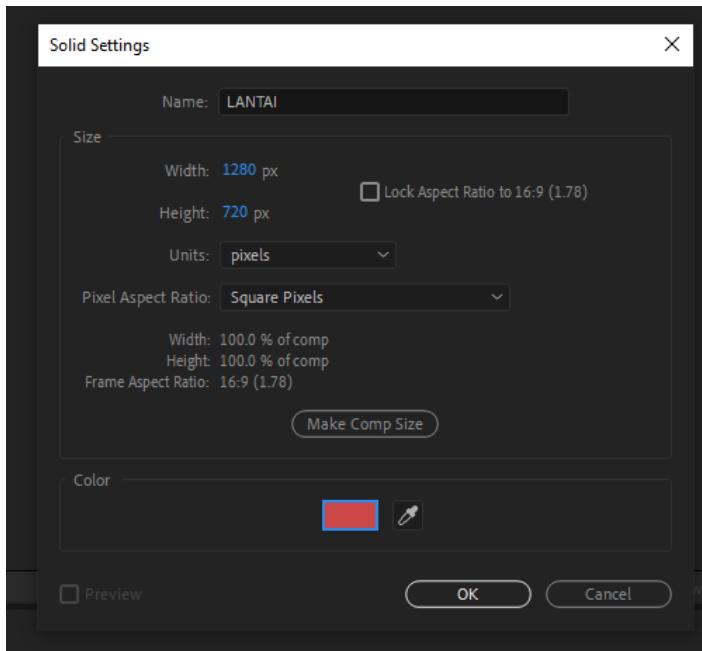
- a) Membuat animasi bouncing ball di After Effects
- b) Buka After Effects dan buat Composition baru, beri nama “Bouncing Ball” aturlah composition dengan settings sebagai berikut , lalu tekan OK



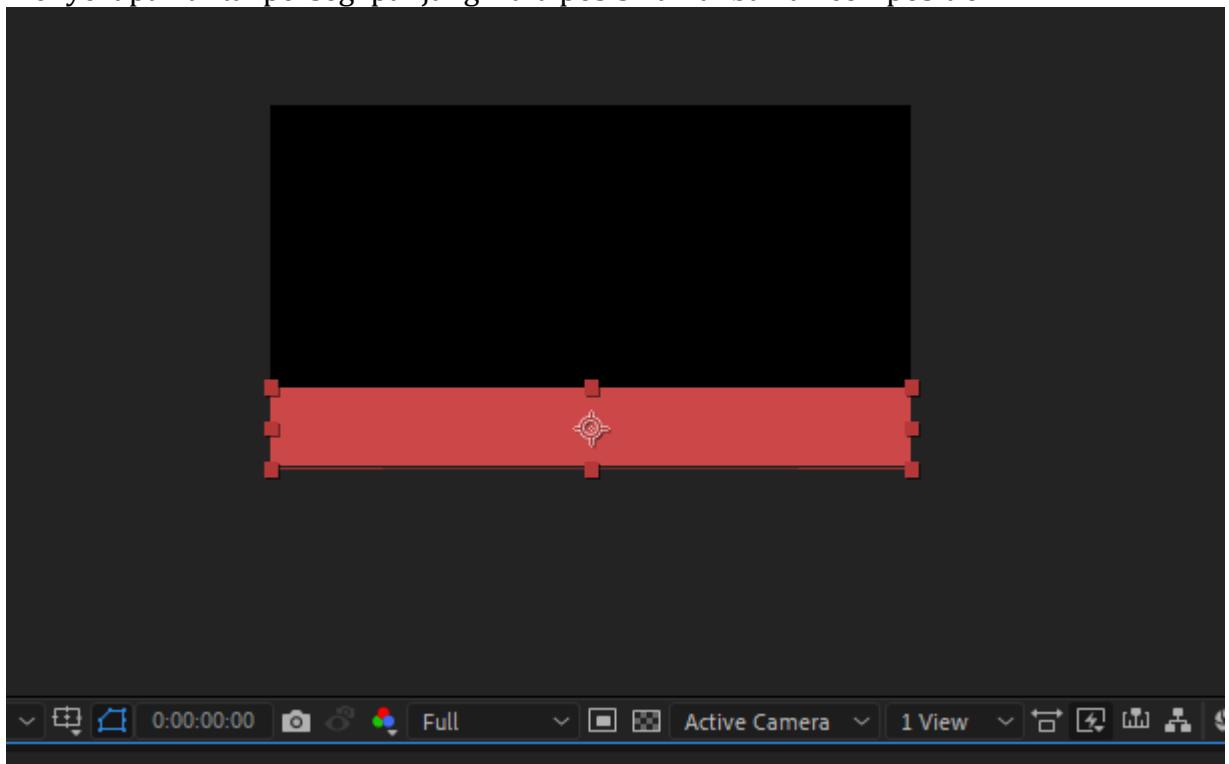
- c) Klik kanan pada bagian Timeline, lalu pilih NEW > SOLID ...



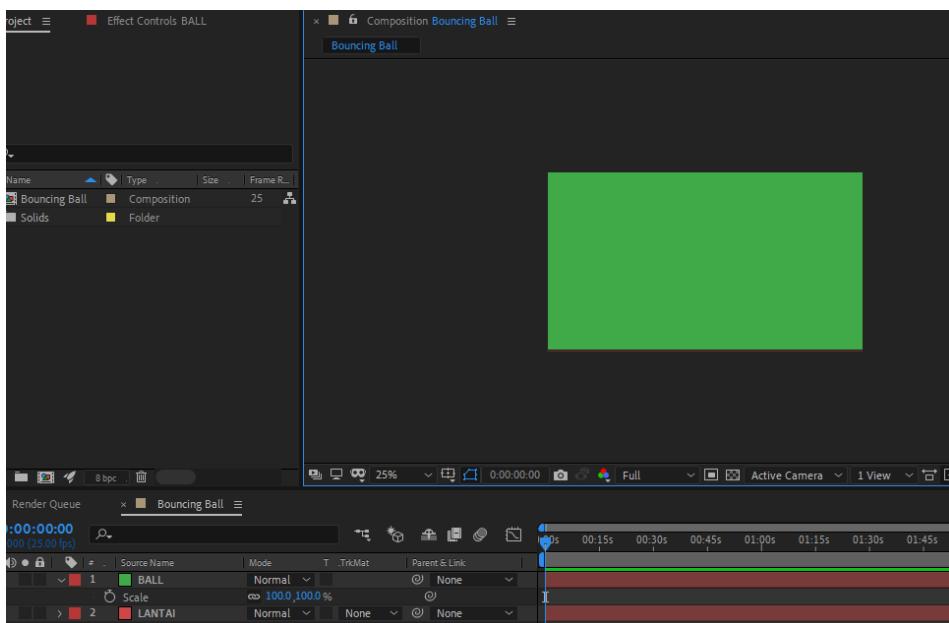
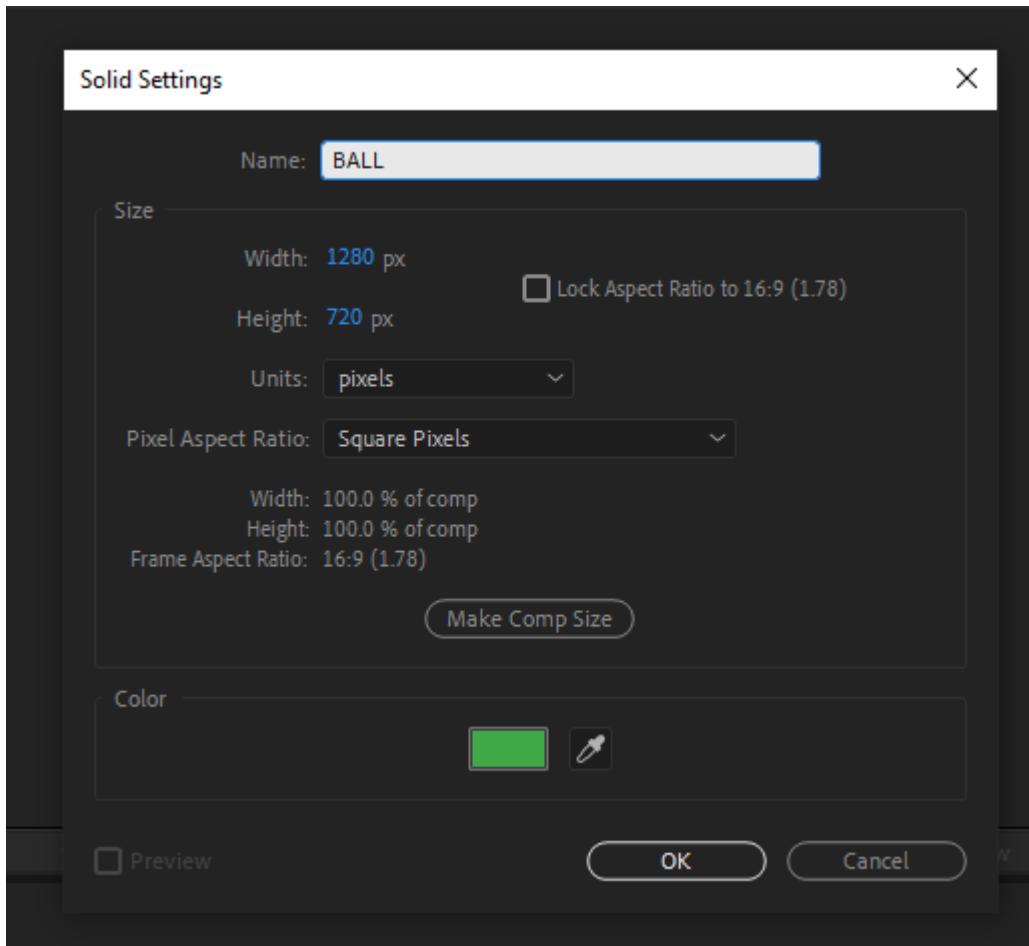
- d) Beri SOLID nama Lantai, dan pilih warna, dalam contoh ini kita menggunakan warna merah.



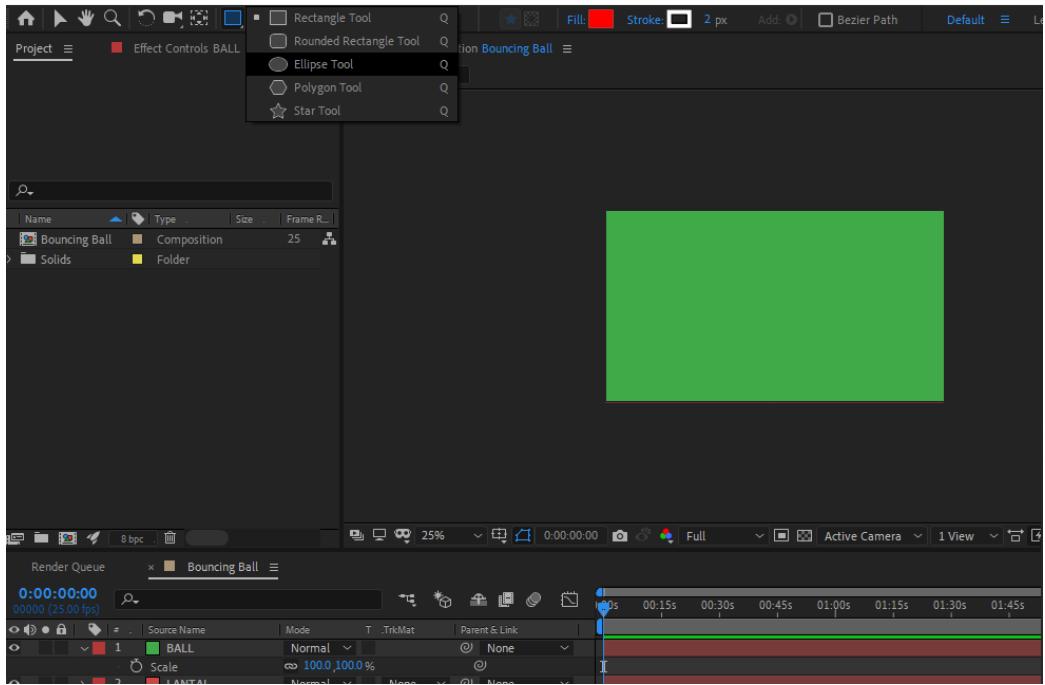
- e) Lakukan transformasi dengan meng klik and drag transform handle sehingga menyerupai lantai persegi panjang. Lalu posisikan di bawah composition.



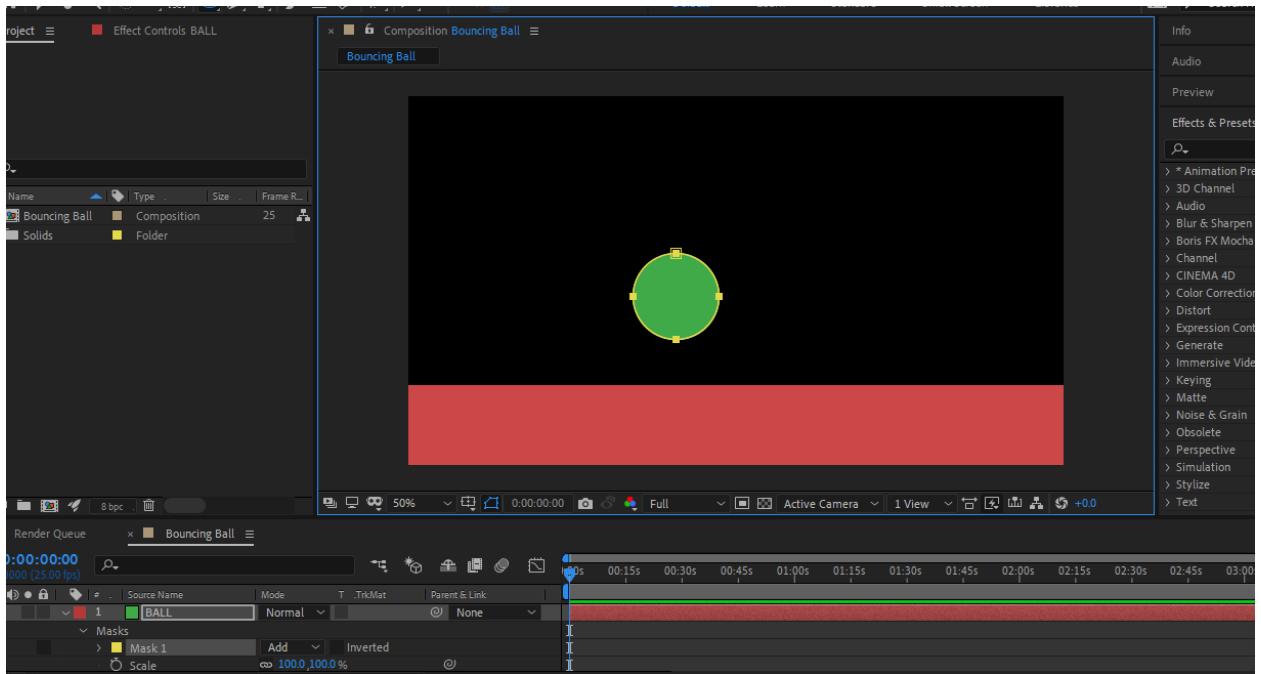
- f) Tambahkan NEW > SOLID
- g) Beri Solid baru dengan nama BALL dan pilih warna seusai keinginan, contoh ini menggunakan warna hijau.



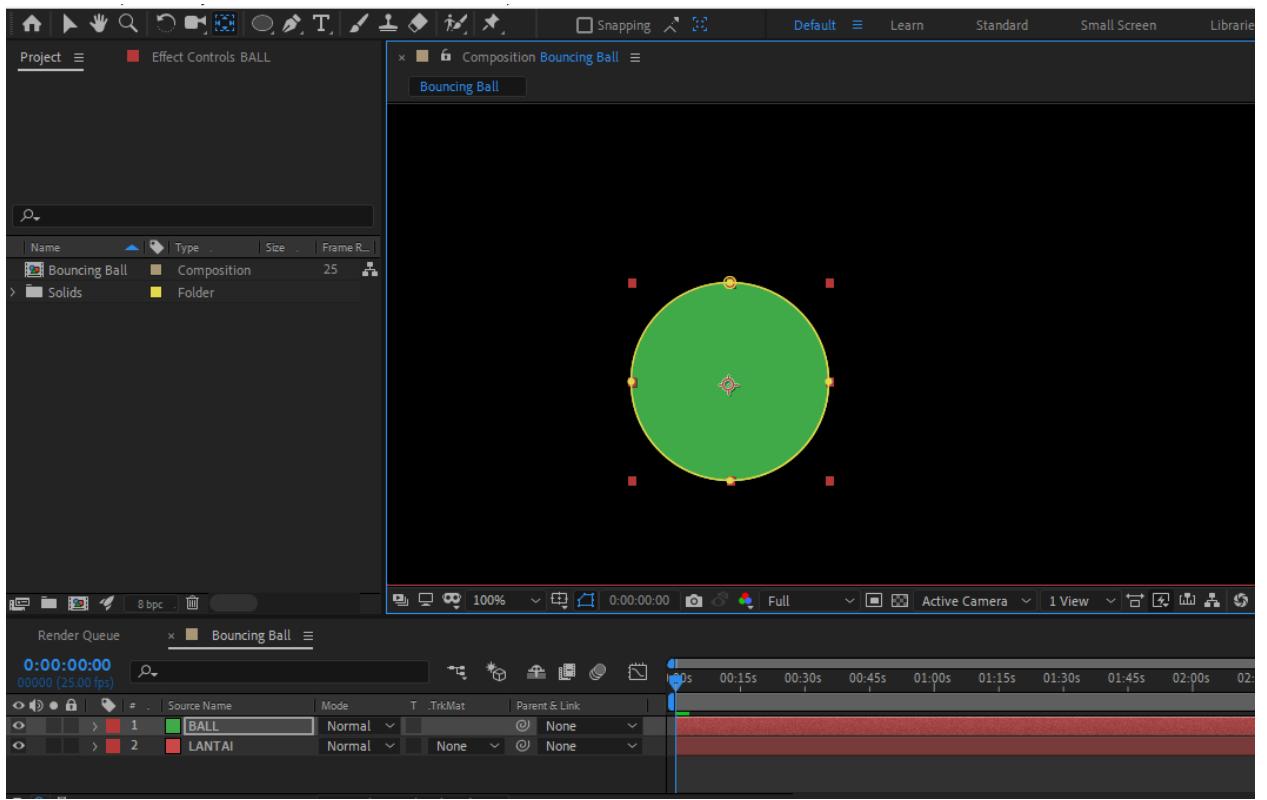
- h) Dengan mengaktifkan layer BALL, lalu klik ELLIPSE TOOL



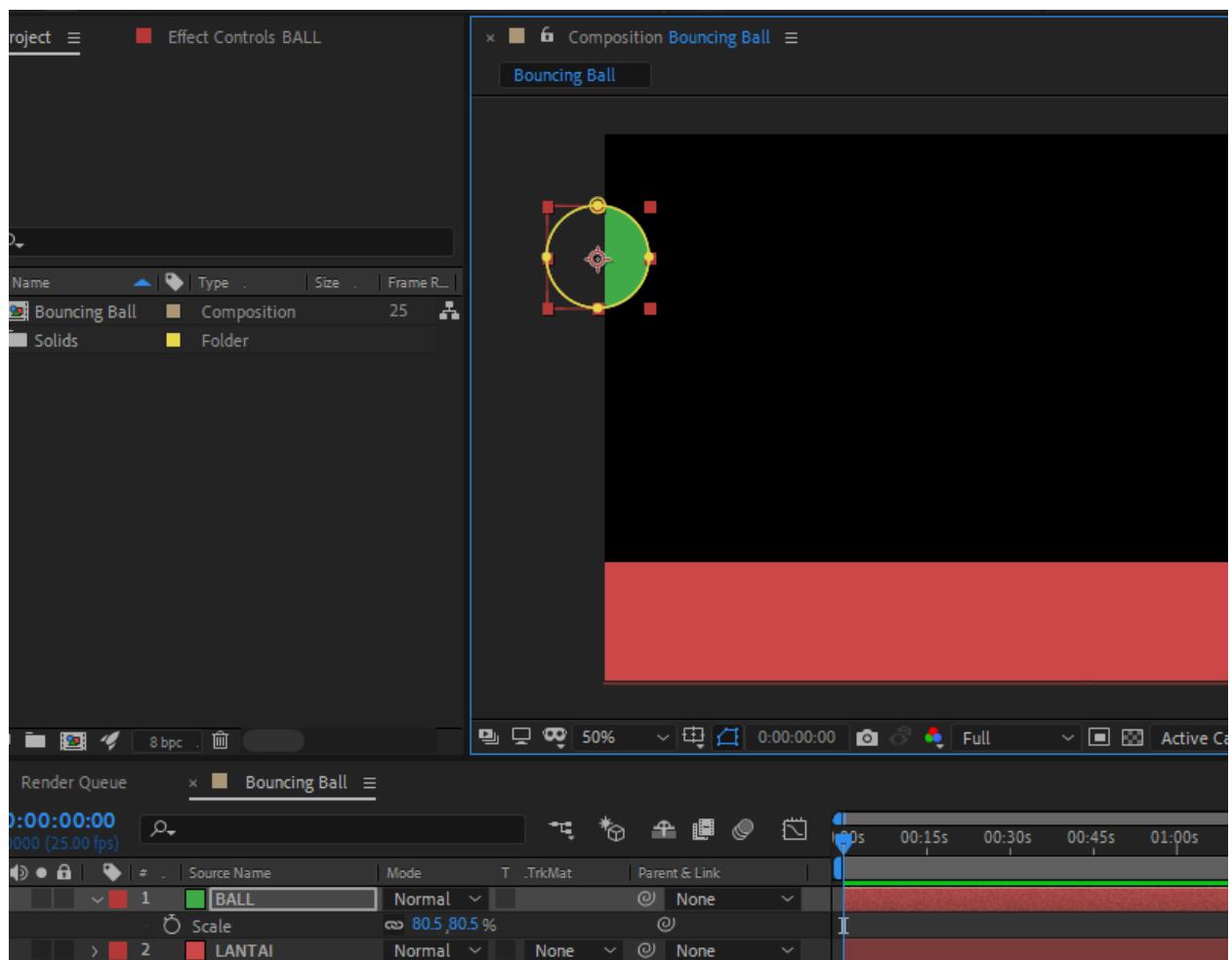
- i) Klik dan Drag pada area warna hijau (SOLID) lalu buat bentuk bola dengan ukuran sedang.



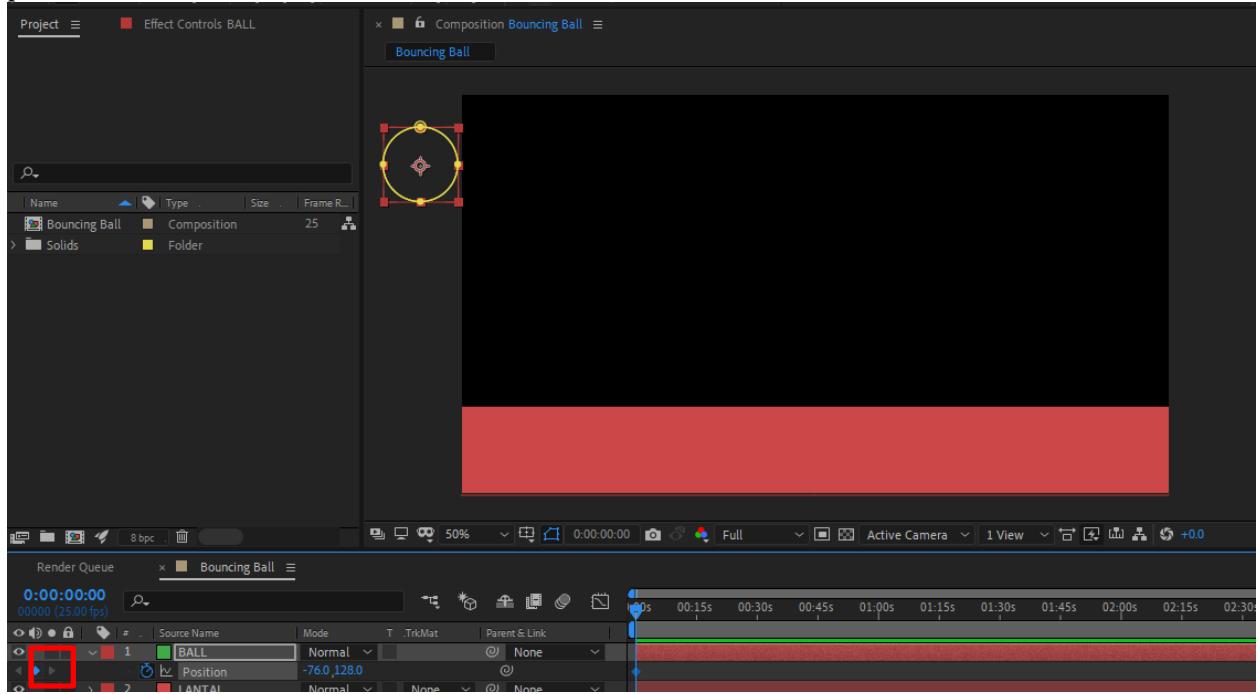
- j) Pilih Ikon Pan Behind, lalu tempatkan Pivot dari BALL ke tengah bola.



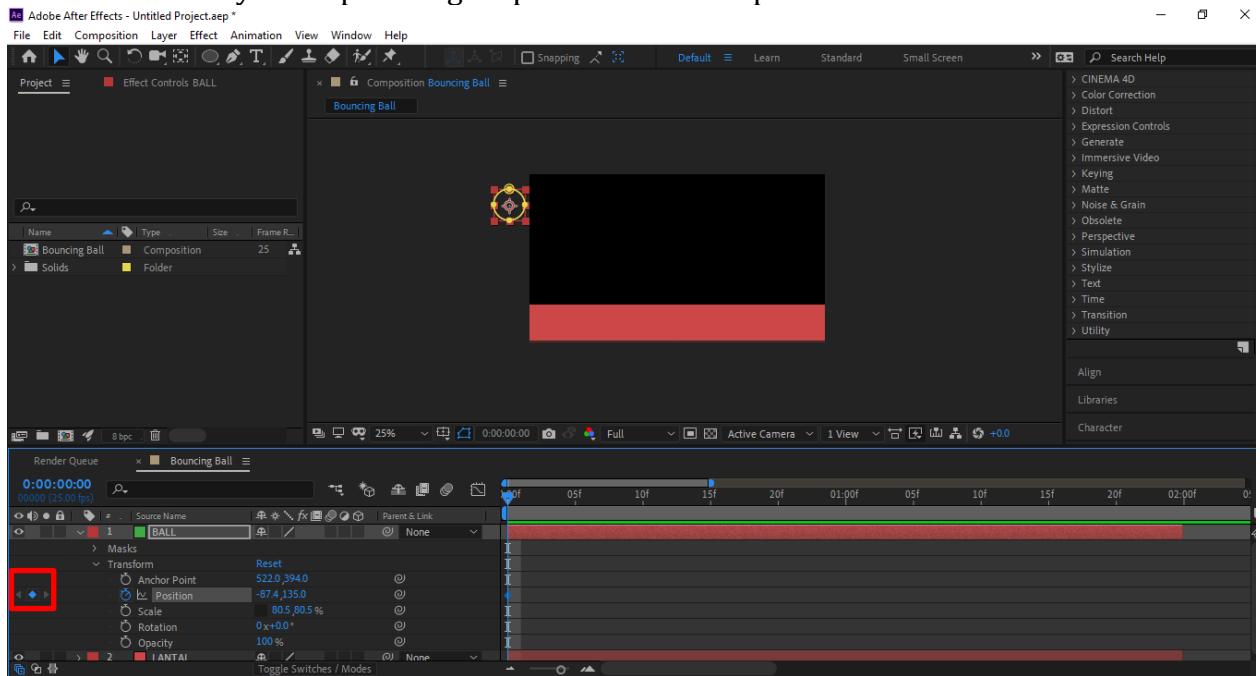
- k) Posisikan BALL ke arah kiri atas di luar layar, posisi ini akan kita jadikan Starting point.



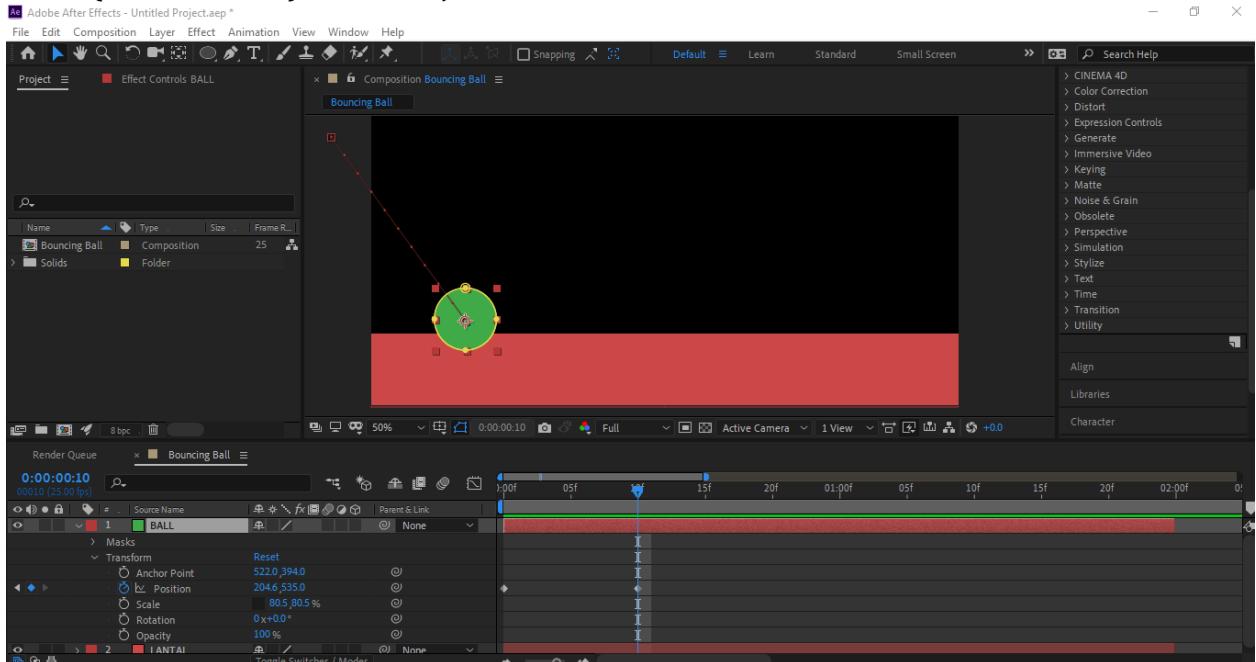
- m) Tekan tombol “P” untuk membuka Position Transform, lalu tekan ikon STOP WATCH pada sebelah POSITION.



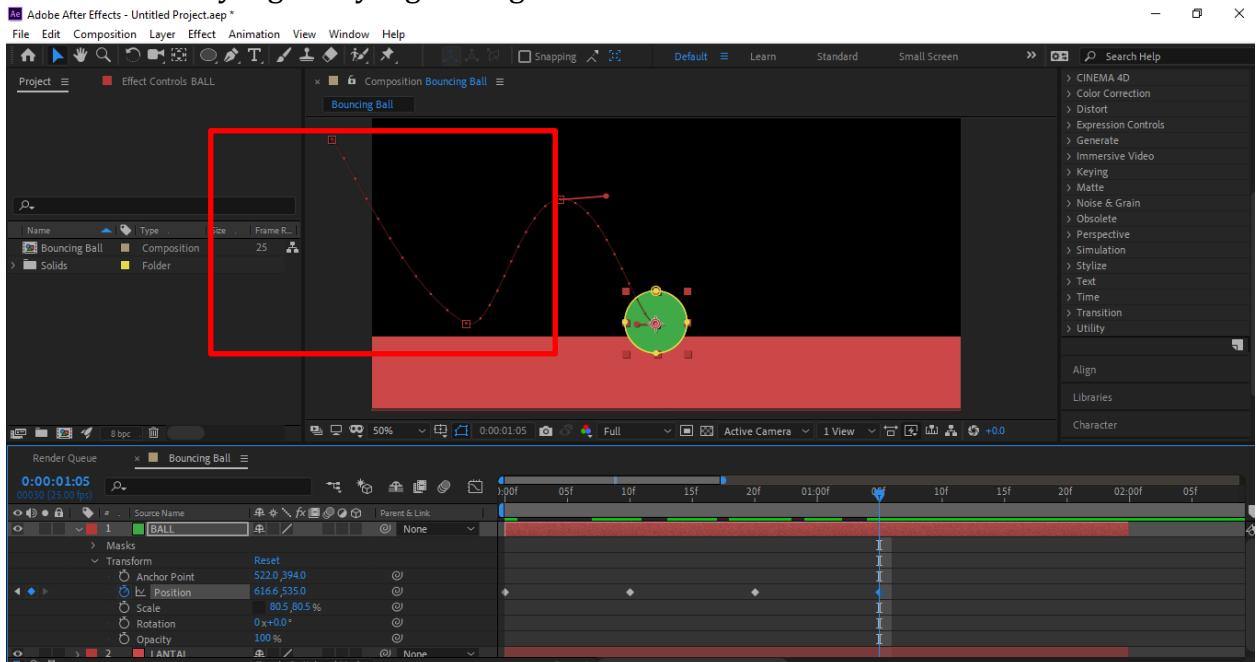
- n) Tekan tombol keyframe pada bagian position di frame pertama



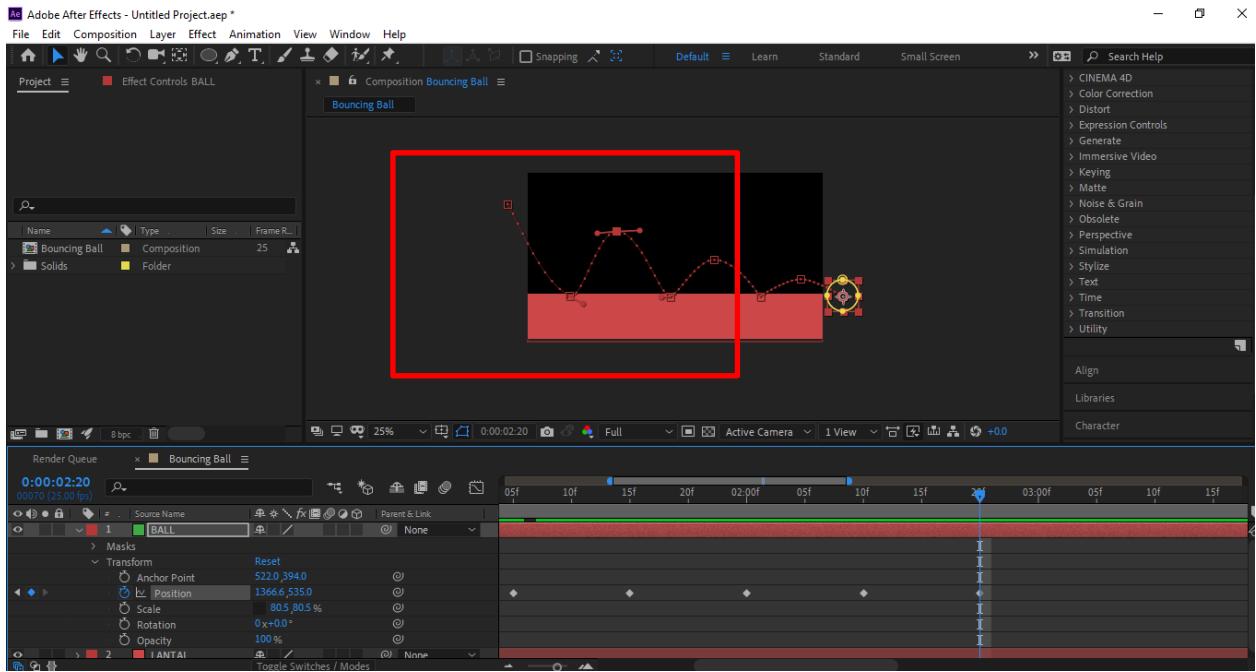
- p) Klik dan tarik ikon timeline pada frame yang diinginkan, pada contoh ditunjukkan arrow timeline ditempatkan pada frame 10. Setelah itu ubah posisi dari bola ke arah lantai (Kanan bawah) seolah terjatuh dari atas kiri.



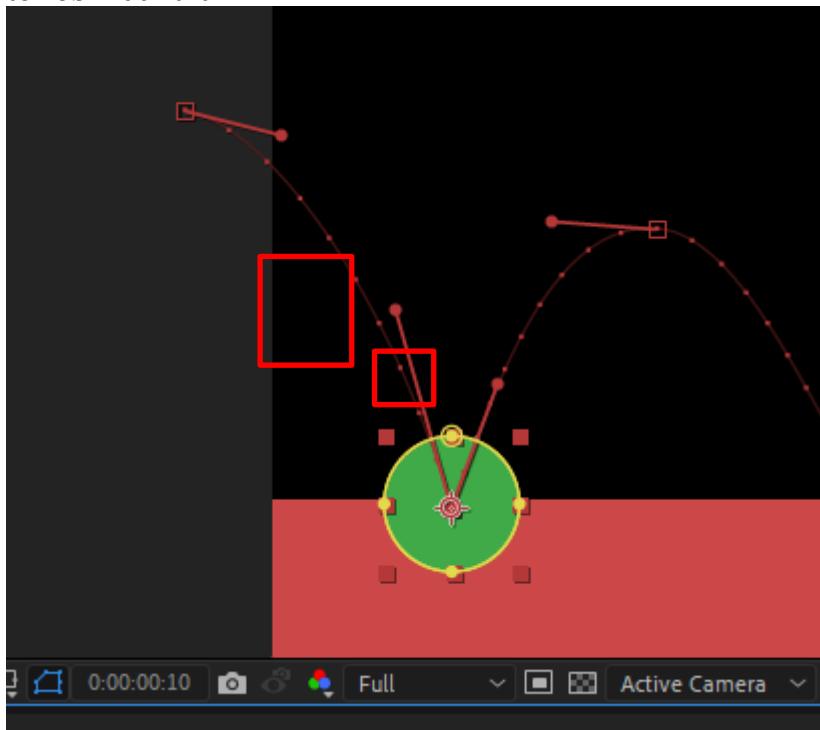
- q) Ulangi langkah yang sama pada Keyframe2 berikutnya, hiraukan terlebih dahulu MOTION PATH yang ARC yang kurang betul



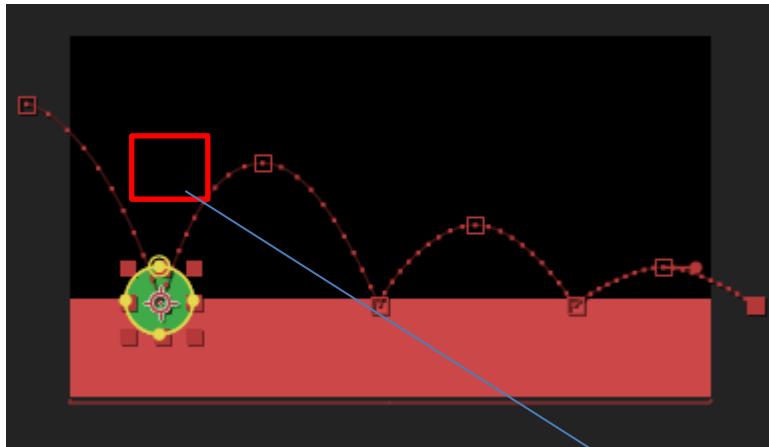
- r) Lanjutkan hingga pergerakan bola sampai luar screen bagian bawah kanan. Gerakan yang dibuat seolah bola memantul dari kiri atas ke kanan bawah screen.



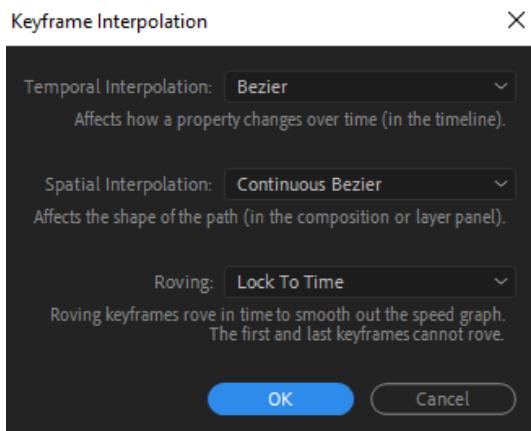
- s) Karena MOTION PATH, masih belum benar kita perlu memodifikasi lengkungan bezier pada MOTION PATH, ini bisa kita lakukan dengan memanipulasi handle hingga menyerupai movement pada animasi BOUNCING BALL.
- t) Untuk memanipulasi handle Bezier, bisa dengan menekan tahan tombol ALT dan Click and Drag pada handle, lalu untuk memanipulasi bezier handle pasangannya, bisa menekan tahan tombol Shift dan Click and Drag. (Harus dimulai dengan Alt terlebih dahulu)



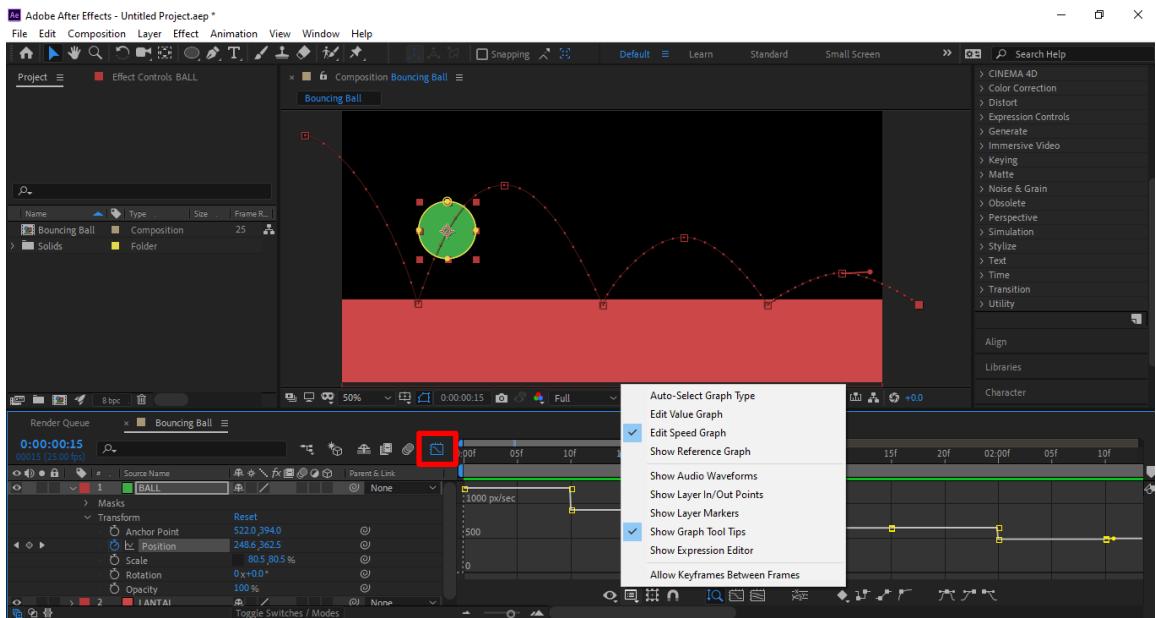
- u) Lanjutkan hingga kurang lebih Motion path berupa seperti ini



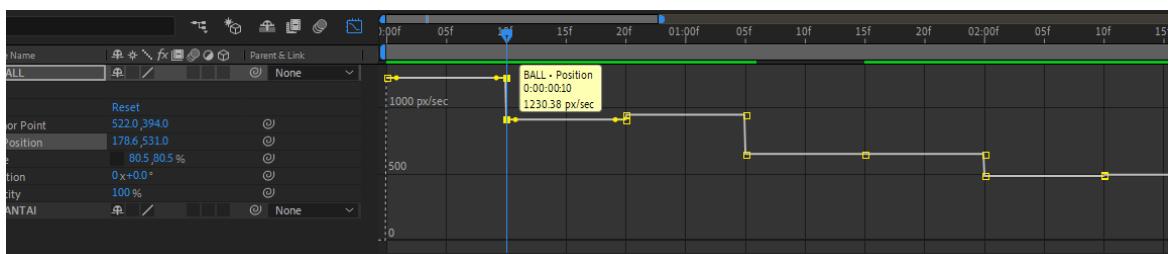
- v) Apabila anda pada kondisi tertentu tidak dapat menemukan handle pada motion path. Bisa mengakses Keyframe interpolation dengan cara Klik kanan pada simbol Anchor Frame dan memilih Bezier > Continous Bezier.



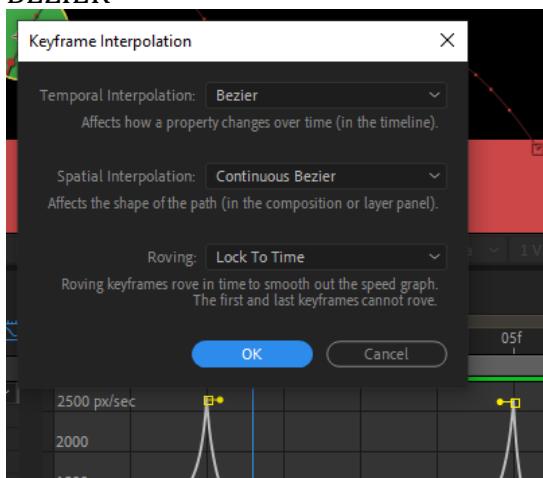
- w) Posisi bola pada animasi keseluruhan sudah sesuai, namun kita menemukan masalah dimana saat melakukan play, animasi masih cenderung statis, dan tidak memiliki prinsip Slow In Slow Out, sehingga tidak nampak alami. Oleh karena itu kita gunakan fitur GRAPH EDITOR. Ini bisa diakses dengan menekan tombol Graph Editor.
- x) Ubah tampilan Graph Editor yang tadinya VALUE GRAPH, menjadi SPEED GRAPH karena kita mau memanipulasi kecepatan bola.



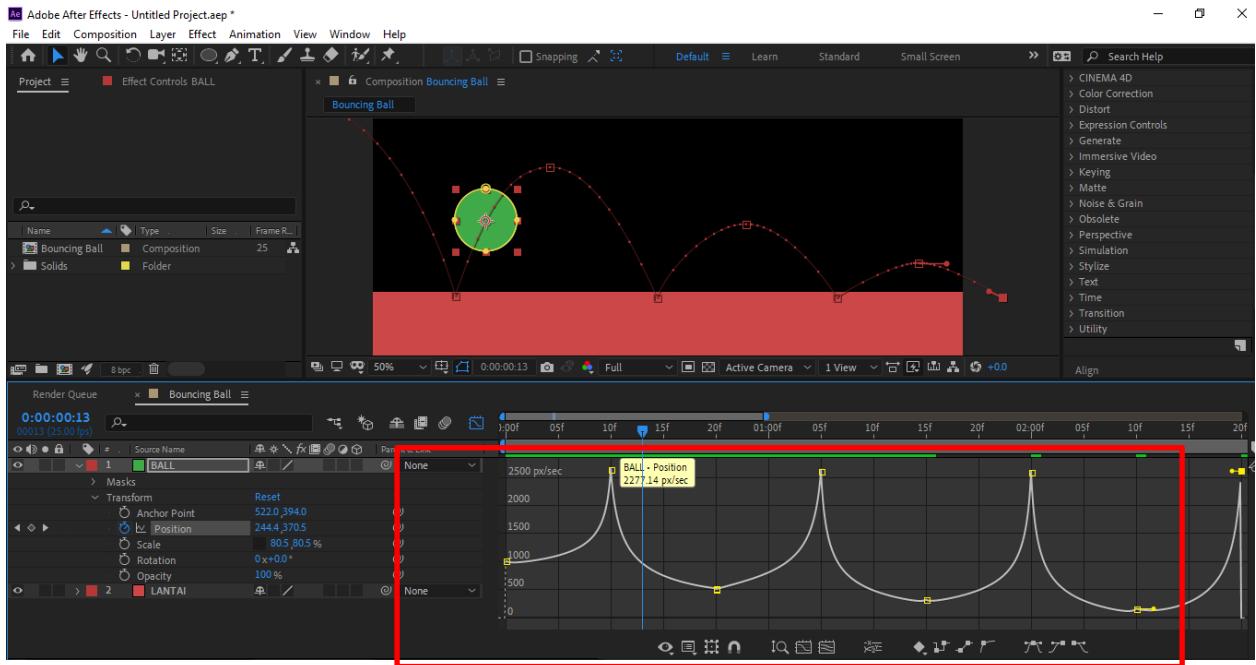
- y) Perhatikan Graph Editor menunjukkan pergerakan speed yang statis antar keyframe.



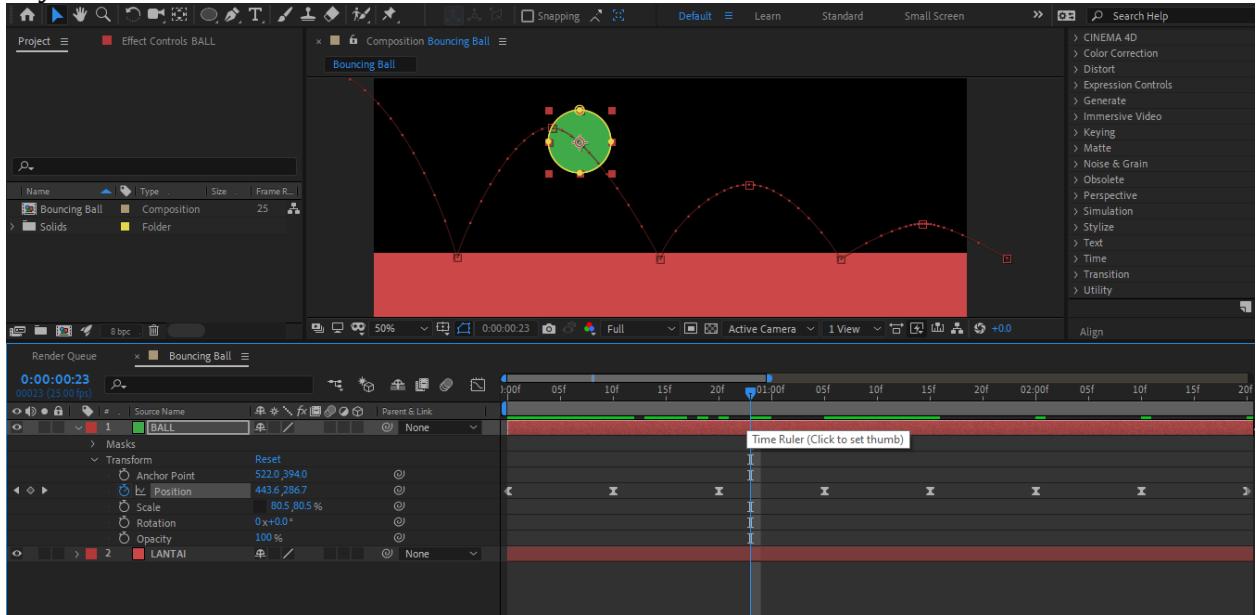
- z) Untuk mengubah GRAPH, anda bisa mengkonversi setiap frame menjadi CONTINOUS BEZIER



- aa) Manipulasi Graph pada GRAPH EDITOR agar kurang lebih berbentuk seperti ini. Dengan memberikan graph ini, kita dapat memastikan pergerakan bola akan melambat saat bola menuju ke titik tertinggi setelah terpantul, dan akan dipercepat gerakannya saat menuju lantai.

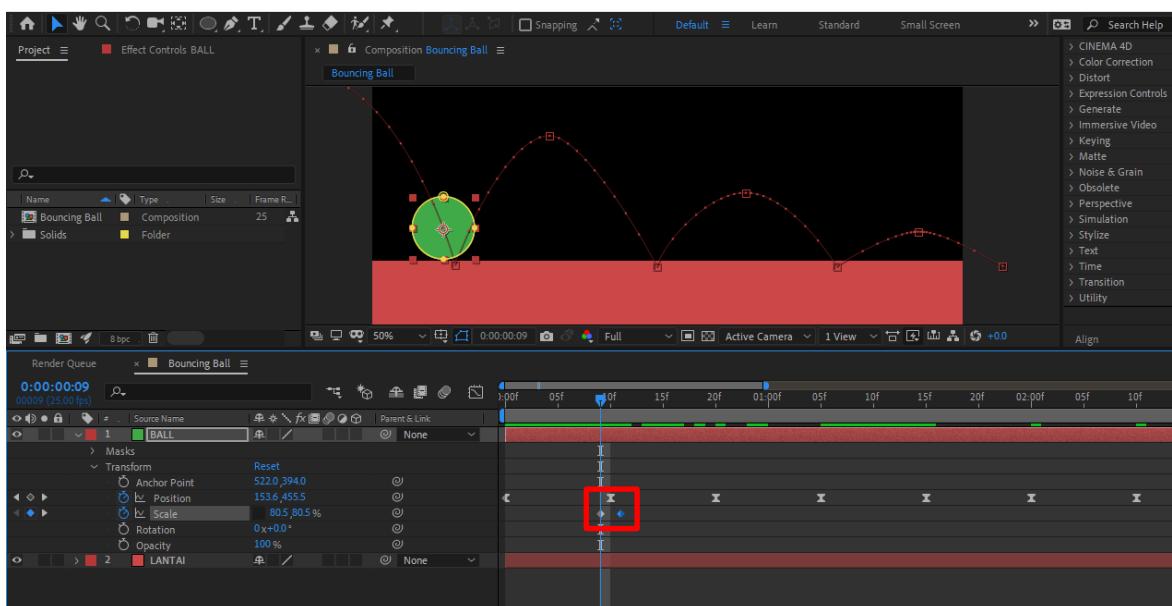
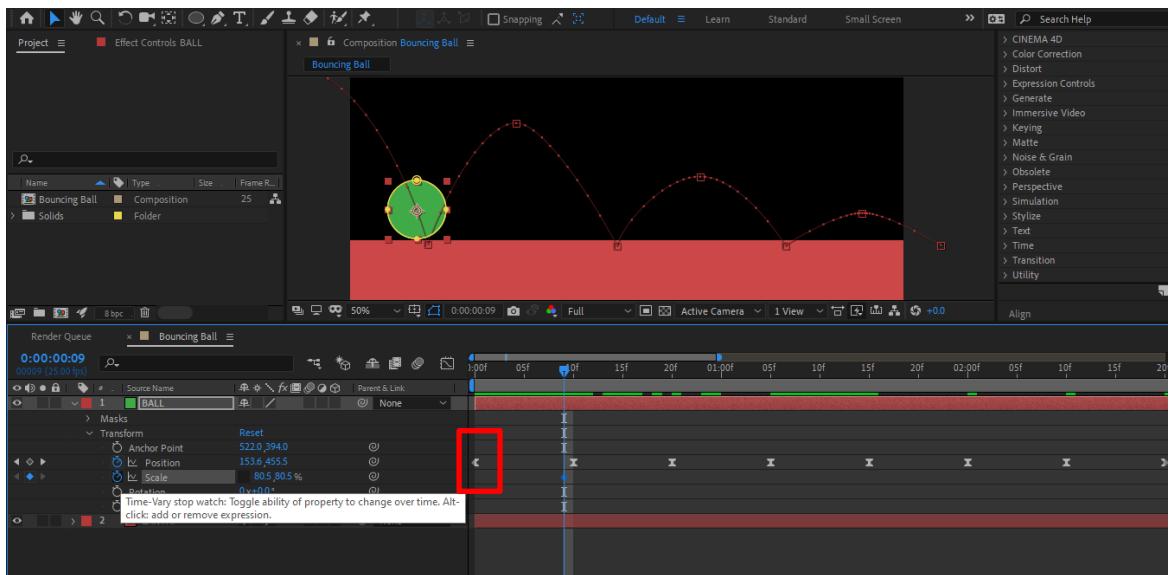


- bb) Kita nonaktifkan Graph Editor, dan perhatikan bentuk Keyframe tidak lagi berbentuk diamond kecil, ini menandakan ada percepatan dan perlambatan antar tiap keyframe.

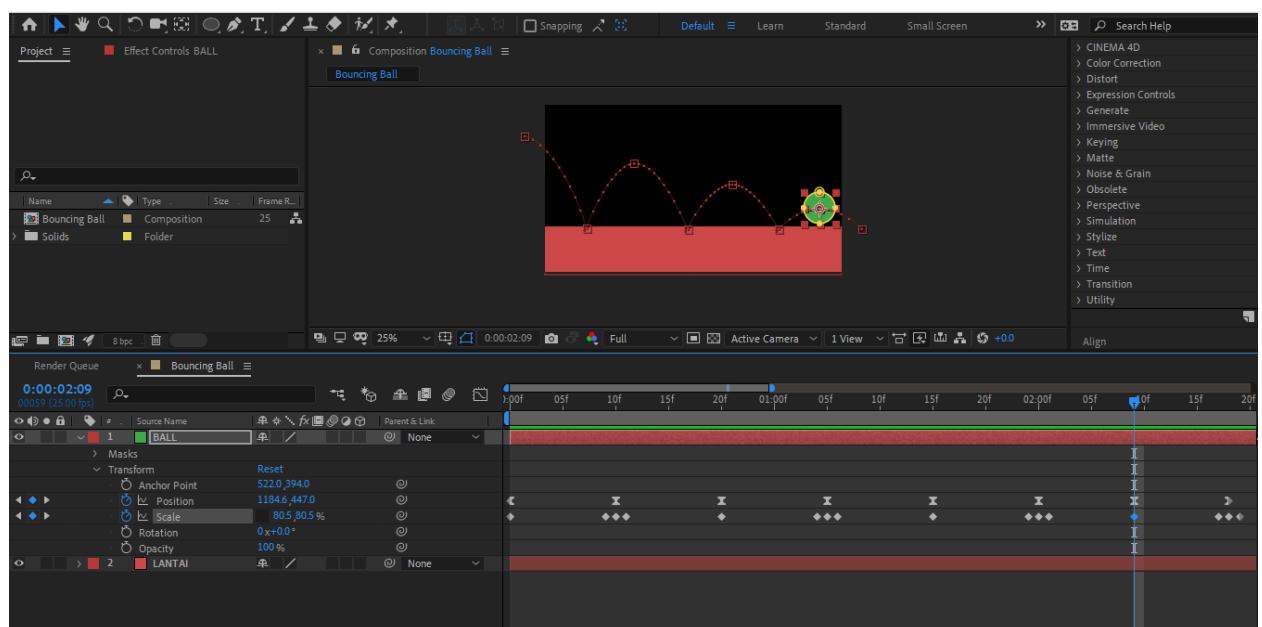
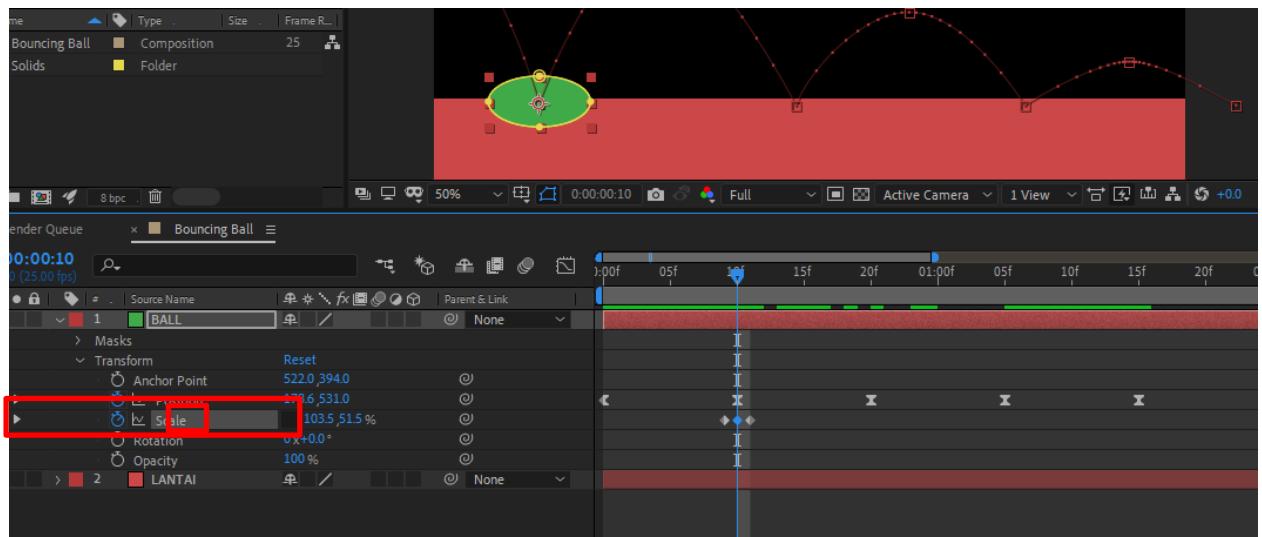


cc) MENGAPLIKASIKAN SQUASH AND STRETCH

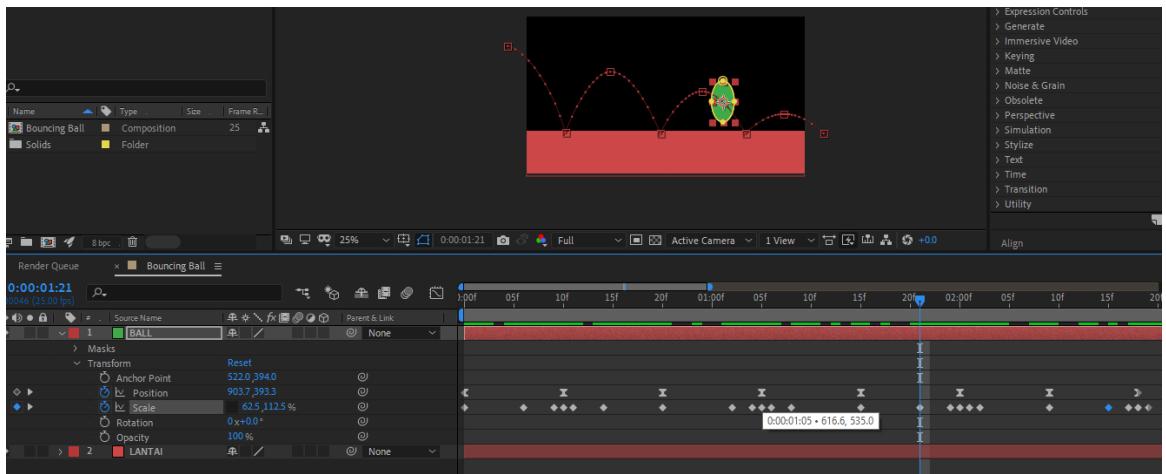
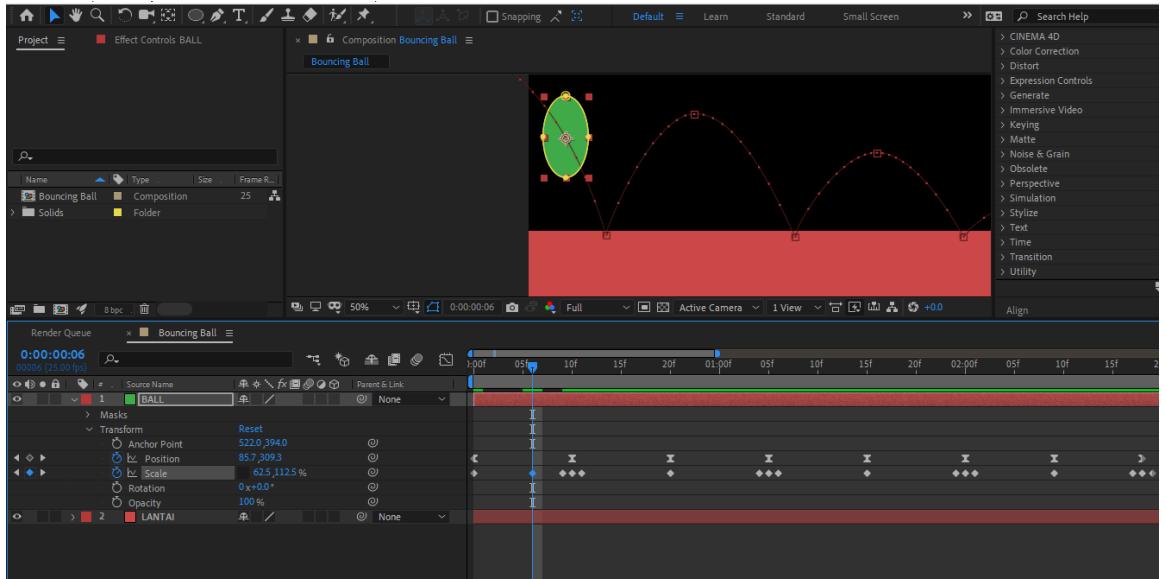
Pertama yang harus dialakukan adalah membuka transform dari Ball, dan buka bagian SCALE. Shortcutnya adalah menekan tombol (S). Lakukan penambahan KEYFRAME pada SCALE di 1 frame sebelum keyframe bola menyentuh lantai dan 1 frame sesudah bola menyentuh lantai. Hal ini dilakukan agar bentuk bola tetap terjaga sebelum memantul pada lantai.



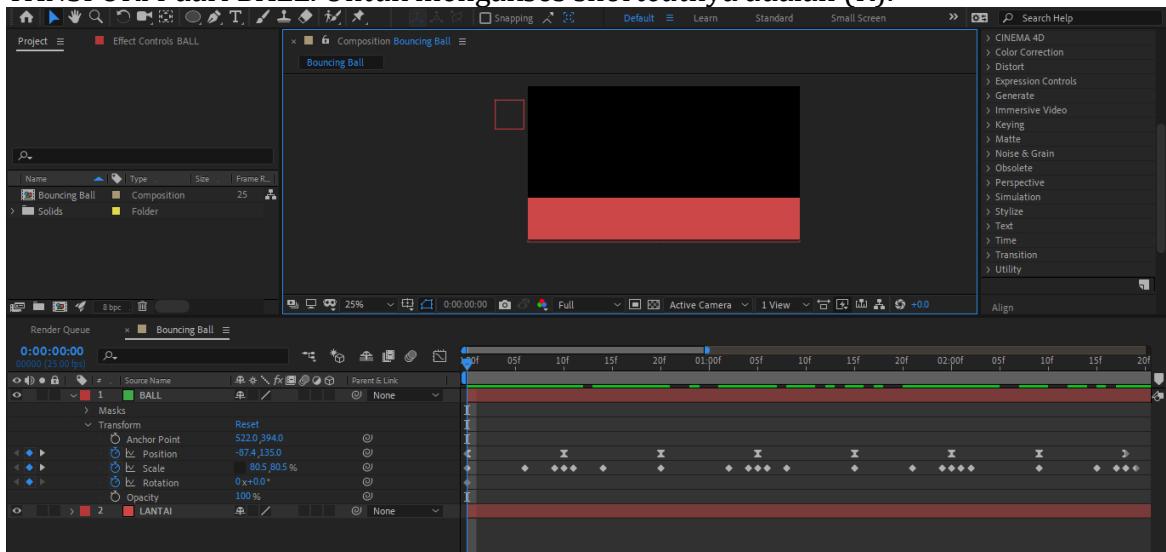
- dd) Setelah sudah memberikan keyframe pada sebelum dan sesudah bola menyentuh tanah. Sekarang pada setiap Keyframe BALL bersentuhan dengan lantai, kita manipulasi Scalenya hingga bola terkesan bonyok (Squash). Pastikan Kunci ratio pada scale dibuka, agar kita bisa memanipulasi Scale pada sumbu X dan Y.



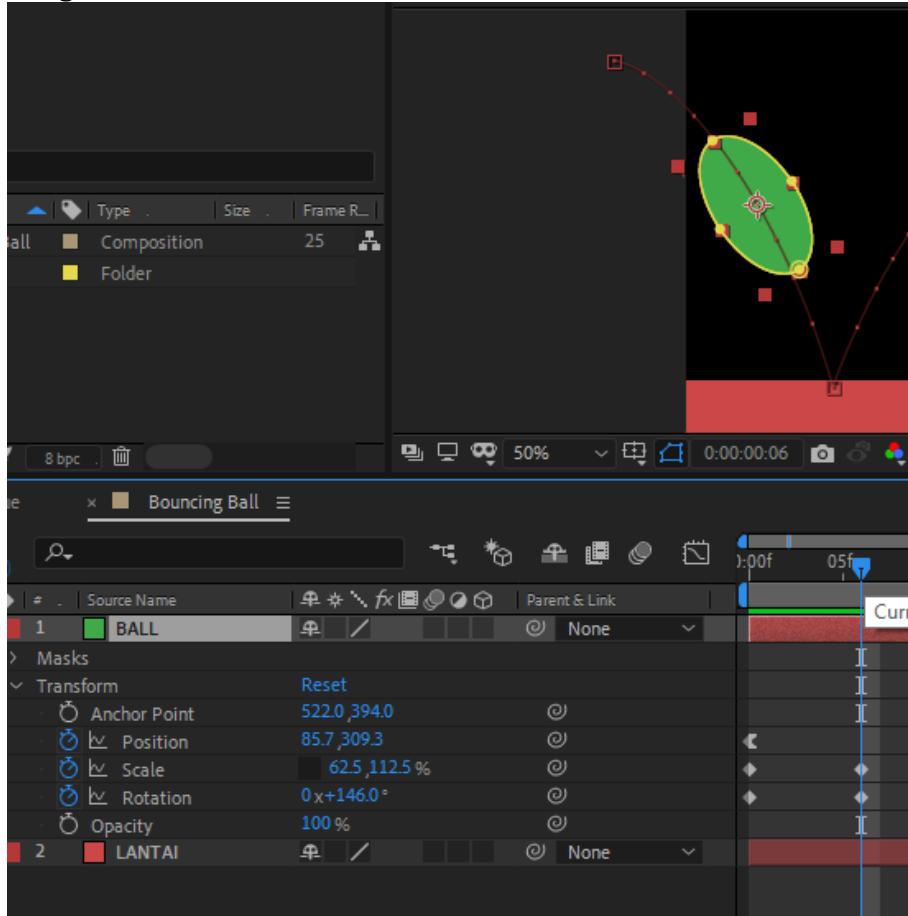
- ee) Untuk memberi efek STRETCH atau mengembang. Carilah posisi frame pada timeline di mana letak BALL terdapat di tengah / mendekati titik jatuhnya BALL, lalu manipulasi SCALE pada BALL seolah bola mengembang secara vertikal. Lakukan ini di setiap frame tengah / mendekati frame SEBELUM BALL jatuh, dan SETELAH jatuh.



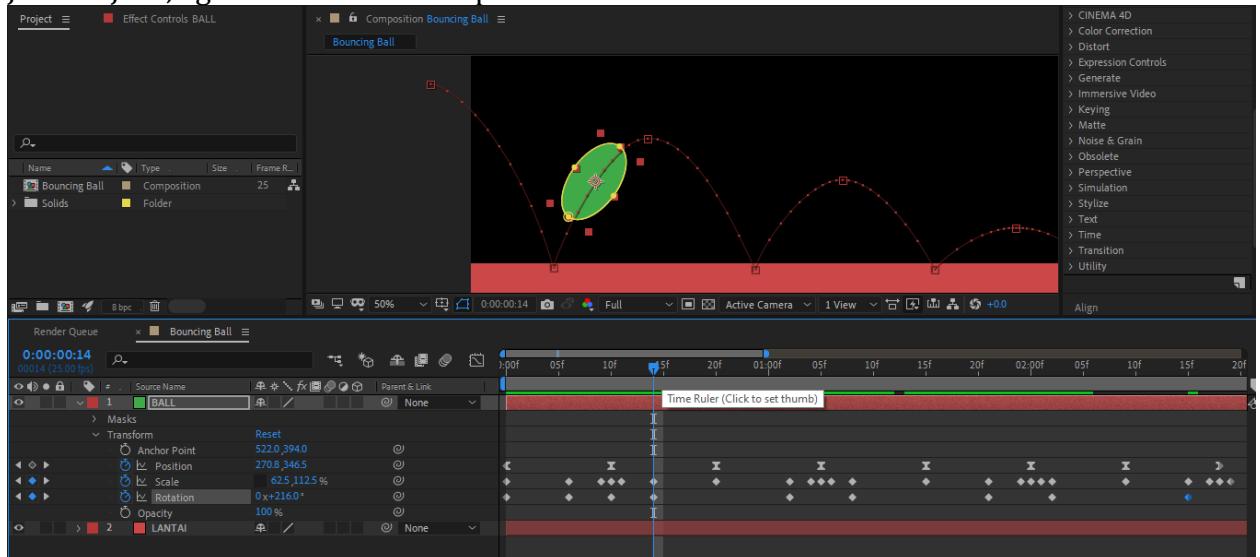
- ff) Setelah selesai melakukan Stretch, tentunya animasi masih belum bisa dibilang betul, karena kita harus melakukan manipulasi pada Rotasi BALL. Sehingga BALL nampak ter Squash and Stretch secara alami.
- gg) Pertama, pastikan kita berada pada frame Awal. Lalu nyalakan ROTATION TRANSFORM dari BALL. Untuk mengakses shortcutnya adalah (R).



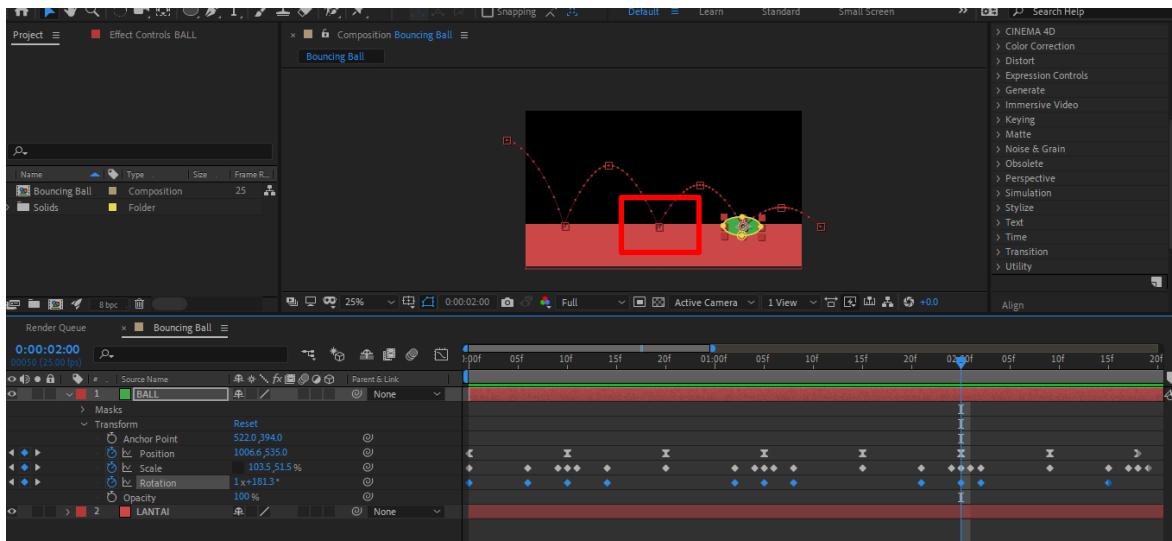
- hh) Setelah itu di setiap frame BALL terdapat STRETCH / manipulasi SCALE secara vertikal, kita lakukan rotasi SEARAH JARUM JAM hingga rotasi nampak sejajar dengan Motion Path.



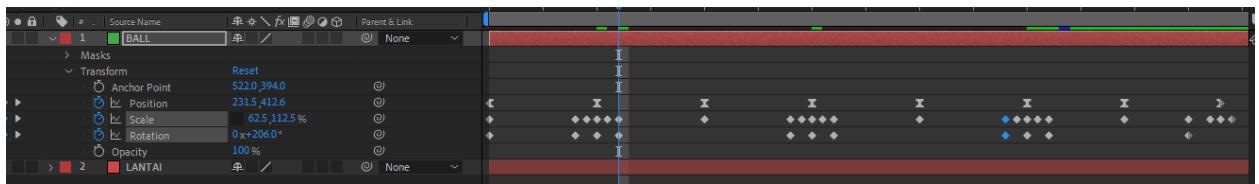
- ii) Lakukan proses ini di frame2 berikutnya. Rotasi harus terus menerus SEARAH JARUM JAM, agar rotasi BALL nampak alami.



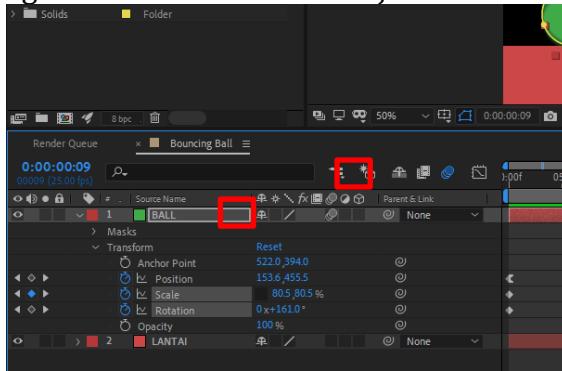
- jj) Dikarenakan manipulasi yang kita perbuat, Rotasi Bola pada saat SQUASH / bersentuhan dengan lantai, nampak salah, bisa kita sesuaikan agar saat jatuh ke lantai, Rotasi bola nampak lurus secara horizontal.



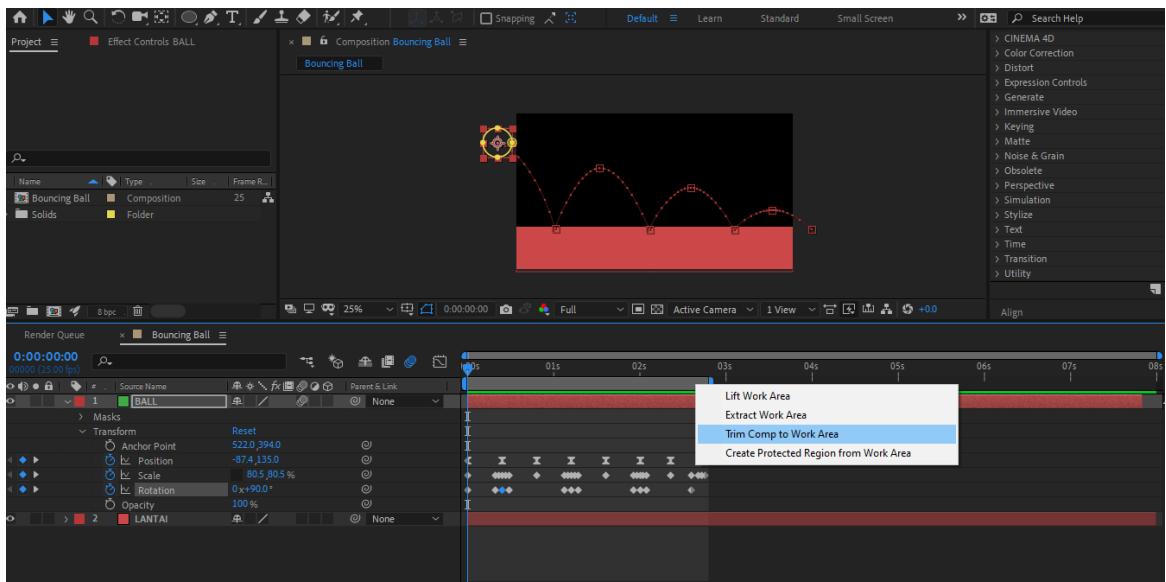
kk) Lakukan proses tersebut sambil melakukan pengecekan pada hasil animasi, lalu sesuaikan keyframe2 dari setiap transformasi, agar mendapat hasil animasi yang terbaik.



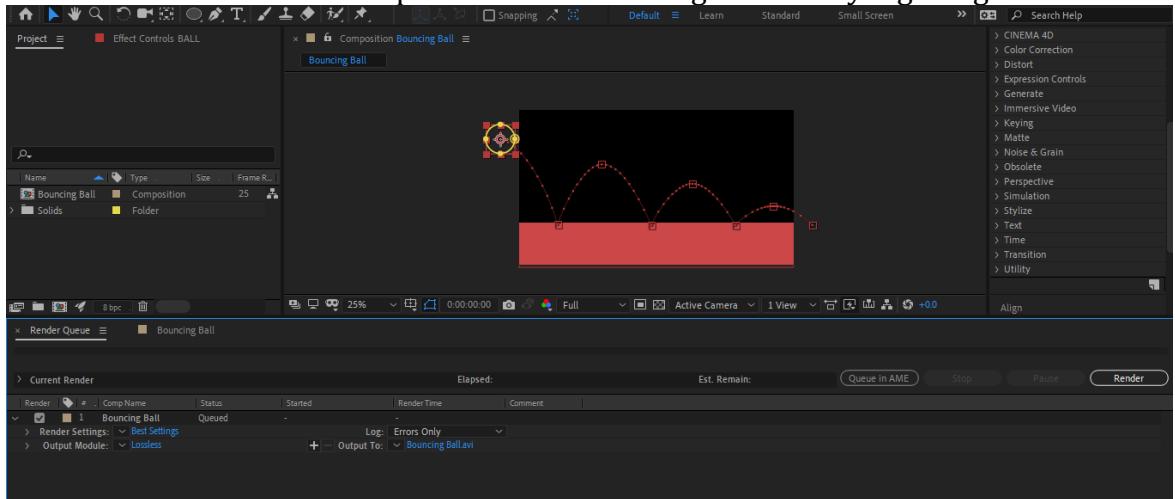
ll) Proses animasi Bouncing Ball sudah selesai, kita dapat mengaktifkan Motion Blur agar hasil animasi kita menjadi lebih estetis.



mm) Pastikan durasi COMPOSITION anda sesuai dengan lama animasi, kita dapat melakukan pengaturan dengan menarik simbol durasi bagian kanan , lalu klik kanan pada timeline dan tekan TRIM COMP TO WORK AREA.



nn) Animasi telah selesai dan siap dirender sesuai dengan format yang diinginkan.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 4 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat animasi bouncing ball pada software Adobe After Effects.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Karya yang dibuat menggunakan software Adobe After Effects dengan menerapkan prinsip animasi

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.

- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah animasi bouncing ball secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat animasi bouncing ball berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang dibuat menggunakan software Adobe After Effects berdasarkan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA
.....

TIDAK
.....

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

IX. DAY 10: COMPOSITING

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai compositing menggunakan software motion graphic

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB IX, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Menganimasikan adegan sederhana menggunakan Adobe After Effects dari footage yang disiapkan di Adobe Illustrator

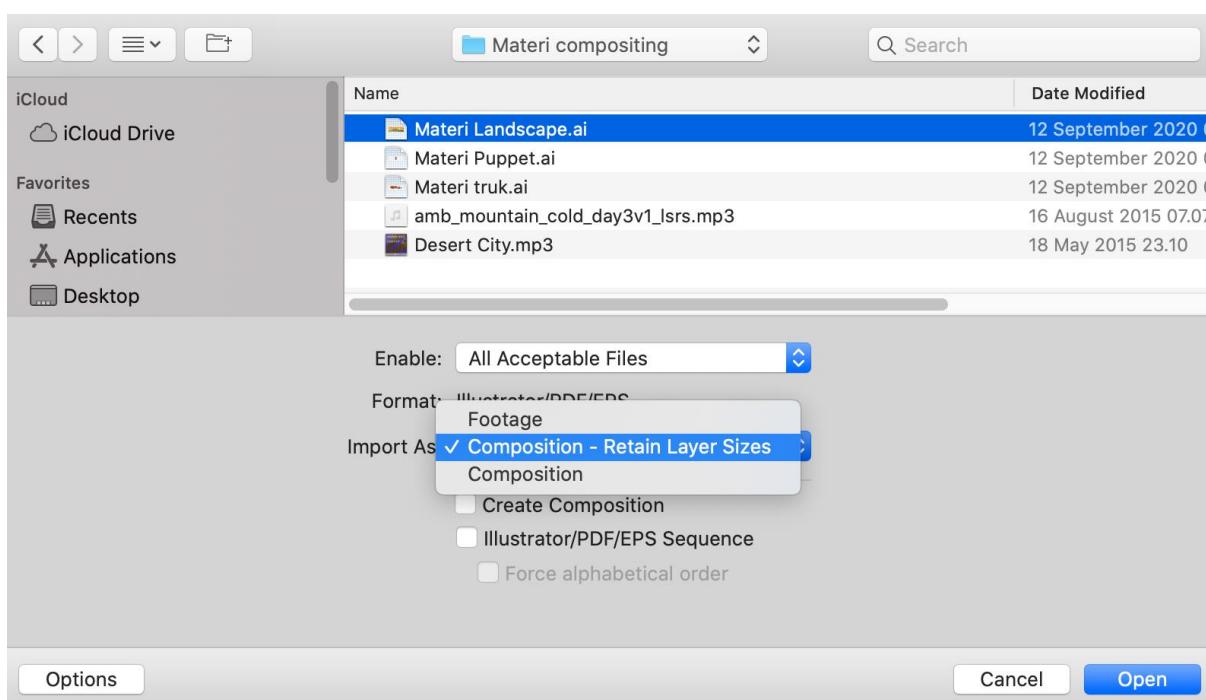
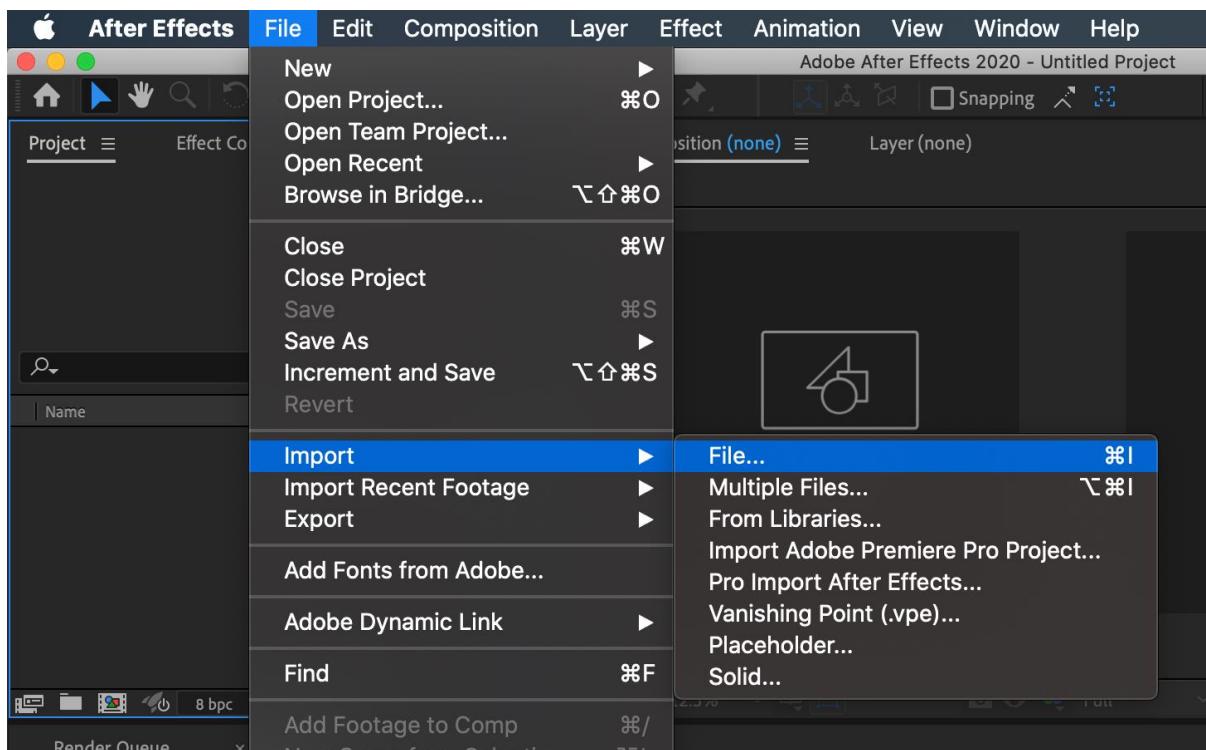
B. Membuat Animasi Adegan Sederhana dari Footage Adobe Illustrator

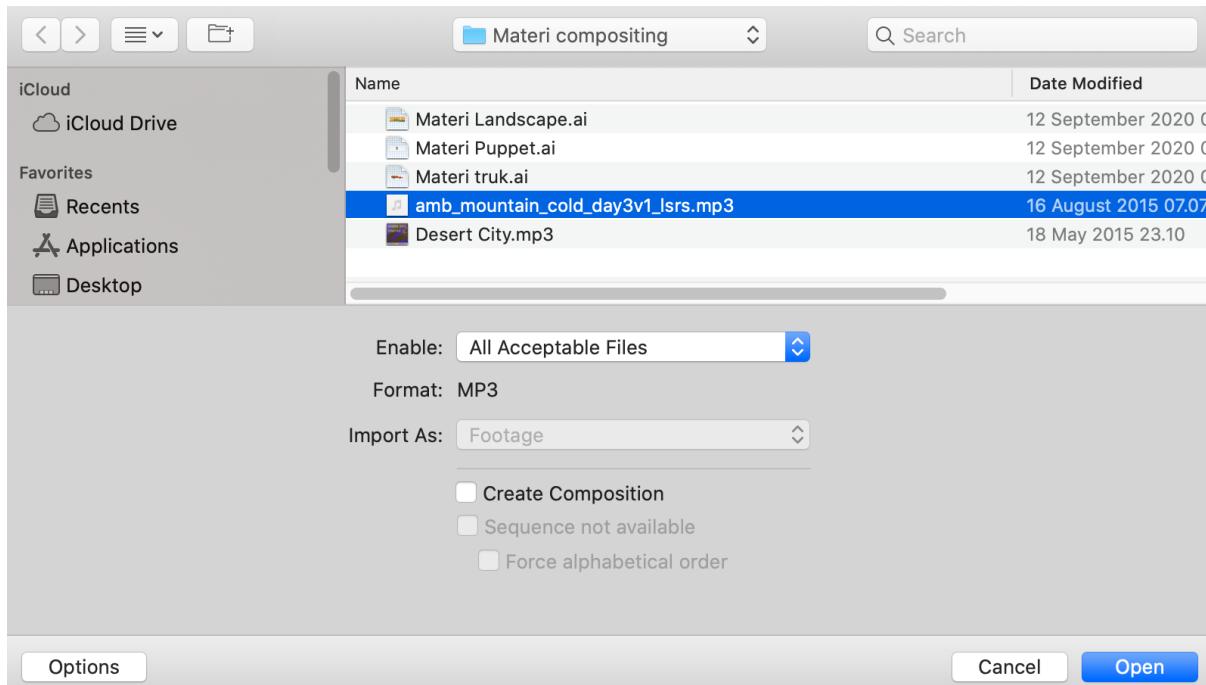
1. Pengetahuan

- a) Mempersiapkan asset visual
- b) Mempersiapkan asset audio
- c) Melakukan setting project
- d) Memahami nesting composition/ precompose
- e) Memahami cara merender

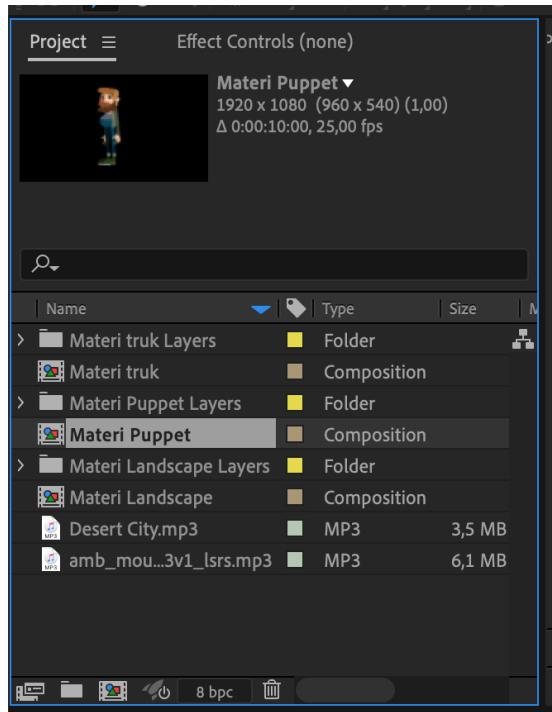
2. Keterampilan

- a) Menganimasikan adegan sederhana dari footage Adobe Illustrator
- b) Buka After Effect dan mulai import file dari folder “**Materi Compositing**”. Buka file > import > File. Pilih file Ai dan perhatikan Import as nya. Import As nya pilih Composition Retain Layer Sized untuk dia dapat membaca setiap layer yang sudah dibuat dalam Ai. Sisanya untuk import musik atau sound effect, dapat tinggal import seperti biasa.

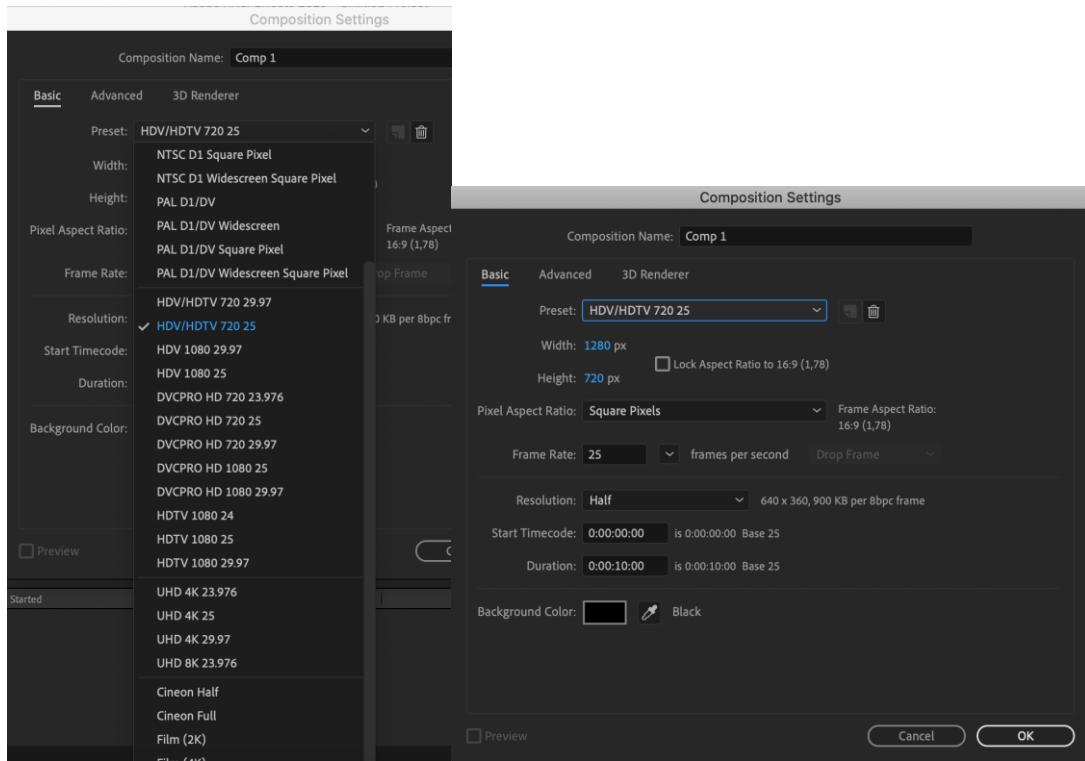




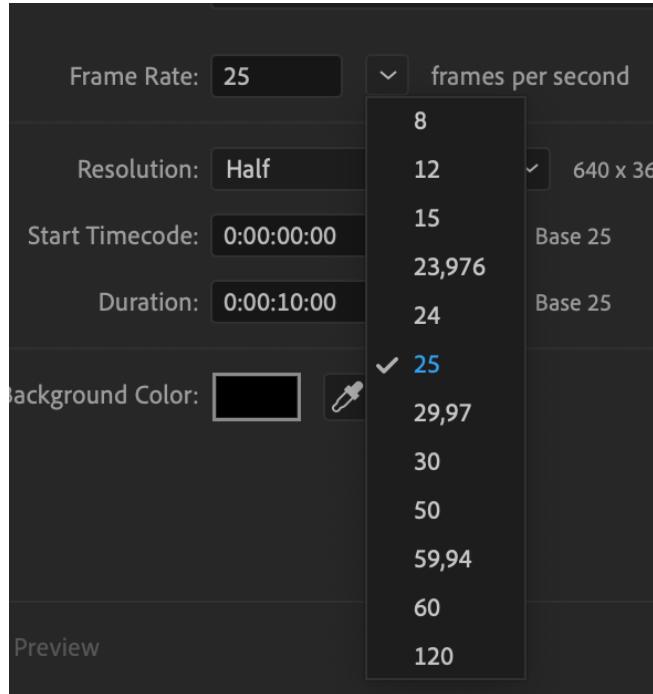
- c) Import 3 File Ai dengan Import As yang sama. Maka pada bagian Project akan terlihat seperti ini:



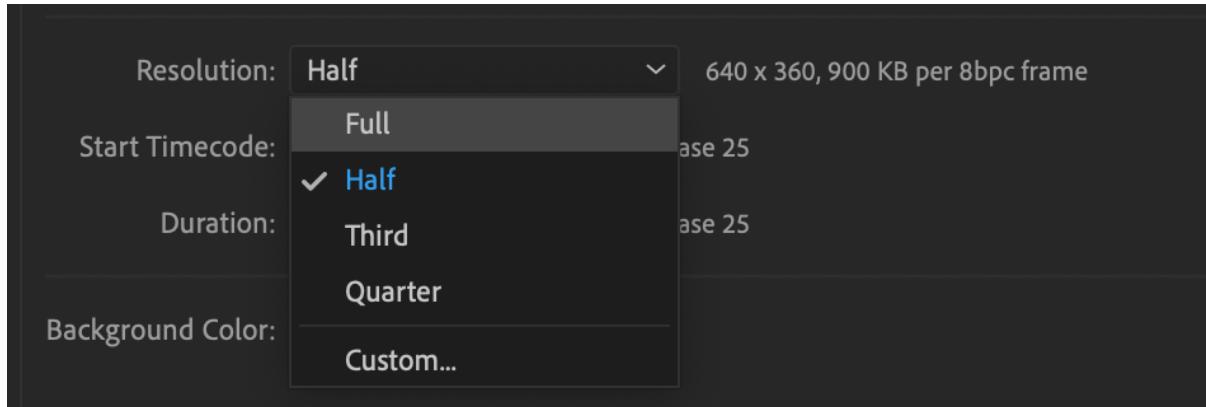
- d) Buatlah Composition baru yang akan digunakan untuk menggabungkan sebuah file nantinya. Caranya buka Composition > New Composition akan muncul settingan. Pada settingan sudah tersedia preset yang sudah sering digunakan untuk produksi. Setiap resolusi seperti 720p, 1080p, atau 4K dan Aspect Ratio dipakai tergantung tujuan dan media yang ingin dicapai seperti untuk Outputnya di standar TV atau layar bioskop.



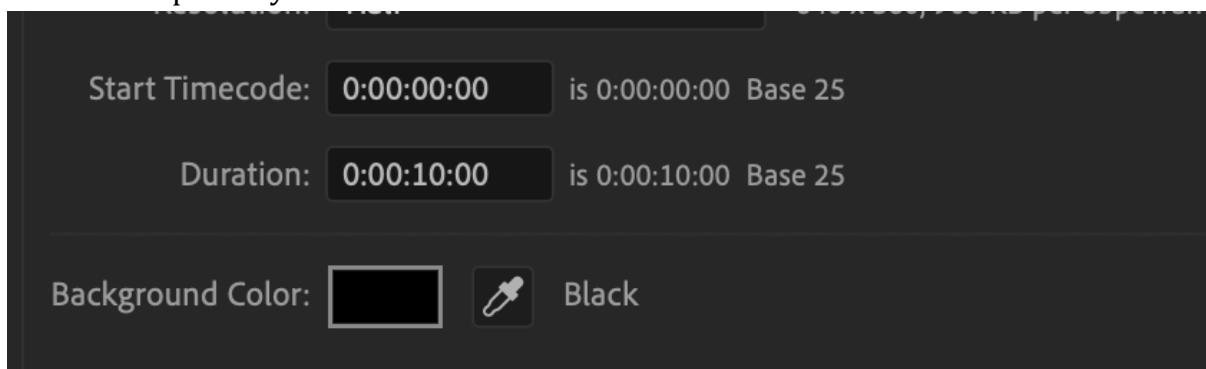
- e) Ada kolom Frame rate adalah untuk frame per second



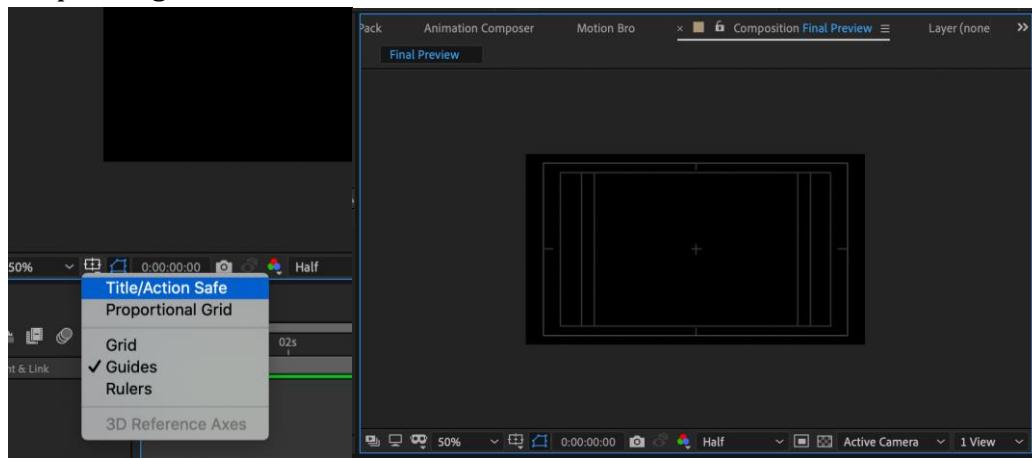
- f) Resolution pada kolom di bawahnya adalah untuk resolusi preview. Resolusi sangat membantu dalam preview animasi agar tidak terlalu berat.



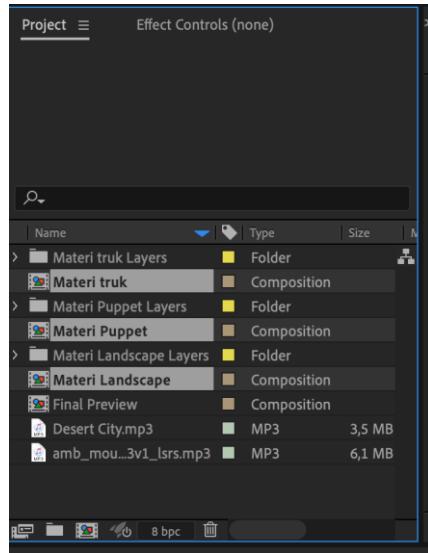
- g) Ada kolom Duration untuk mengatur durasi komposisinya dengan format jam:menit:detik:frame. Background color adalah untuk warna belakang pada komposisinya.



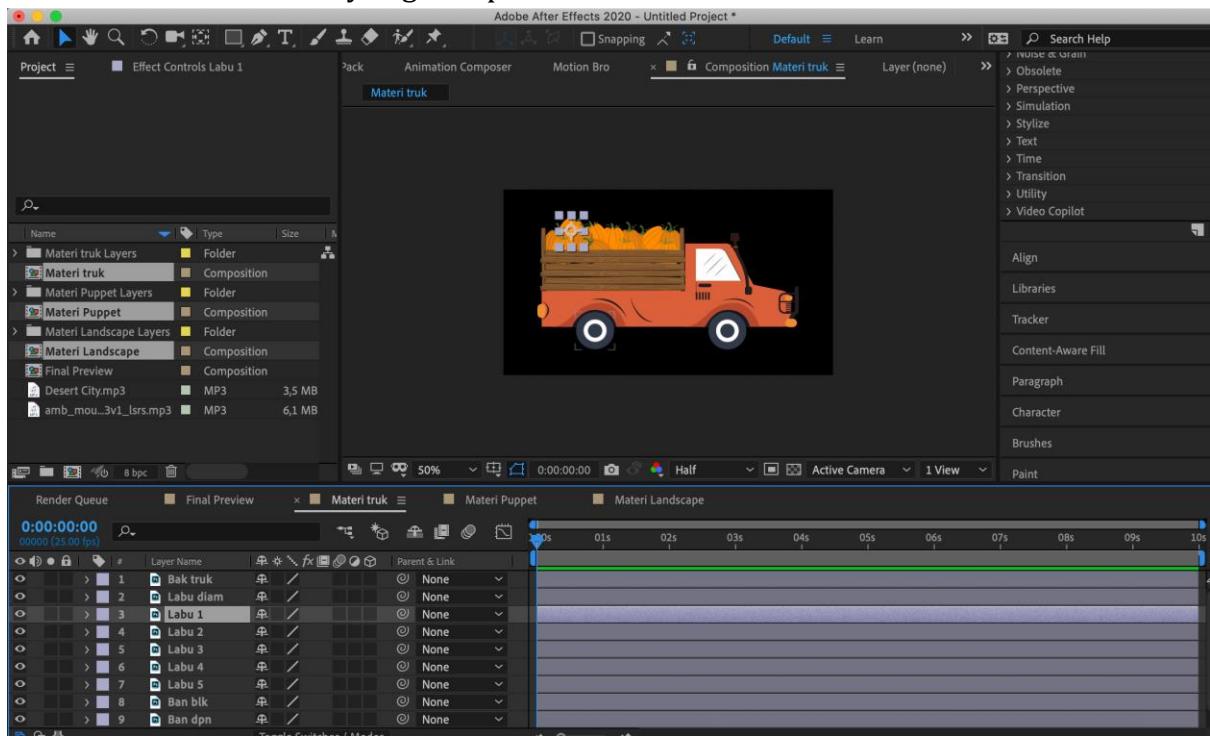
- h) Pada bagian layar, ada icon seperti layar dan ada titik tengahnya. Jika ditekan, akan muncul opsi Title/Action Safe yang digunakan untuk penyesuaian framing pada saat composing

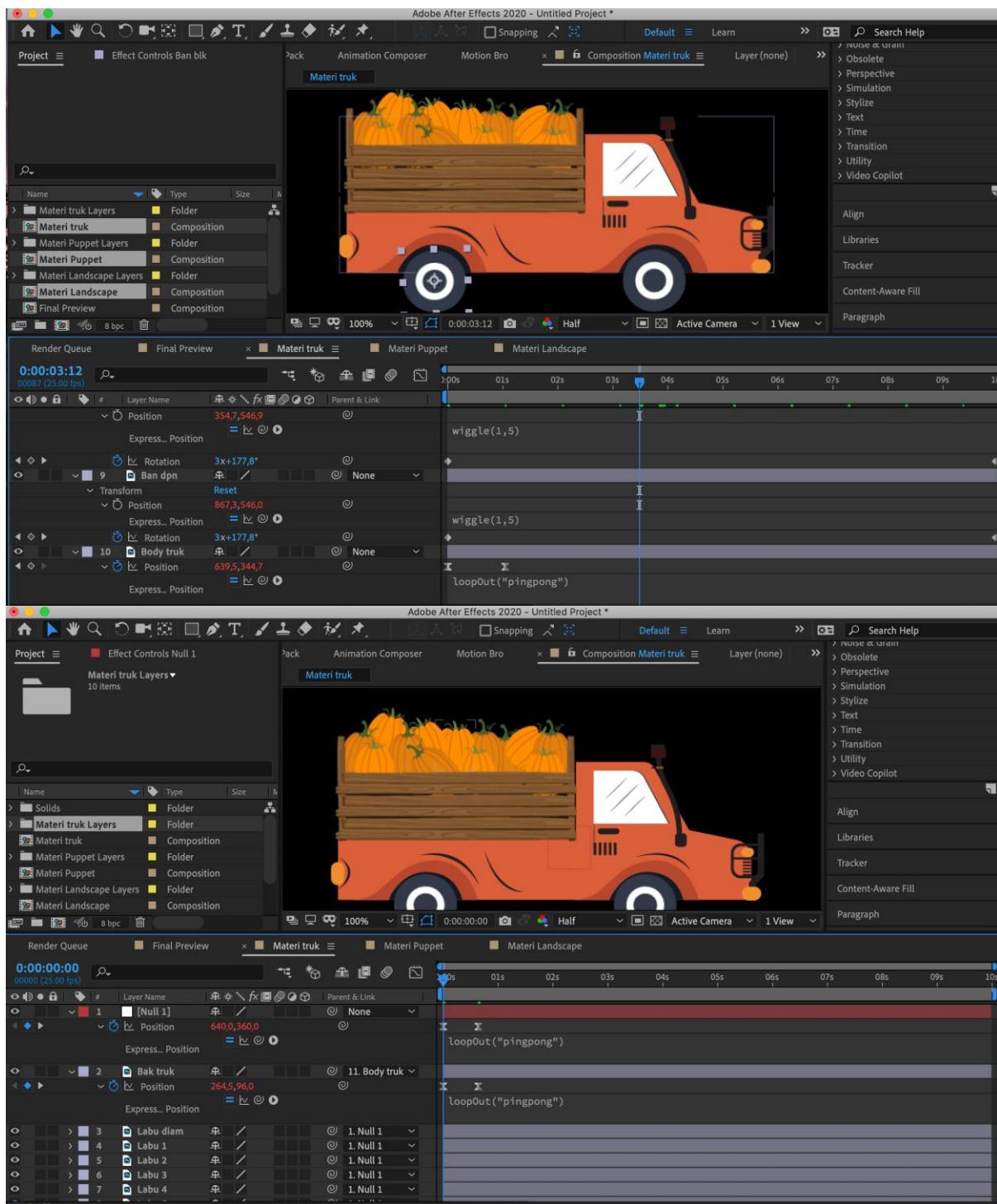


- i) Pilih 3 Composition Ai yang sudah diimport dan klik 2x. Tiga composition itu akan membuka masing-masing compositionnya yang sudah ada layernya terpisah masing-masing.

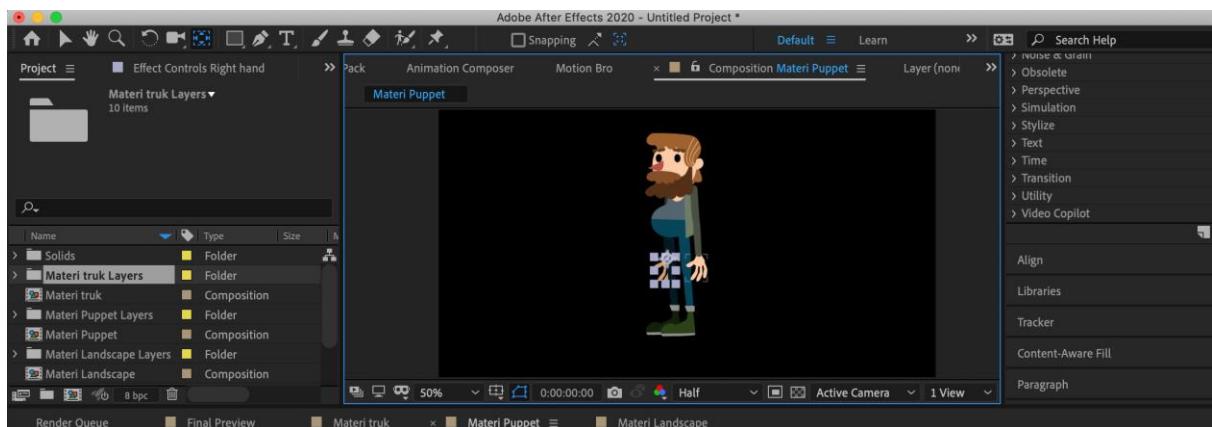
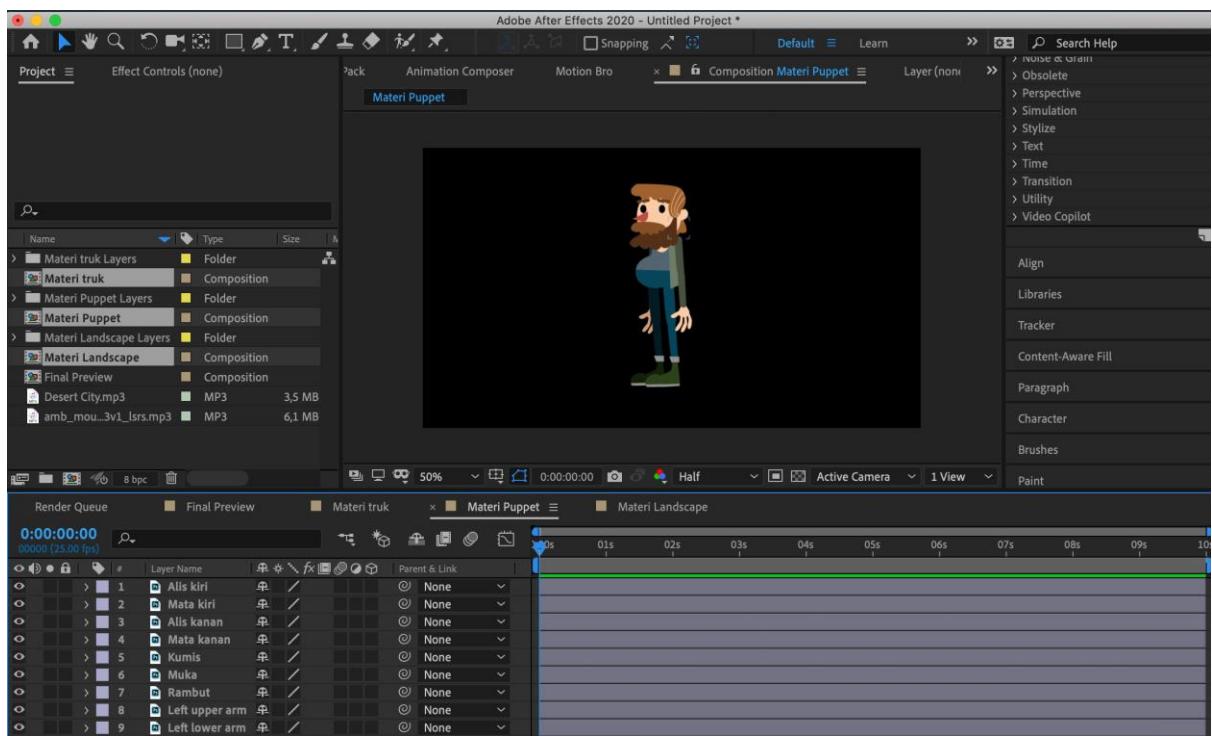


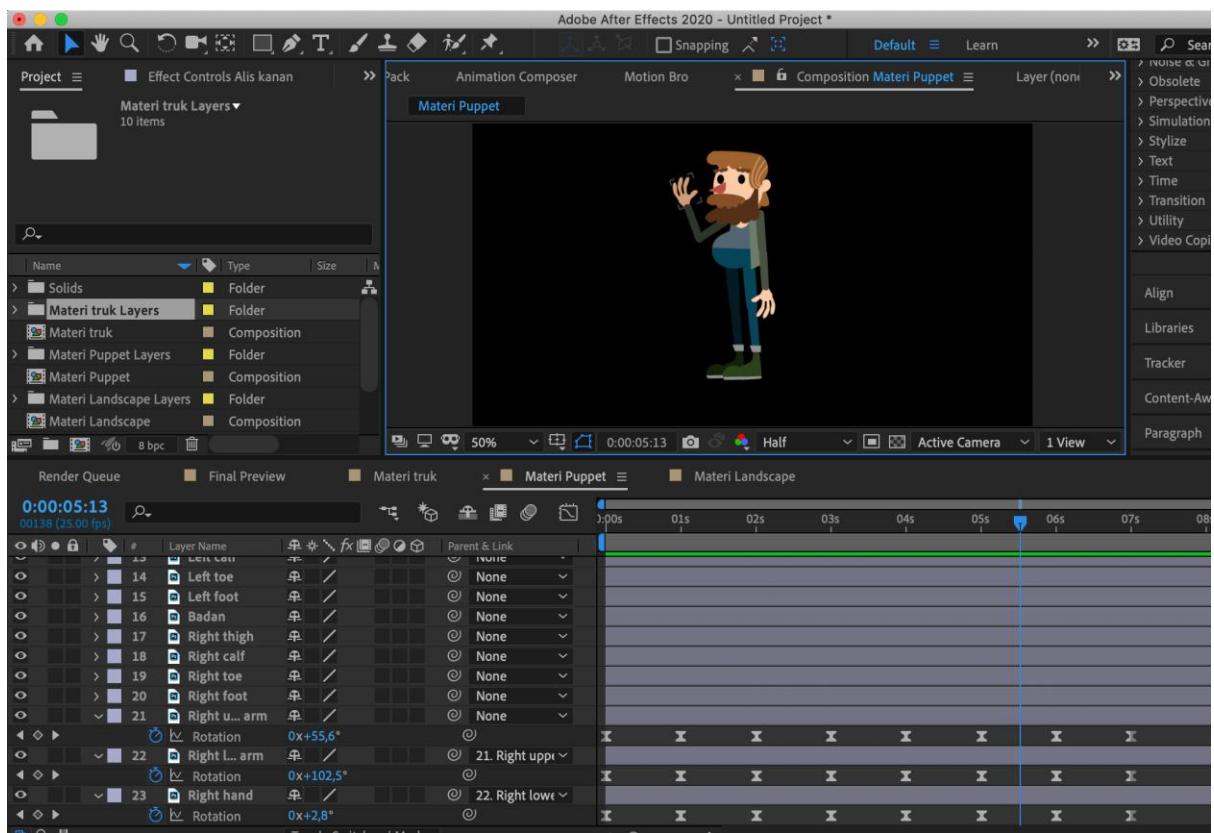
- j) Buka Composition truck dan mulai animasikan. Animasikan rotasi roda, naik turun badan truck, naik turun bak, dan labu-labunya. Untuk animasinya dapat looping, dapat pakai expression pada position LoopOut("pingpong") pada naik turun badan truck dan Wiggle(1,5) untuk getaran pada roda. Gunakan Parent ke Null Object juga untuk labu-labunya agar dapat dianimasikan secara bersamaan.



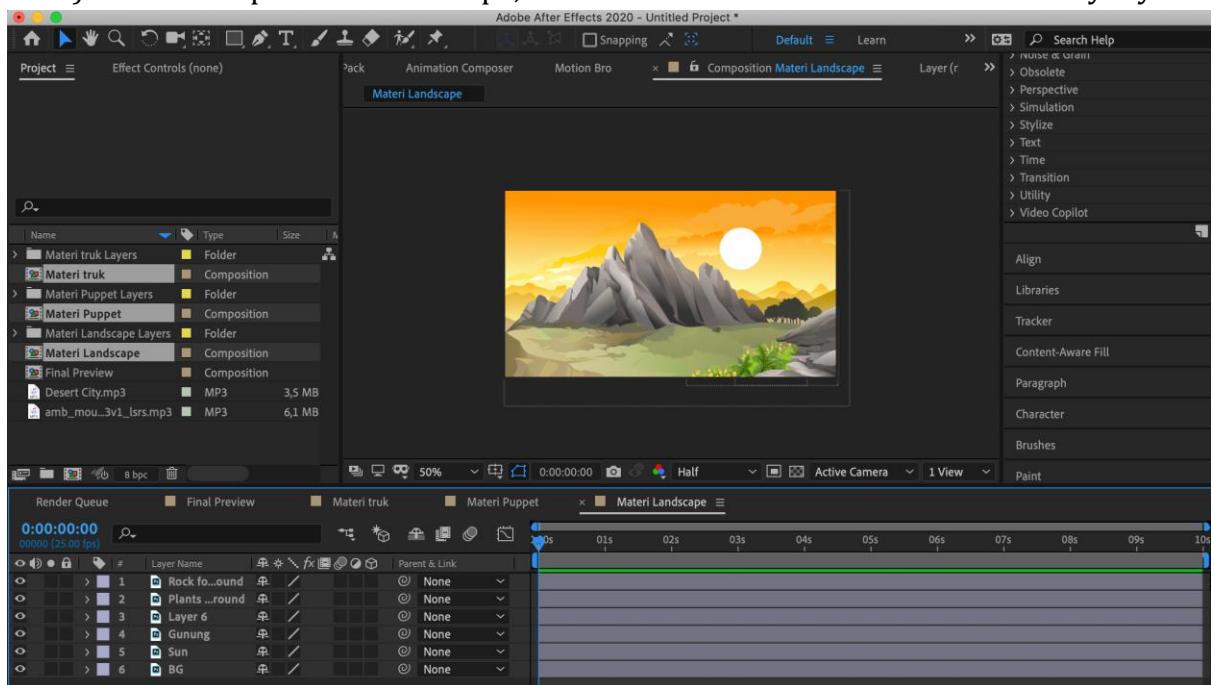


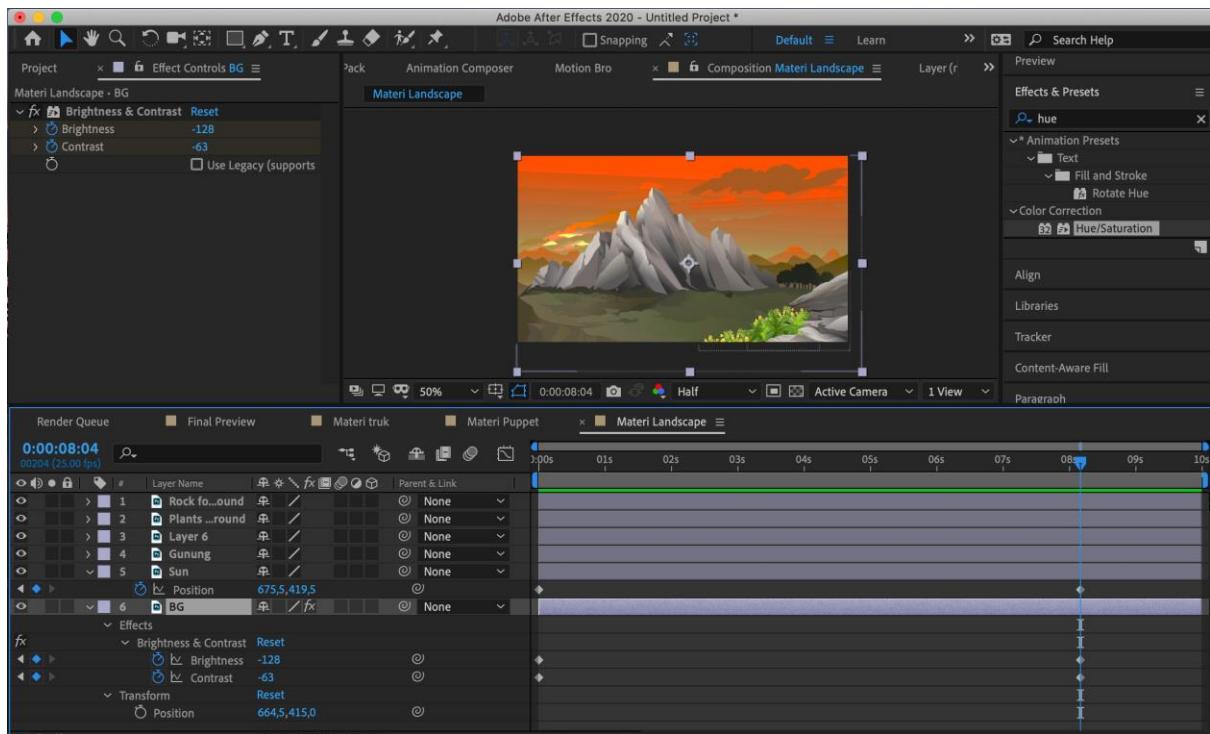
- k) Buka Composition orang, atur Anchor Point pada tangan, dan mulai memposekan gaya dia sedang melambai. Setelah sudah gaya melambai, animasikan sampai detik 8 dan turunkan lambaiannya. Animasikan juga kedipan matanya dan gerakan alisnya.



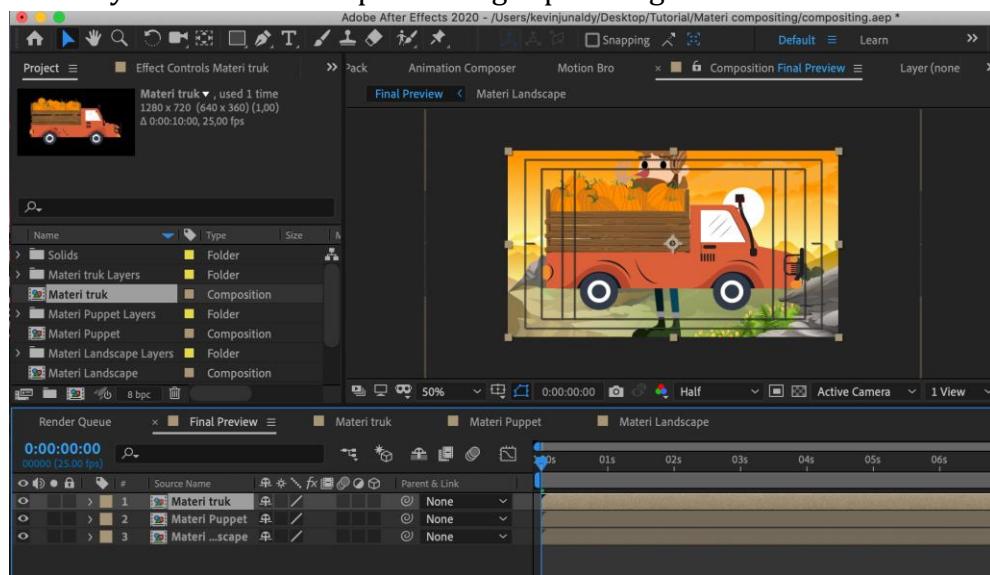


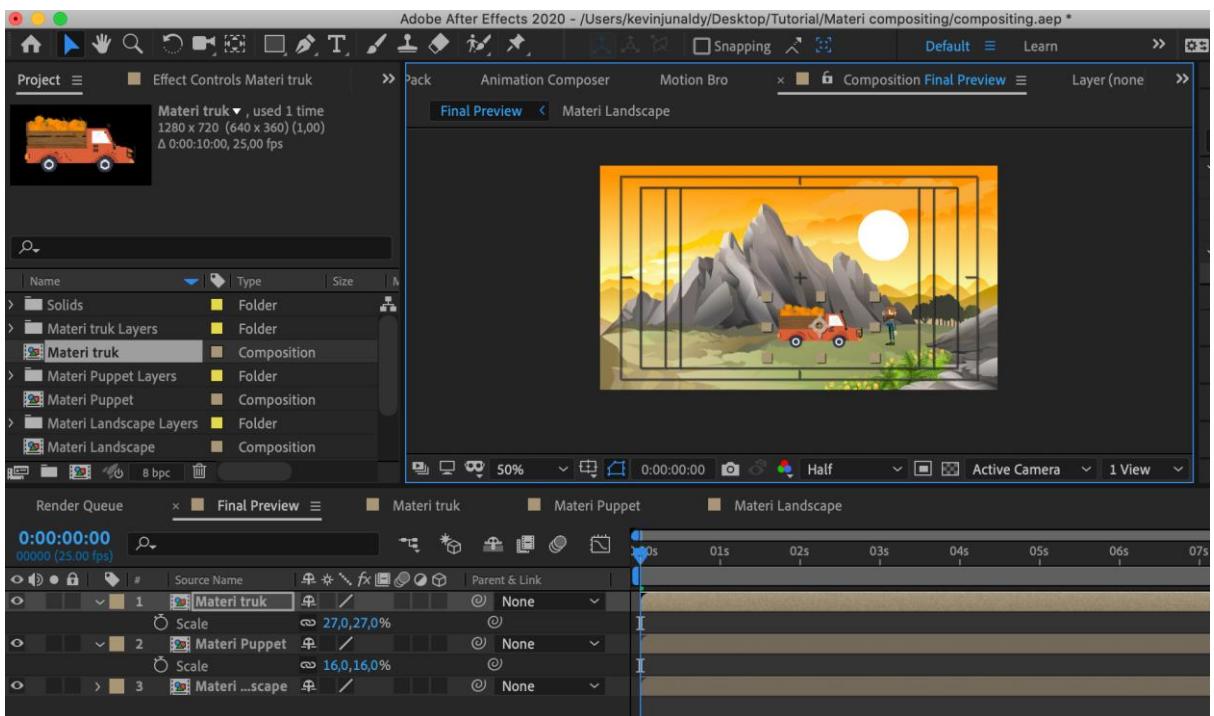
I) Buka Composition Landscape, dan mulai animasikan matahari dan cahayanya.



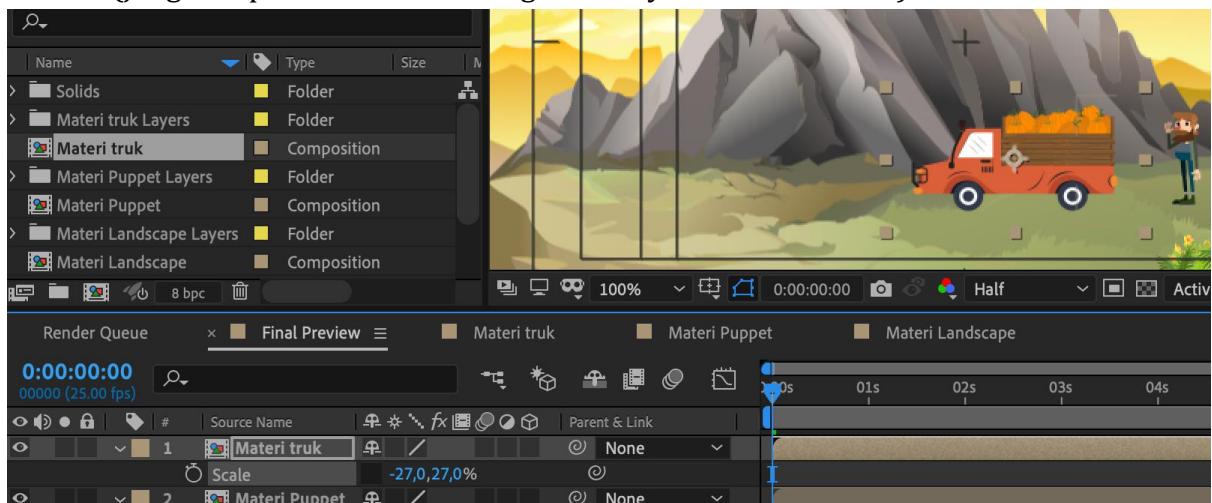


m) Masukan ketiga compositionnya ke dalam Composition baru yang sudah dibuat sebelumnya. Atur scale dan position agar pas dengan Safe frame.

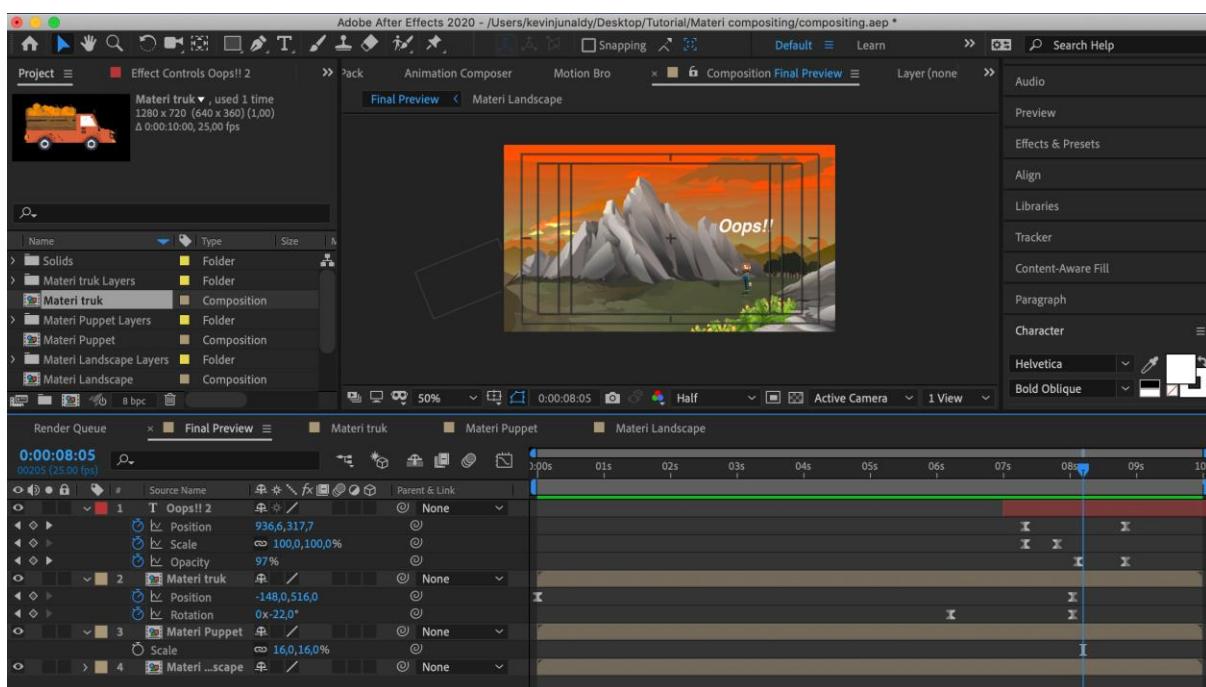
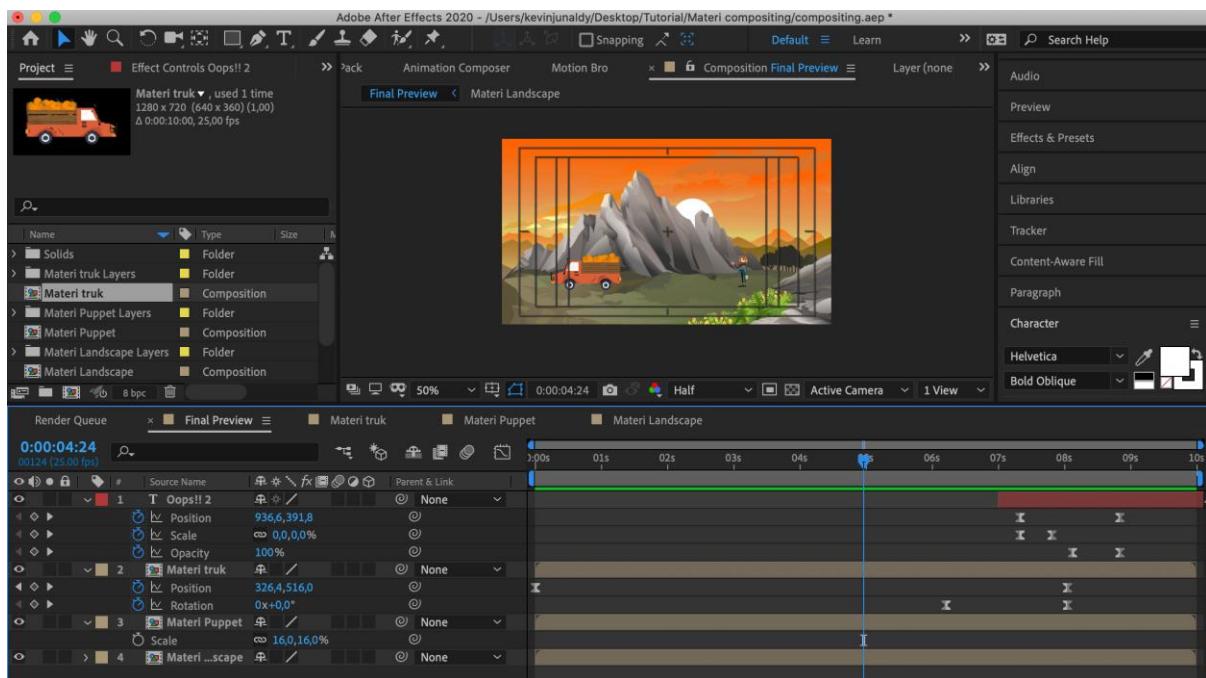




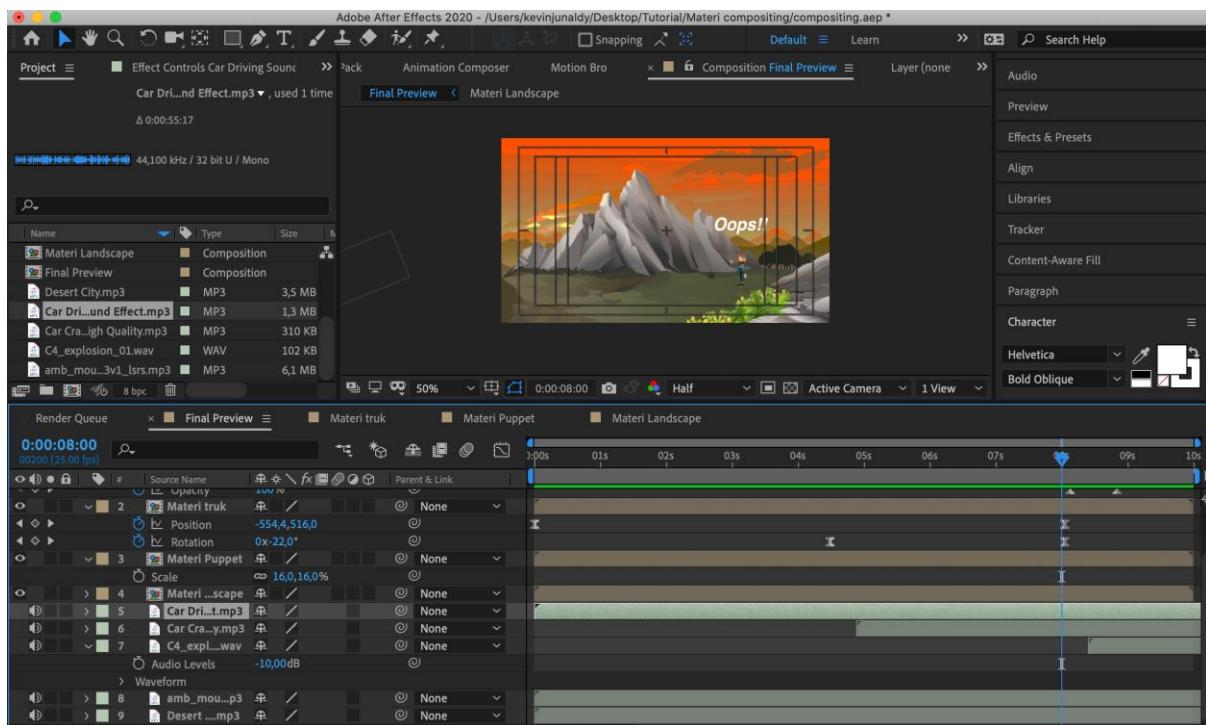
- n) Truck dapat di-flip agar terbalik dengan cara mengubah X scale-nya menjadi - (jangan lupa untuk membuka gemboknya terlebih dahulu)



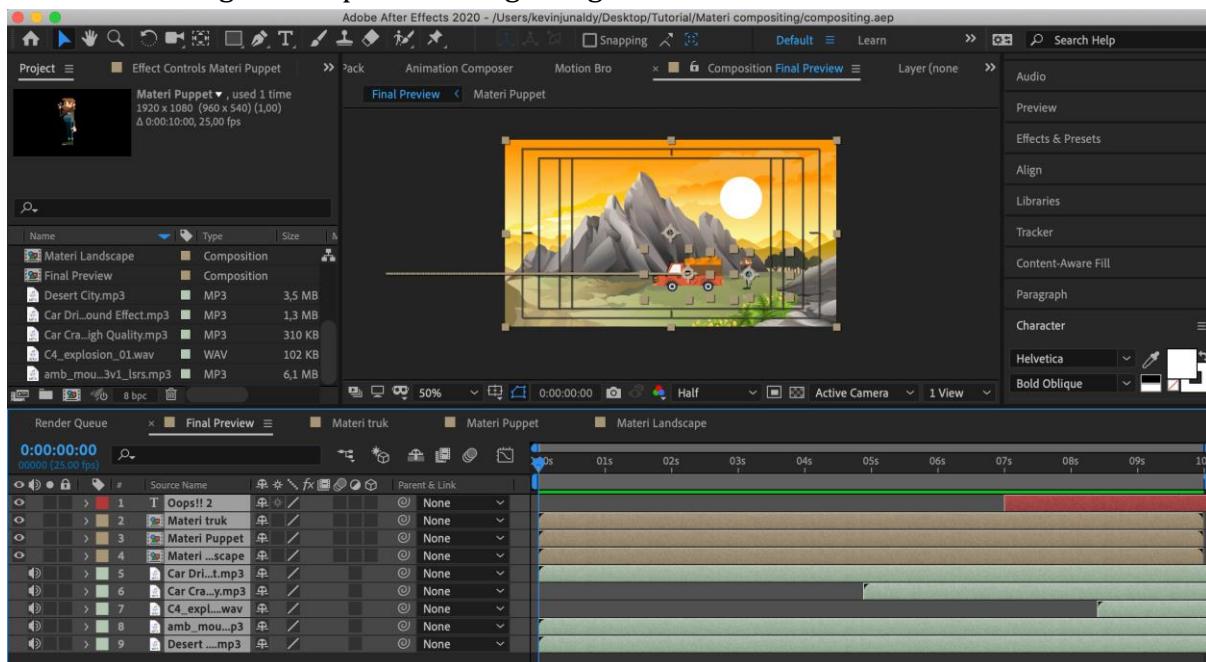
- o) Mulai animasikan truck bergerak dari kanan ke kiri. Setelah itu, trucknya jatuh ke jurang. Animasikan juga tulisan Oops pada saat trucknya jatuh.

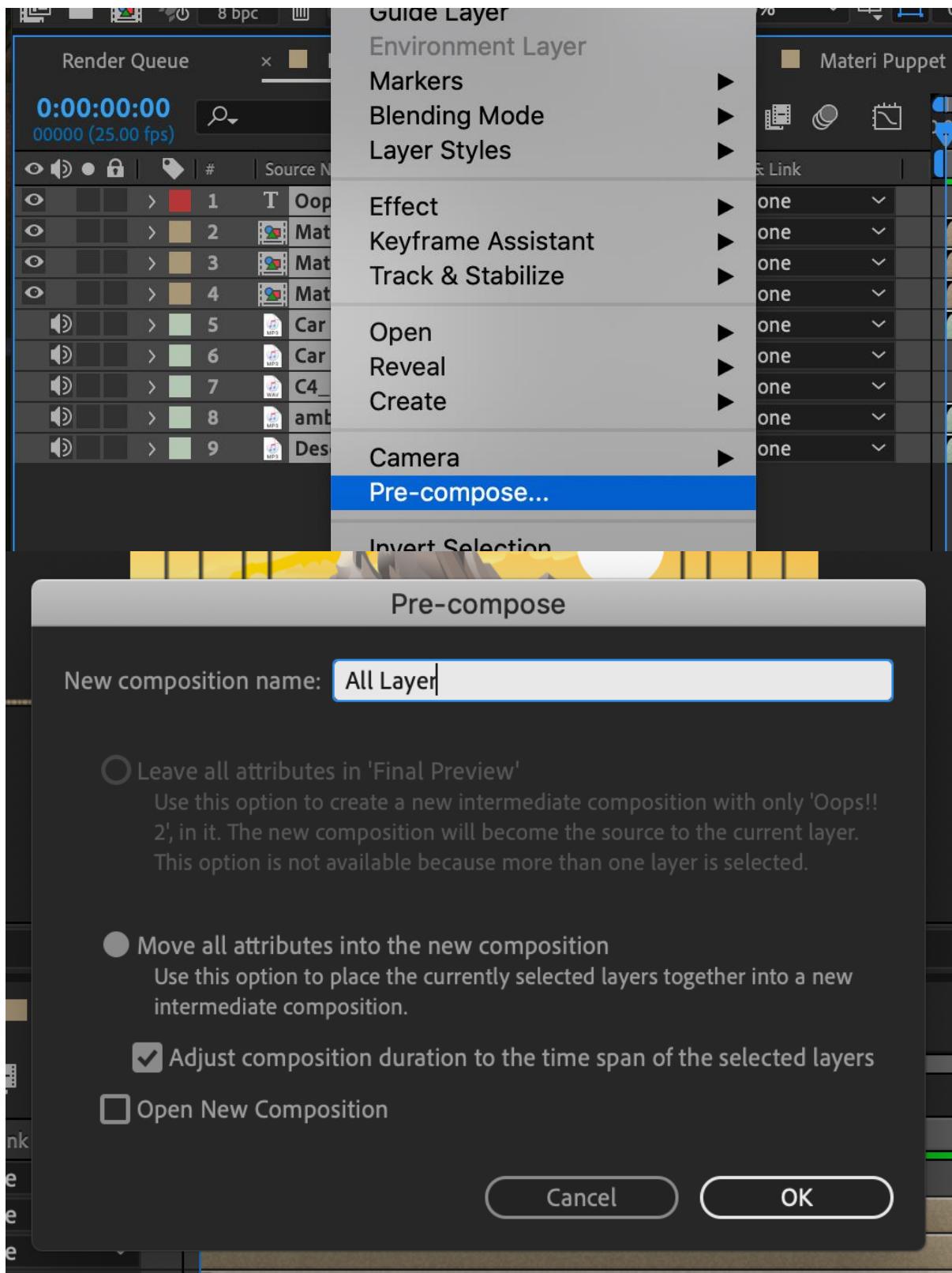


- p) Masukkan musik ke layer timeline dan paskan suara dengan animasinya seperti pada saat trucknya jatuh dan meledak.

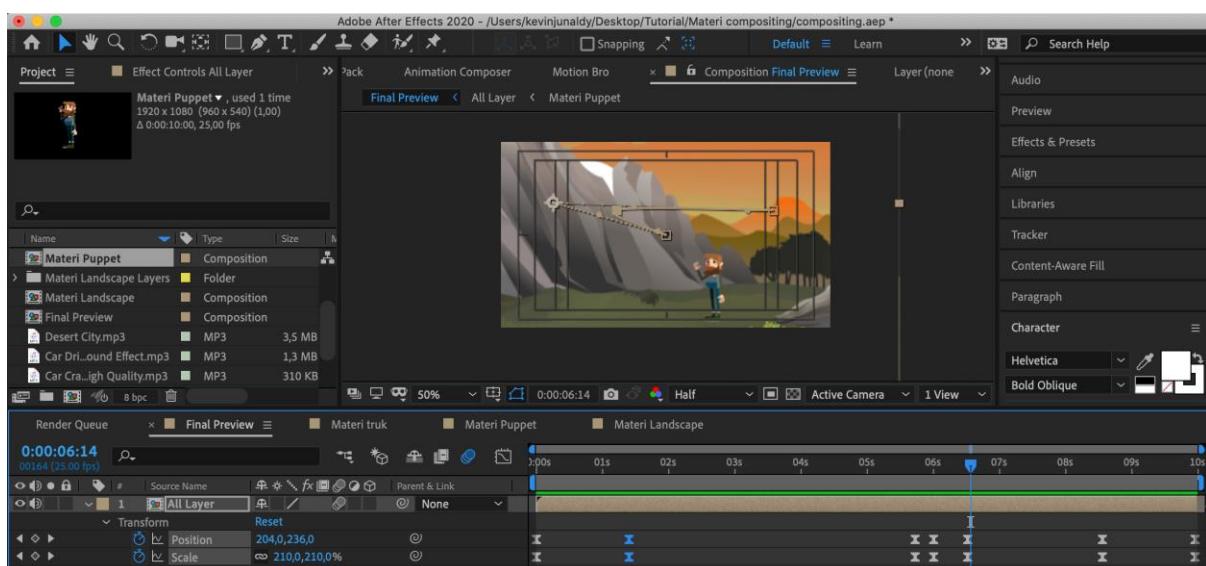
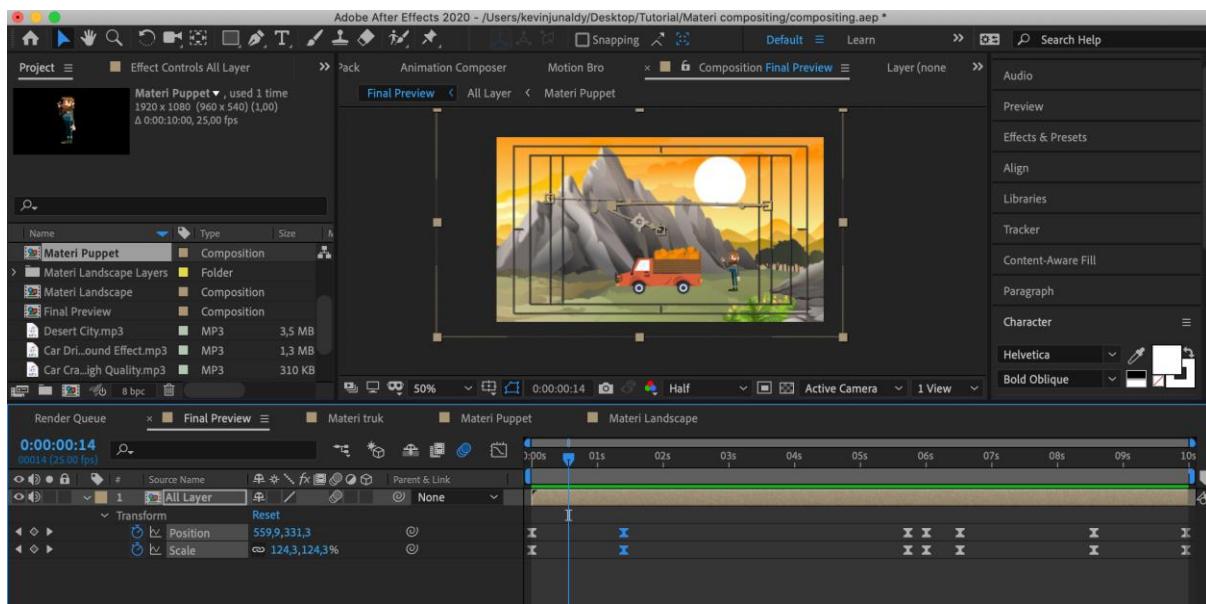


- q) Select semua layer dan klik kanan > Pre-Compose untuk menjadikan semua layer-nya menjadi 1 layer. Pre-compose adalah sebuah fitur di After Effect untuk mengumpulkan banyak layer menjadi 1 layer. Layer pre-compose bisa diberikan effect lagi dan dapat diedit lagi dengan cara klik 2 kali.

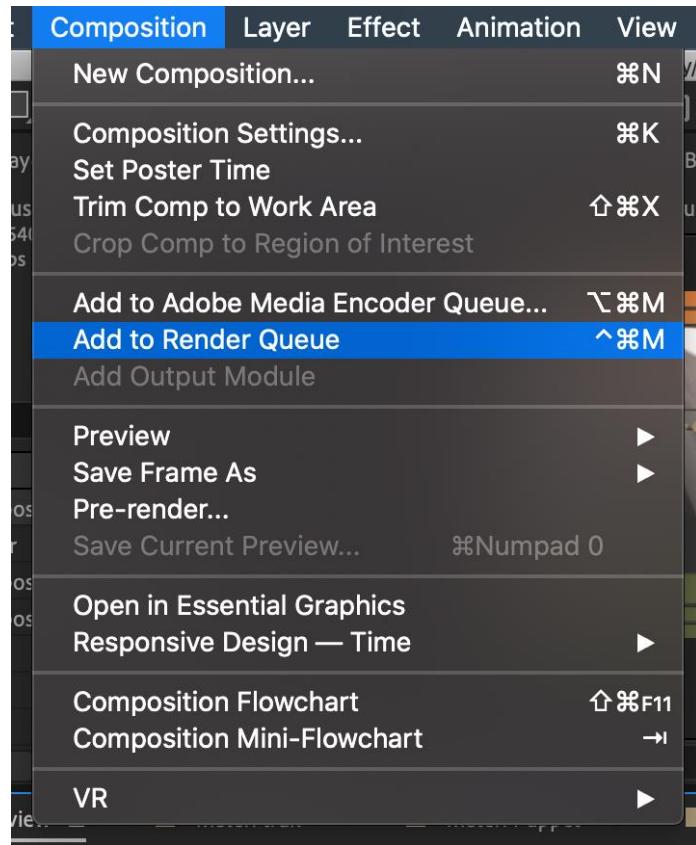




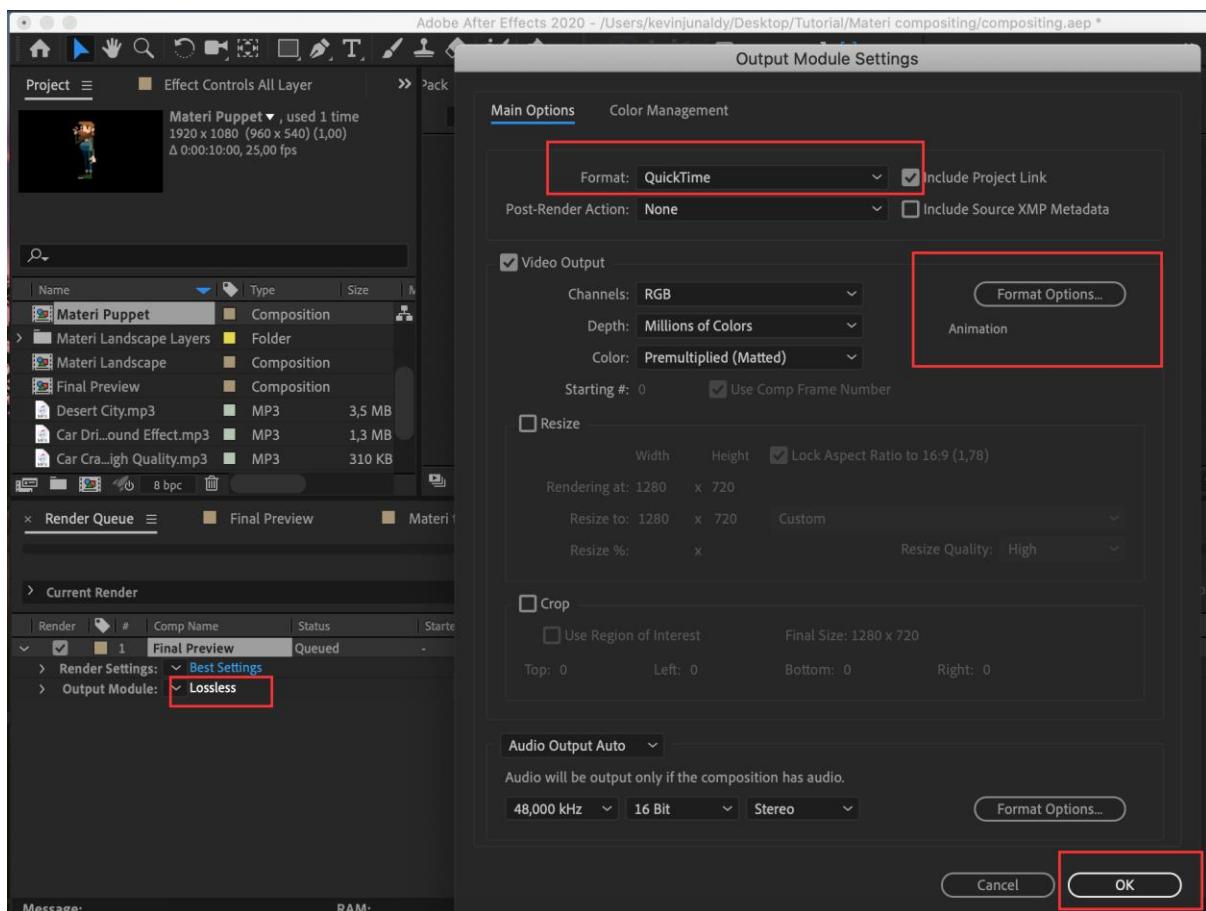
- r) Pada layer ini dapat menganimasikan gerakan frame dengan cara scale dan position.



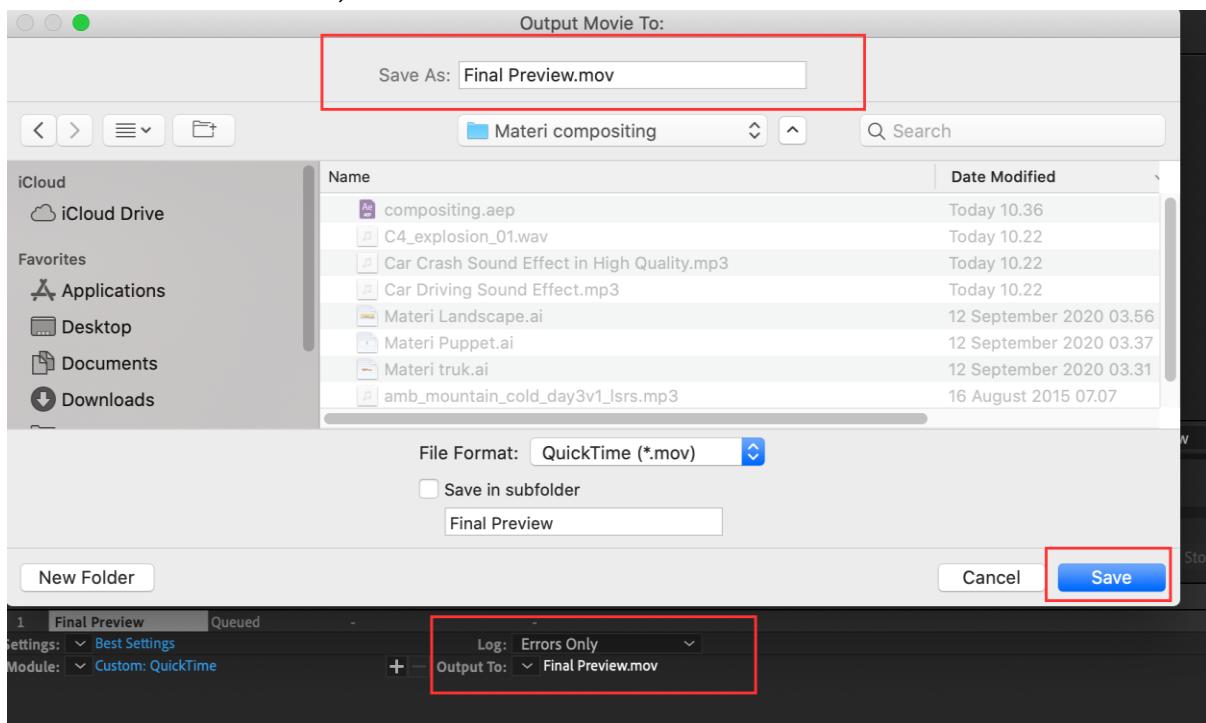
s) Jangan lupa save terlebih dahulu. Buka Composition > Add to Render Queue



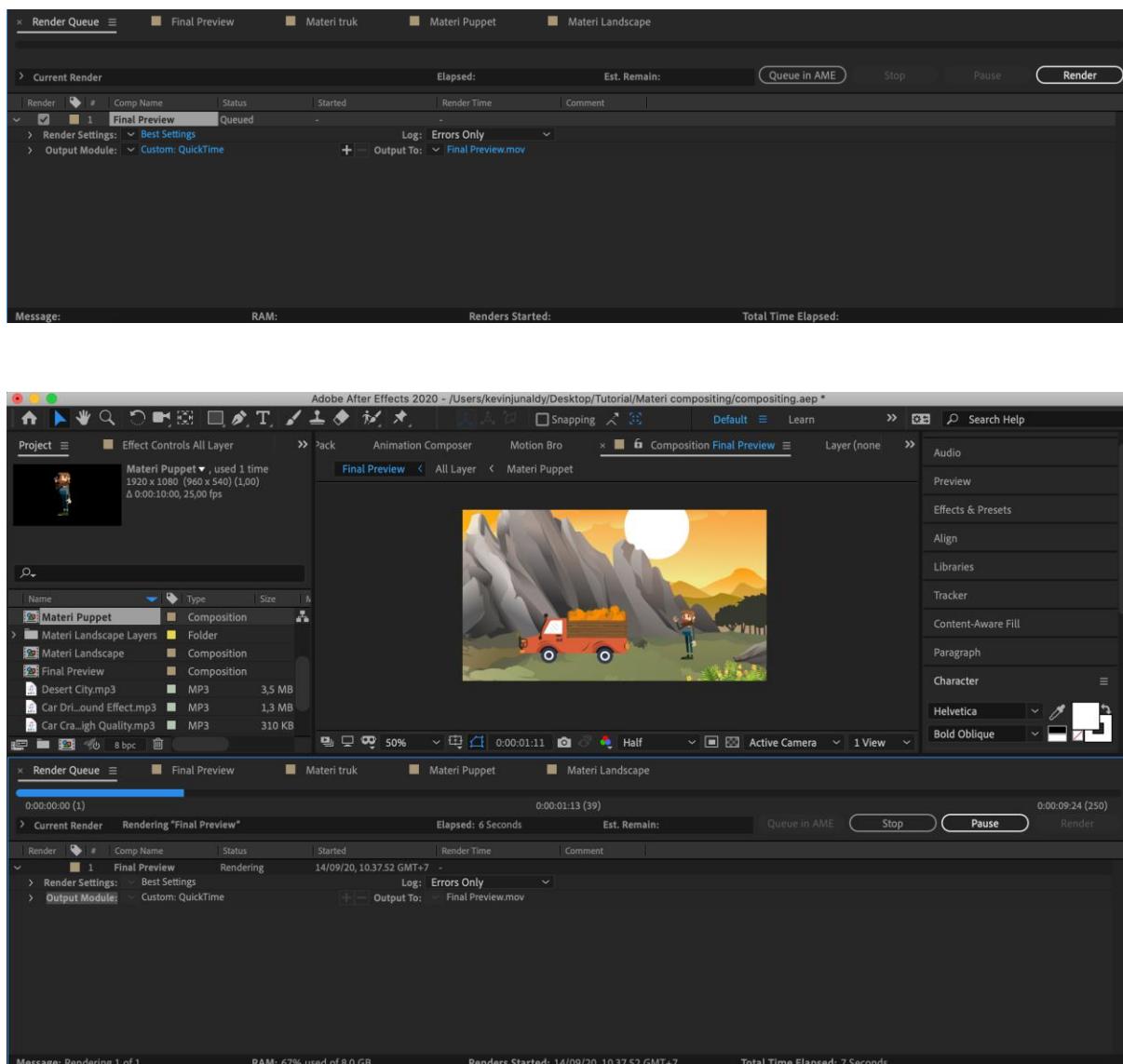
- t) Pada Render Queue pilih Lossless dan akan membuka settingan render. Settingan Render yang default memakai format QuickTime (Jika tidak ada, dapat pakai mp4). Setelah itu, pada video output format option, pilih Animation atau H.264. Tekan OK.



- u) Pilih tulisan sebelah Output to, dan akan diarahkan kemana file akan di-save. Setelah semua sudah OK, tekan save.



- v) Tekan Render dan tunggu hingga bar render penuh. Selesai!



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 4 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu menganimasikan footage sederhana dari aset visual yang dibuat di Adobe Illustrator menggunakan Adobe After Effects..

3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat menyiapkan aset visual di Adobe Illustrator dengan sistem layering dan penamaan yang benar dan menganimasikannya di After Effects.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Illustrator
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah animasi dari footage yang dibuat di Adobe Illustrator secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat animasi adegan sederhana berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang dibuat menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe After Effects berdasarkan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA

TIDAK

NAMA

TANDA TANGAN

PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

<input type="checkbox"/> YA	<input type="checkbox"/> TIDAK
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

X. DAY 11: CUT OUT ANIMATION IN AFTER EFFECTS

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai cut out animation menggunakan software motion graphic.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB X, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Menganimasikan karakter di After Effects dengan sistem cut out

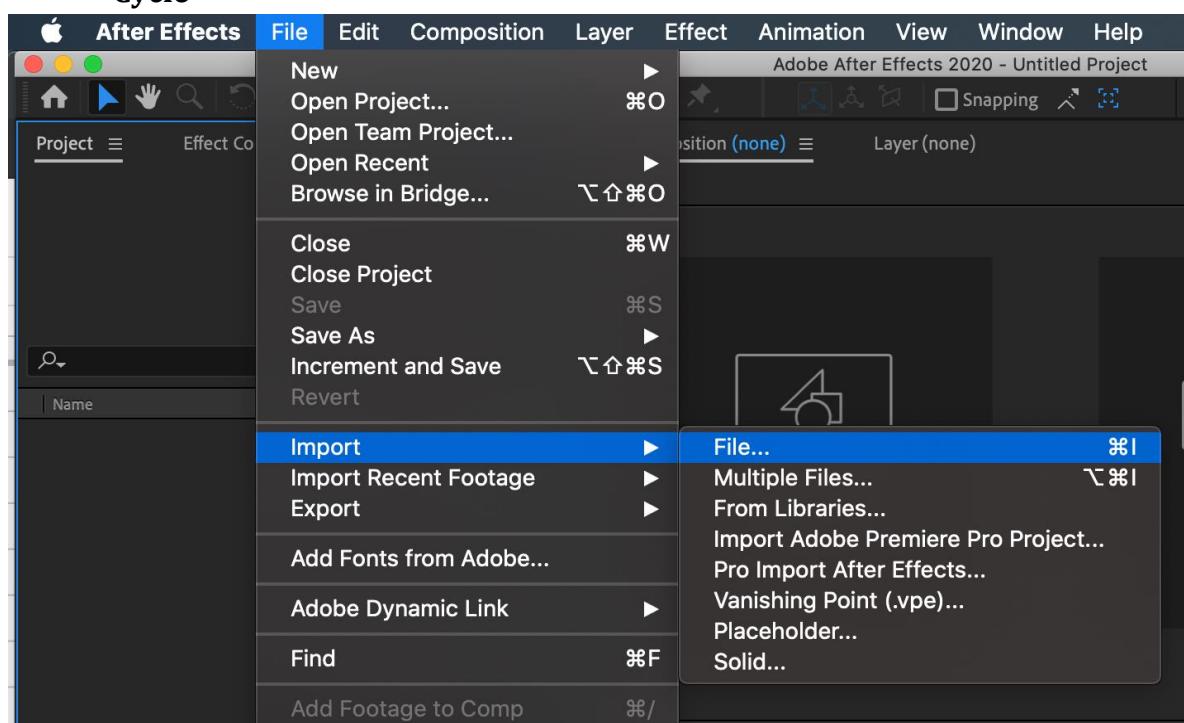
B. Membuat Animasi Walk Cycle dengan Sistem Cut Out

1. Pengetahuan

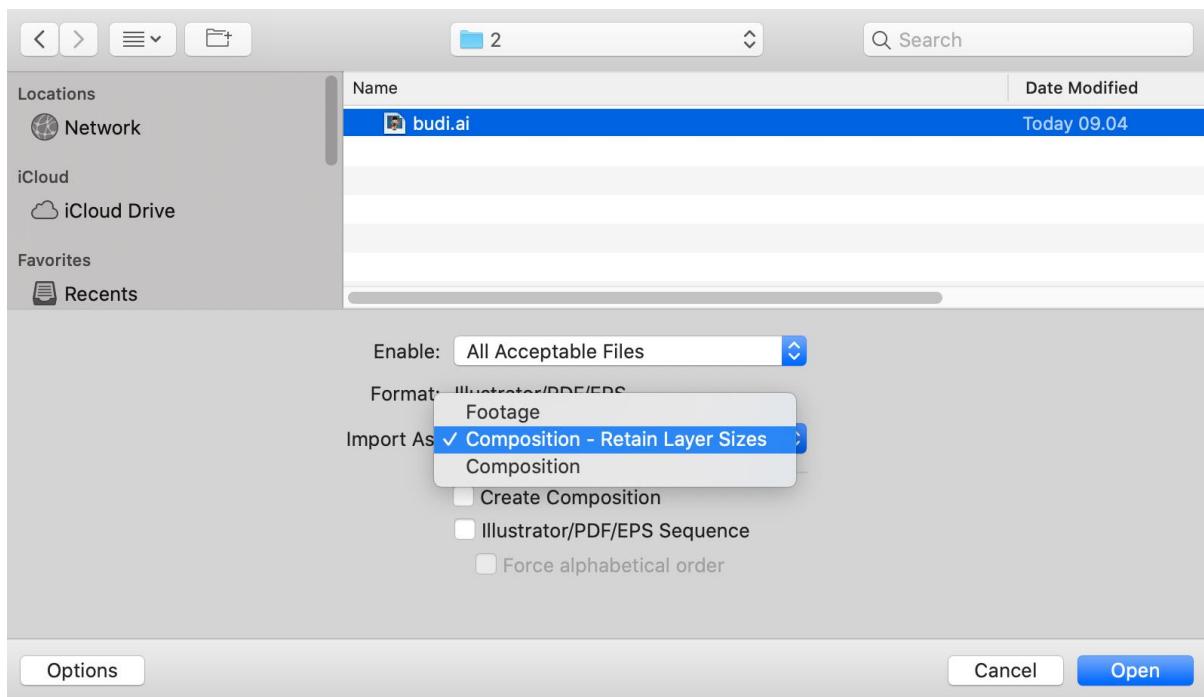
- a) Mempersiapkan asset visual
- b) Memahami parent dan link pada After Effects
- c) Mengetahui cara membuat *looping animation*

2. Keterampilan

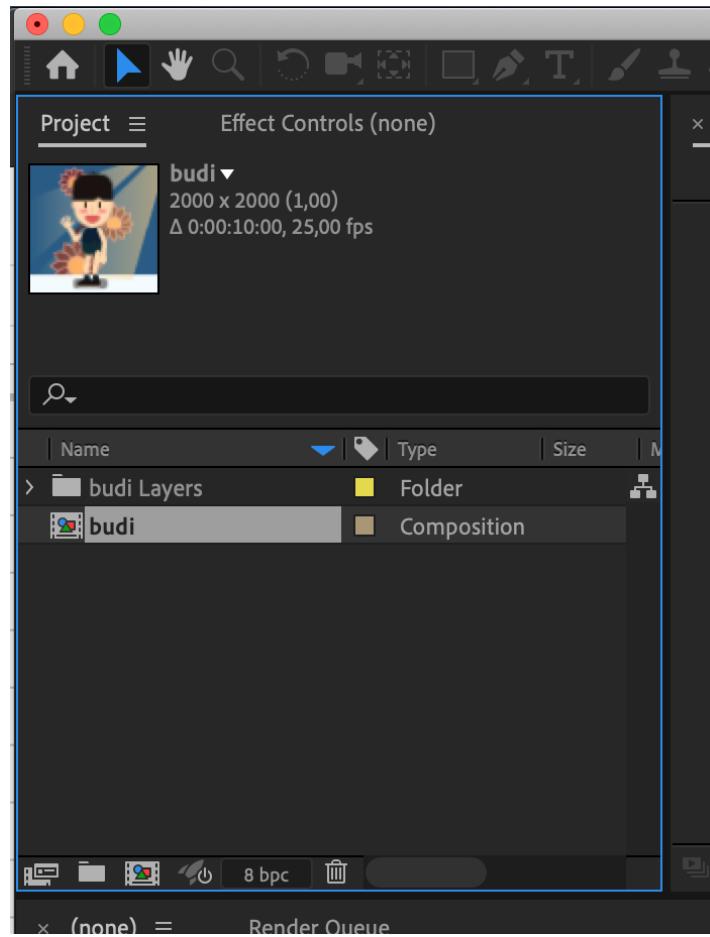
- a) Menganimasikan adegan sederhana dari footage Adobe Illustrator
- b) Buka After Effect dan pilih File > Import > File. Bukanlah file dari folder “**Bahan Walk Cycle**”



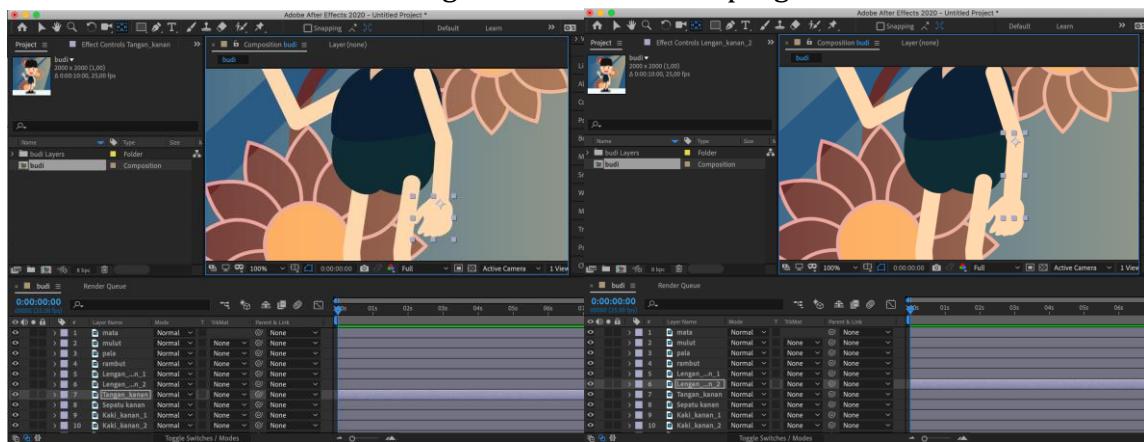
- c) Pilih file Ai yang sudah disiapkan dan pilih Import As Composition - Retain Layer Sizes



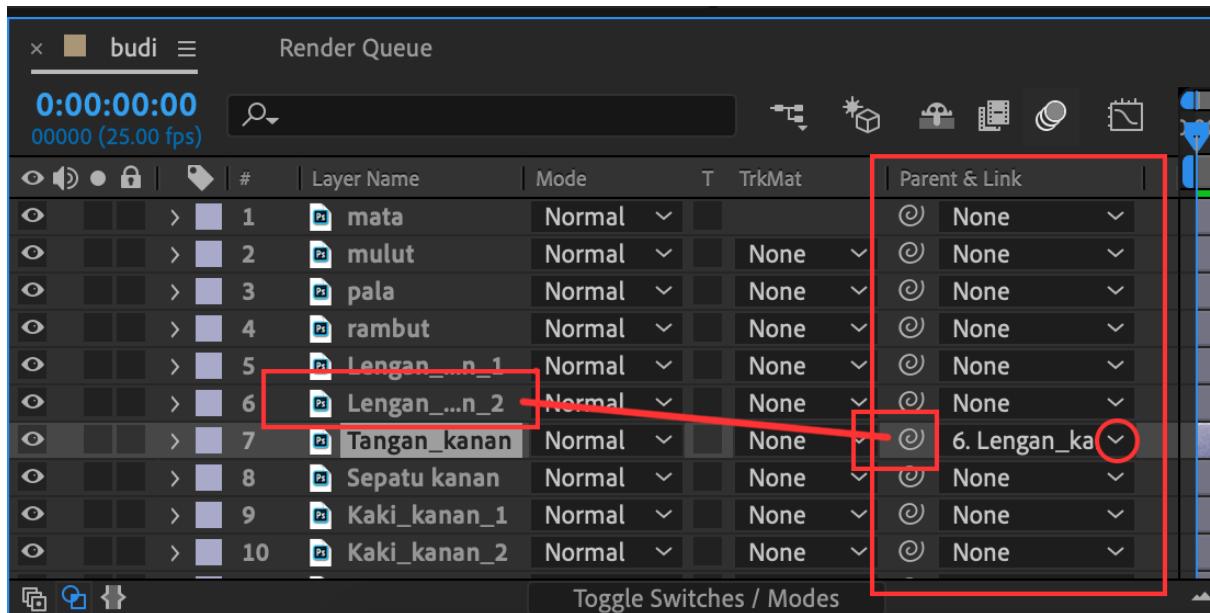
- d) Setelah itu akan terimport seperti di gambar, klik 2 kali pada Compositionnya File tadi maka akan terbuat Composition sendiri.



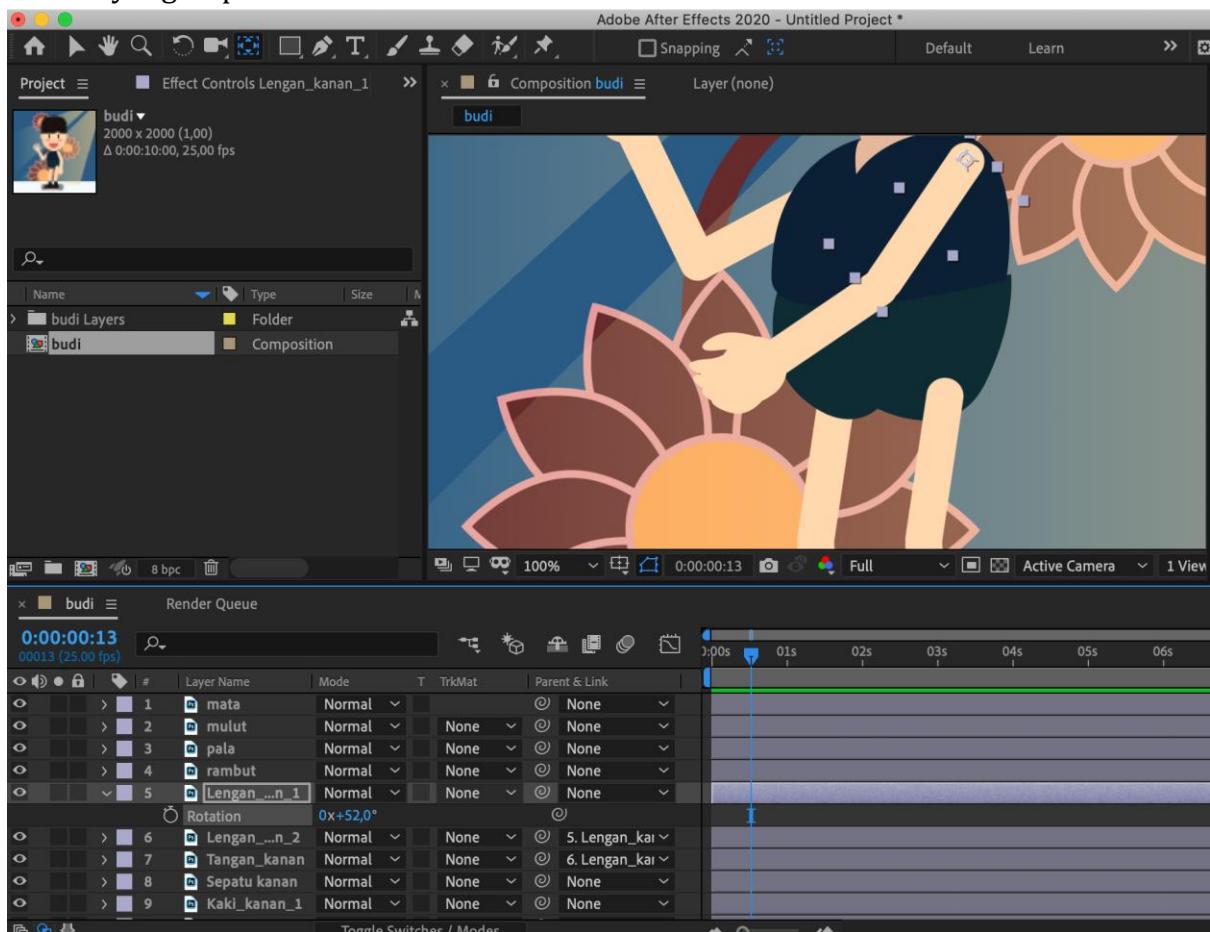
- e) Tahap pertama, pastikan perbaiki semua Anchor Point di setiap layer. Letakkan Anchor Point sesuai dengan titik sendi-sendi pergerakan tubuh manusia.



- f) Parent & Link adalah untuk menggerakkan layer-layer secara bersama langsung. Misalnya tangan di-parent ke lengan 1 , lengan 1 di-parent ke lengan 2. Ketika lengan 2 digerakan, maka lengan 1 dan tangan juga akan bergerak. Parent memiliki icon Spiral seperti pada gambar. Dari icon Spiral tersebut bisa langsung ditarik ke layer yang ingin di-parent, atau bisa juga dengan manual di sebelahnya.



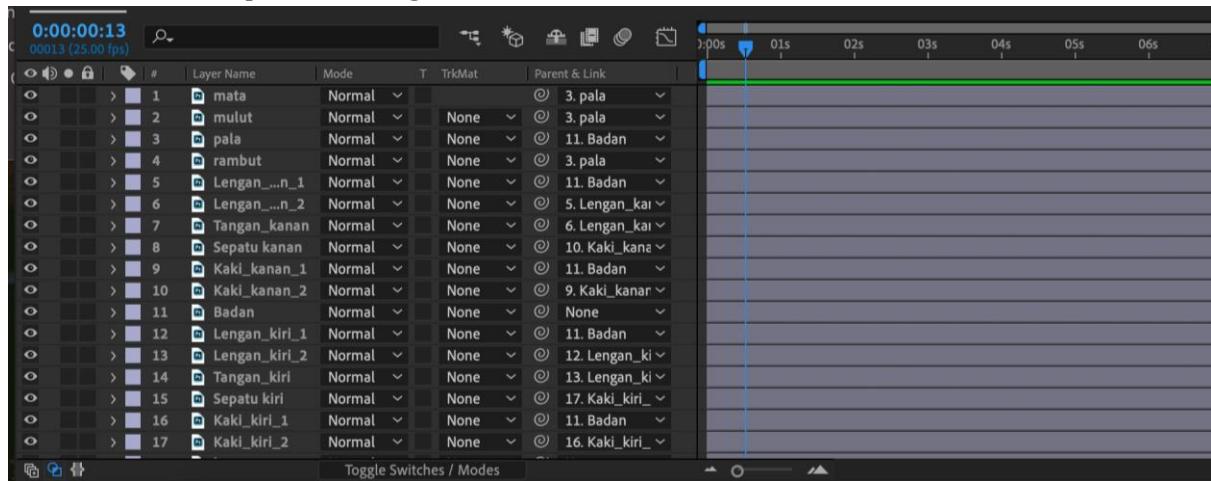
- g) Setelah di-parent, boleh dicoba satu-satu dulu apakah semua gerakan mengikuti yang di-parent atau tidak.



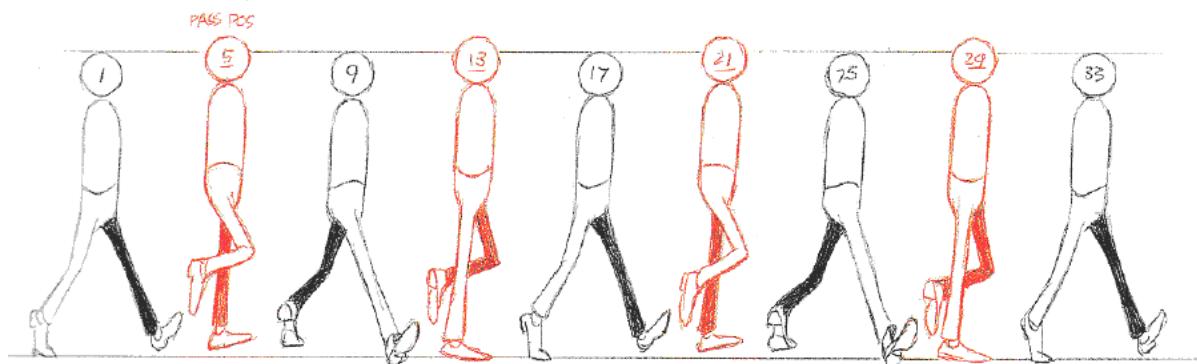
- h) Berikut list standard parent untuk tubuh manusia

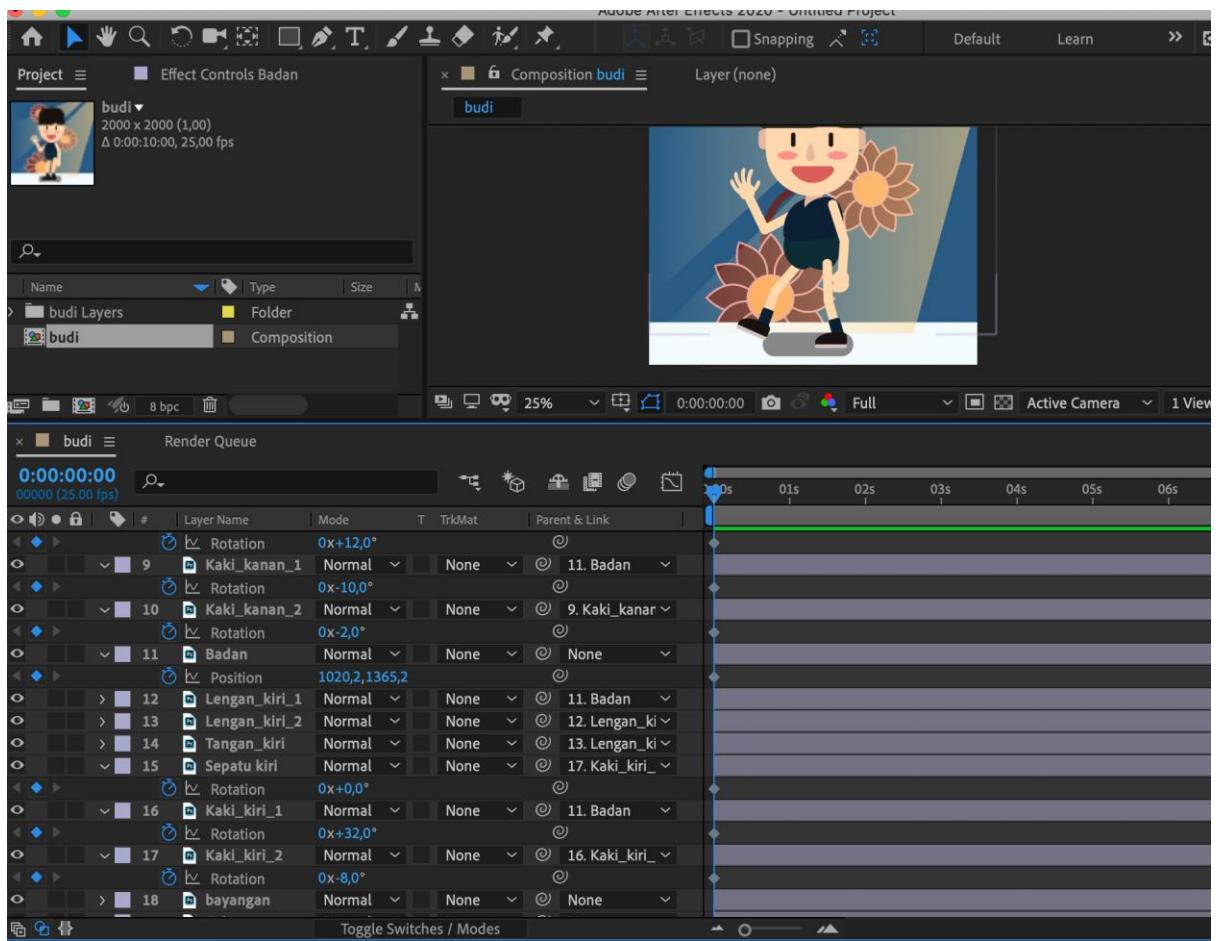
- Tangan - Lengan bawah - Lengan atas - Batang tubuh
- Kaki/Sepatu - Kaki bawah - Paha - Batang tubuh

- c. Mulut - Kepala
- d. Mata - Kepala
- e. Rambut - Kepala
- f. Kepala - Batang Tubuh

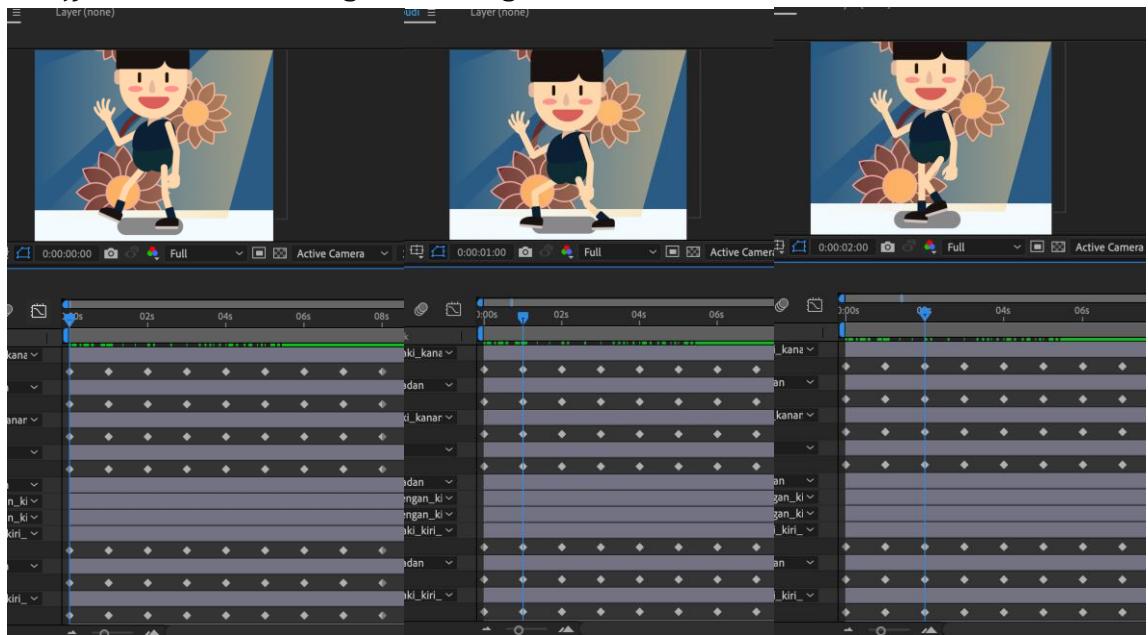


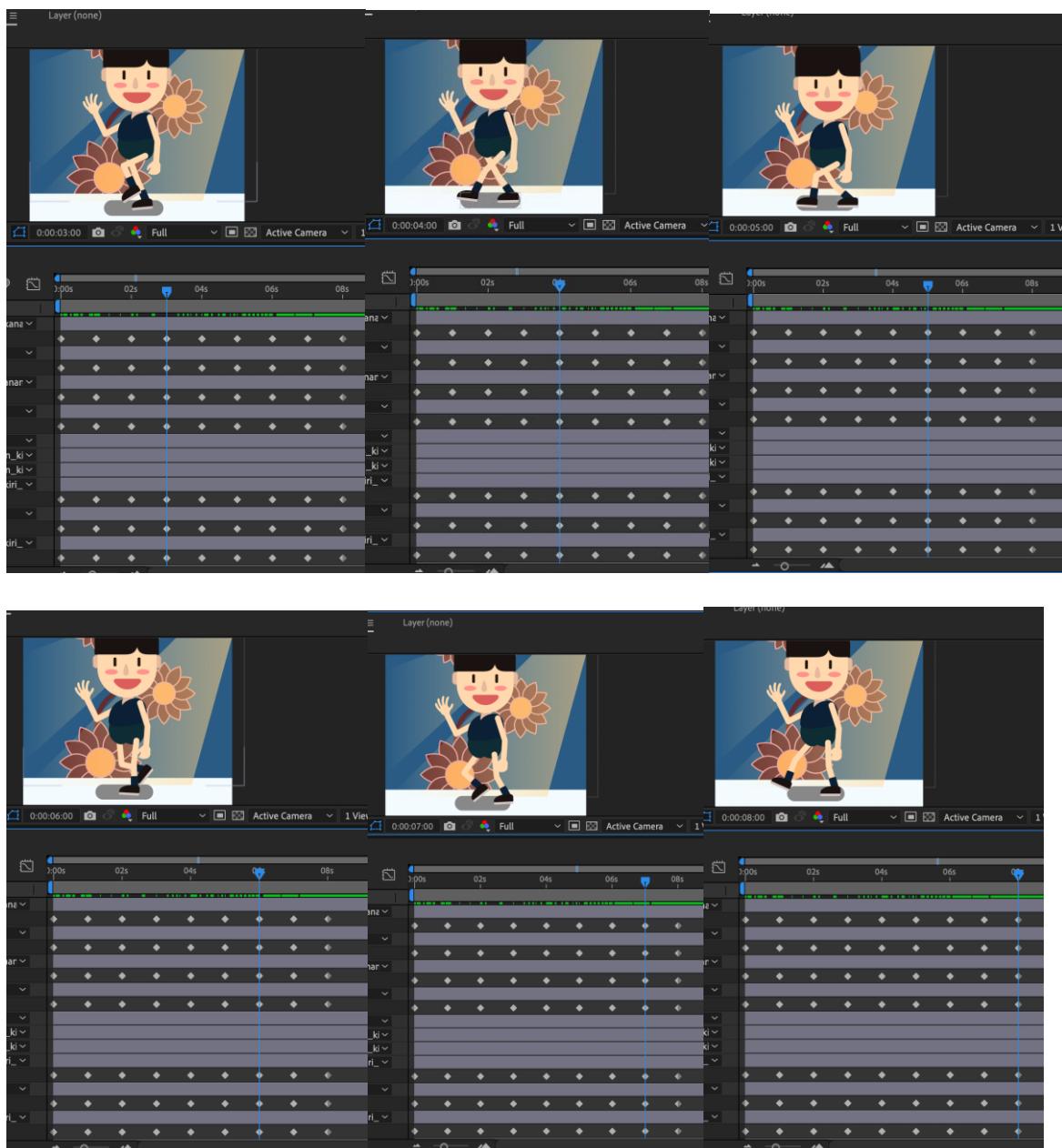
- i) Setelah semua sudah di-parent, mulailah mengatur tubuh tersebut sesuai dengan referensi Walk Cycle pada umumnya. Jangan lupa posisikan timeline ke detik 0 dan set keyframanya.



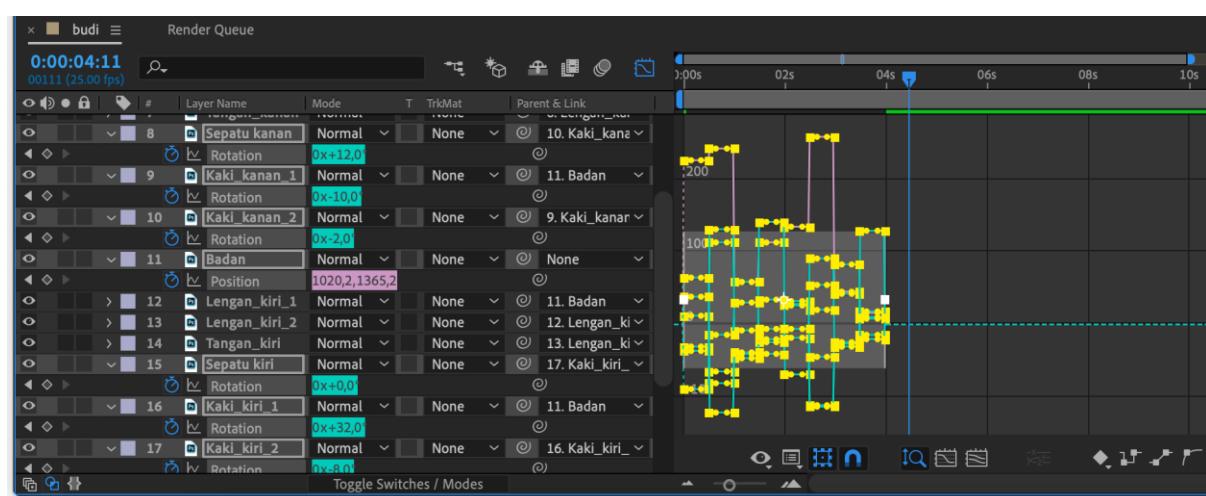
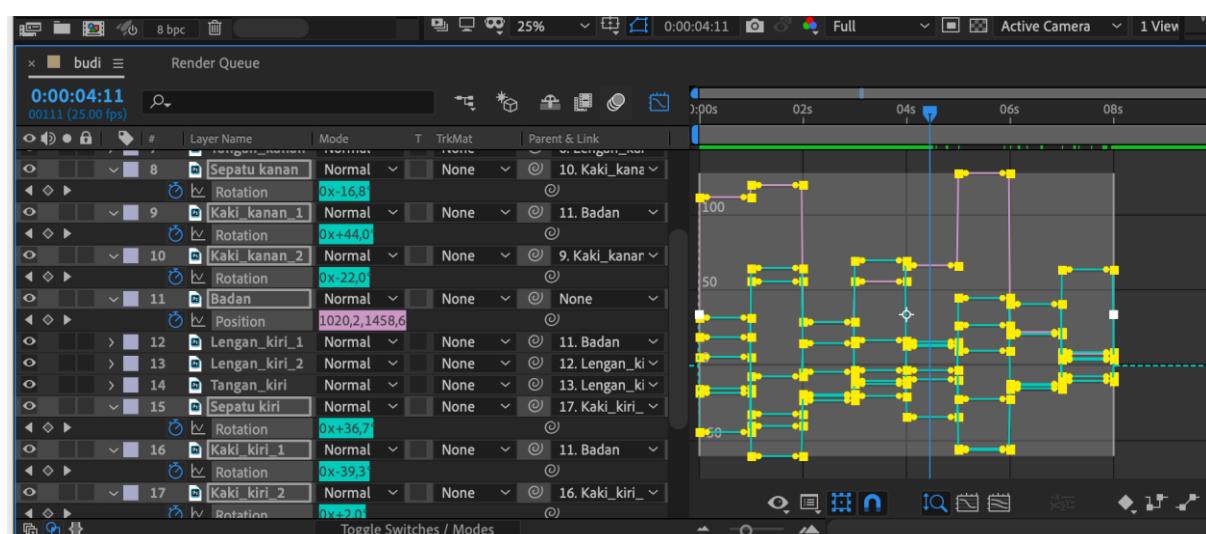
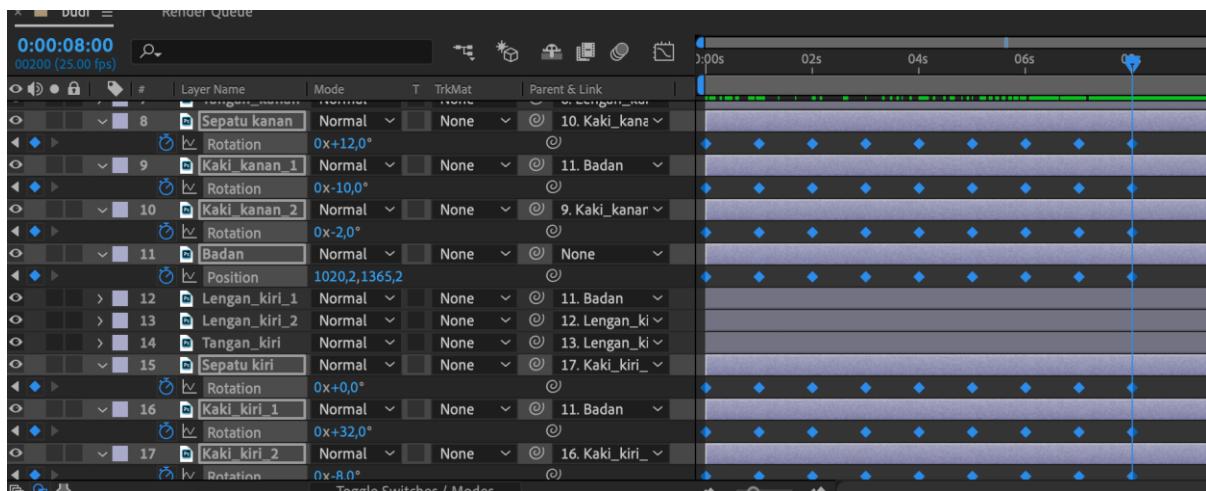


j) Lakukan berulang ke semua gerakan

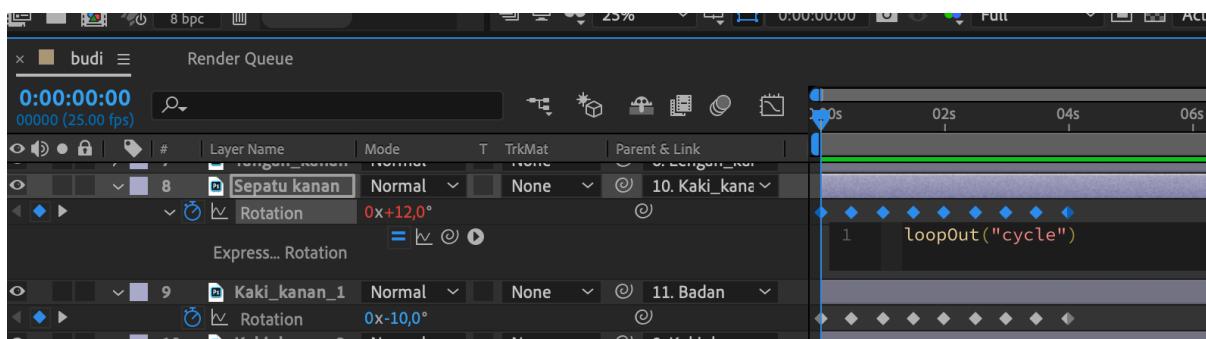
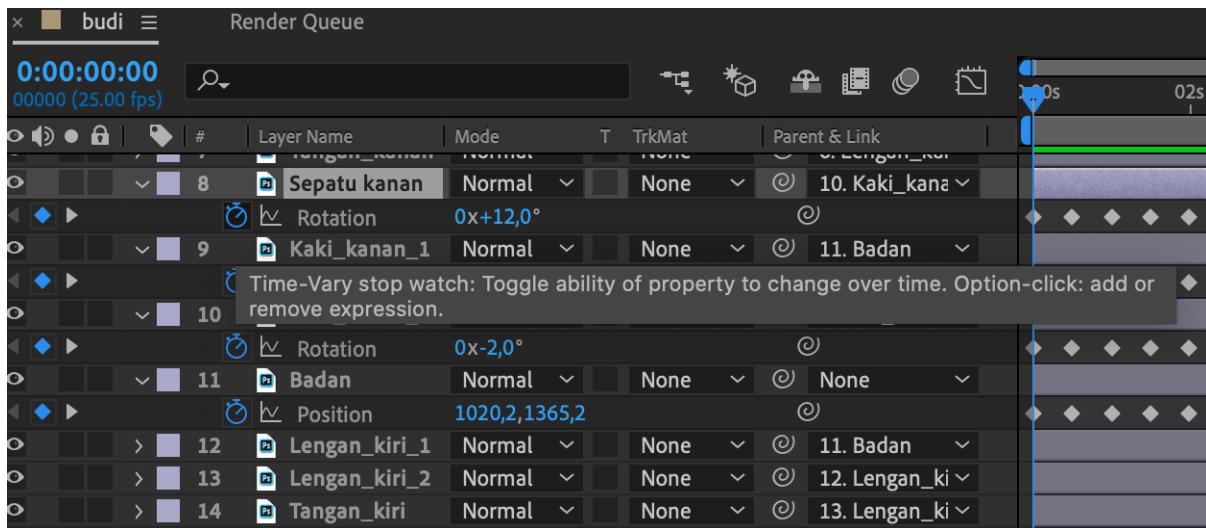




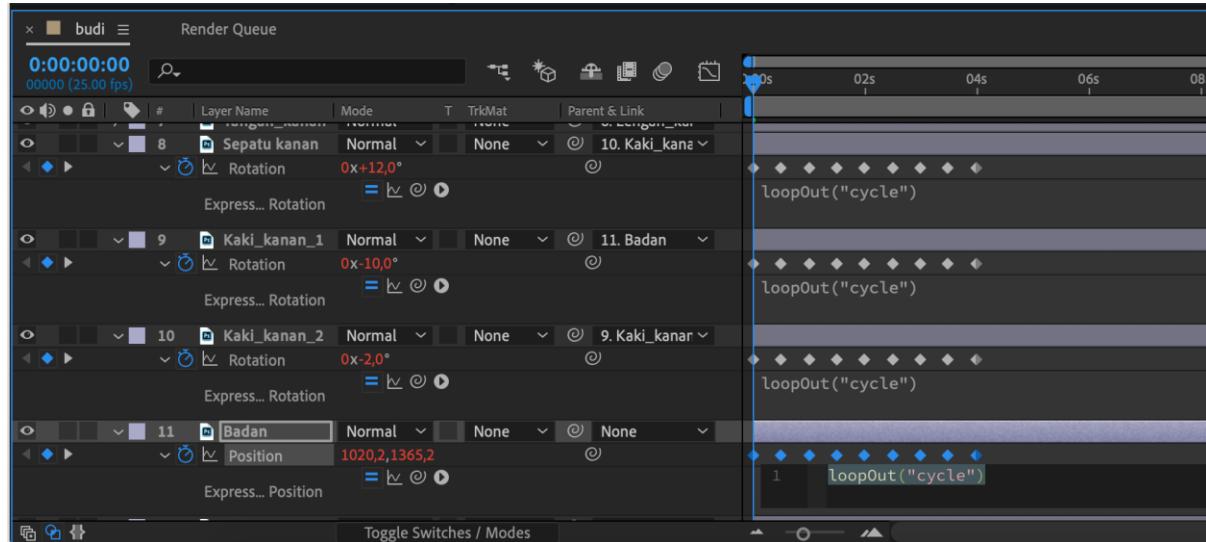
- k) Jika merasa gerakannya terlalu lambat, dapat menggunakan Graph Editor untuk mempercepat gerakannya. Pertama, select dulu semua keyframe. Buka Graph Editor, geser titik kotak putih sesuai dengan keinginan. Tutup lagi graph editor dan coba play.



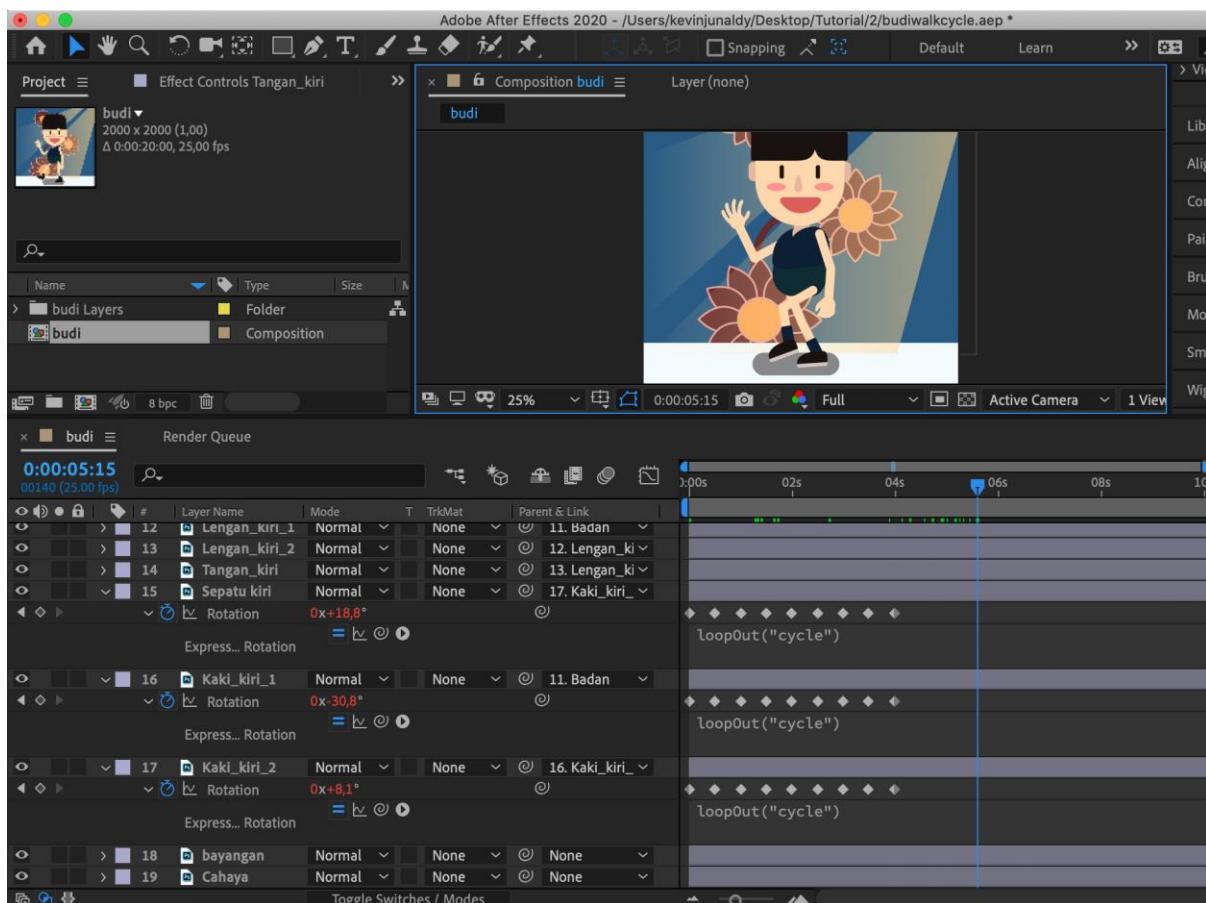
- Agar animasi bisa terus berulang (loop) tanpa harus di keyframe terus pakai cara Expression pada keyframe. Tahan Alt dan klik pada icon stopwatch yang dianimasikan, akan muncul Expression Bar dan ketik Loopout("cycle") seperti pada gambar.



m) Lakukan hal yang sama ke semua



n) Langkah terakhir tinggal dicoba play dan perbaiki keyframe yang masih kaku. Setelah itu di-save dan di-render.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 4 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu menganimasikan walk cycle dari asset visual yang dibuat di Adobe Illustrator menggunakan Adobe After Effects..

3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat menganimasikan karakter berjalan (walk cycle) dengan sistem cut out di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Illustrator
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktik yang diajarkan, buatlah sebuah animasi walk cycle secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat animasi walk cycle berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Walk cycle yang dibuat menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe After Effects berdasarkan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

XI. DAY 12: TEXT ANIMATION

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai animasi teks menggunakan software motion graphic

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB XI, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Menganimasikan kinetic typography berdasarkan materi audio di After Effects

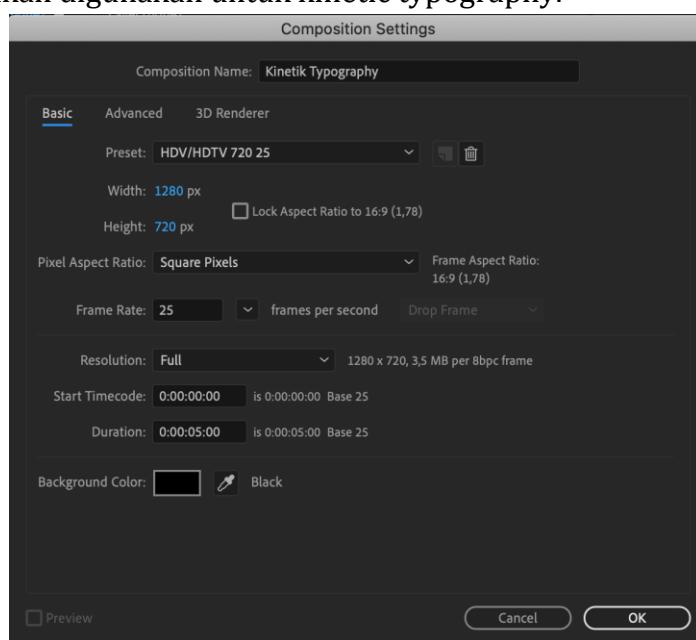
B. Membuat Animasi Kinetic Typography

1. Pengetahuan

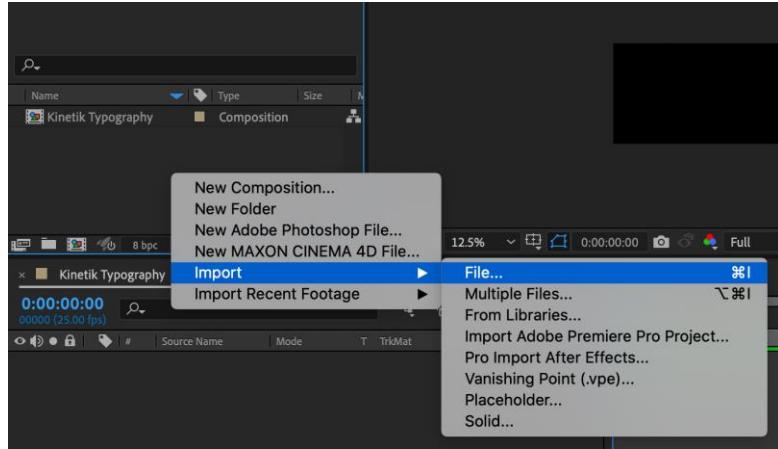
- a) Penjelasan mengenai kinetic typography
- b) Penjelasan mengenai text presets di After Effects
- c) Penjelasan mengenai penggunaan script/ expressions pada After Effects untuk mempermudah proses animasi

2. Keterampilan

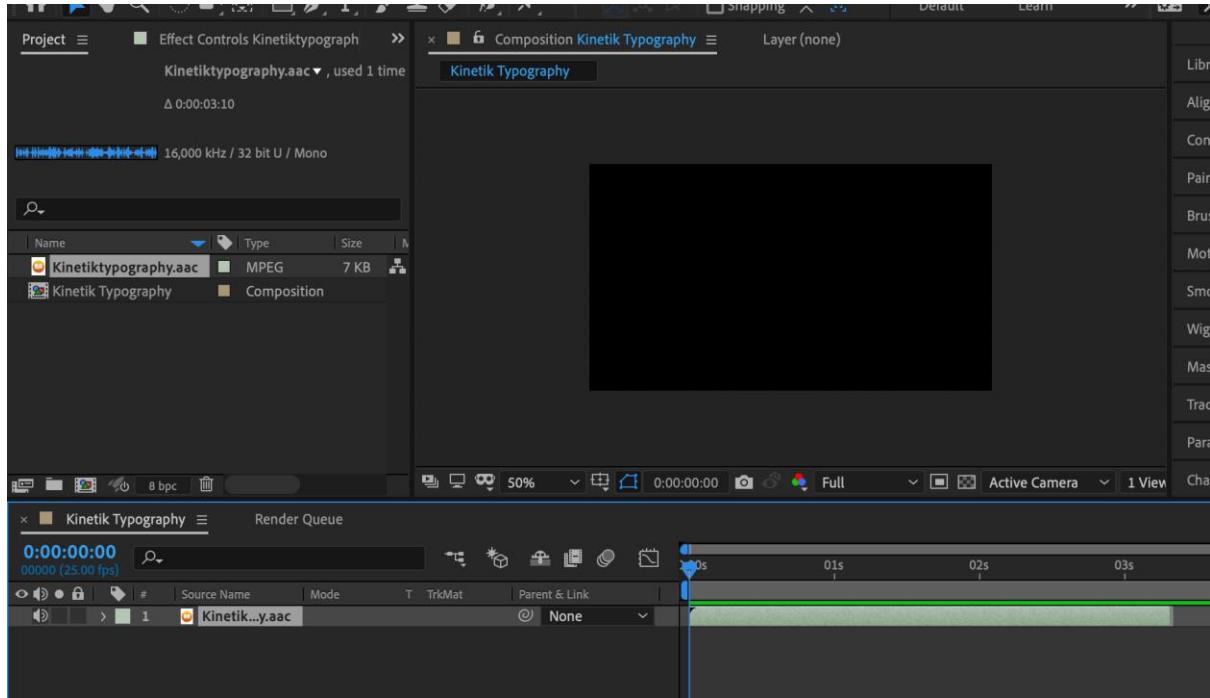
- a) Menganimasikan adegan sederhana dari footage Adobe Illustrator
- b) Buka After Effect dan membuat composition baru dengan menyesuaikan durasi suara yang akan digunakan untuk kinetic typography.



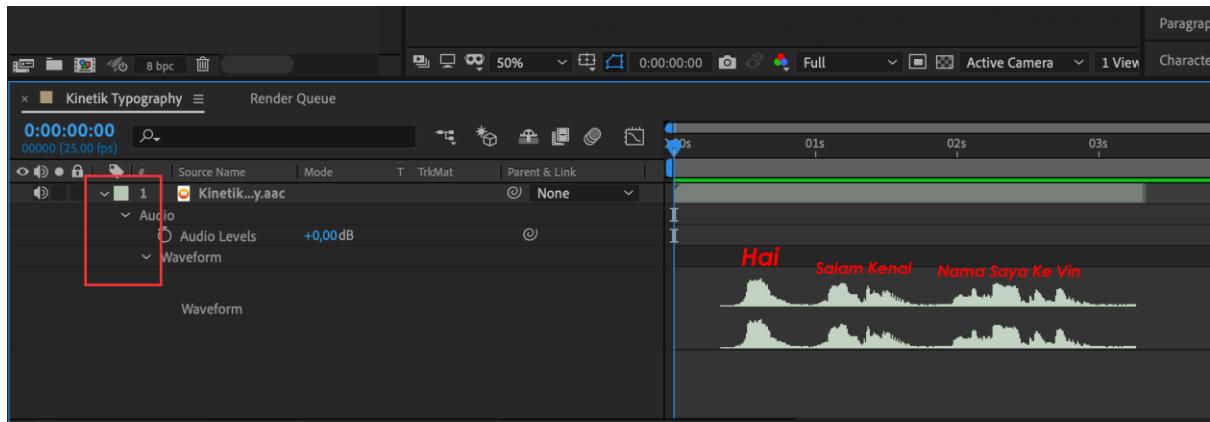
- c) Import suara yang siap akan dianimasikan dengan cara klik pada area kosong project area > import > file.



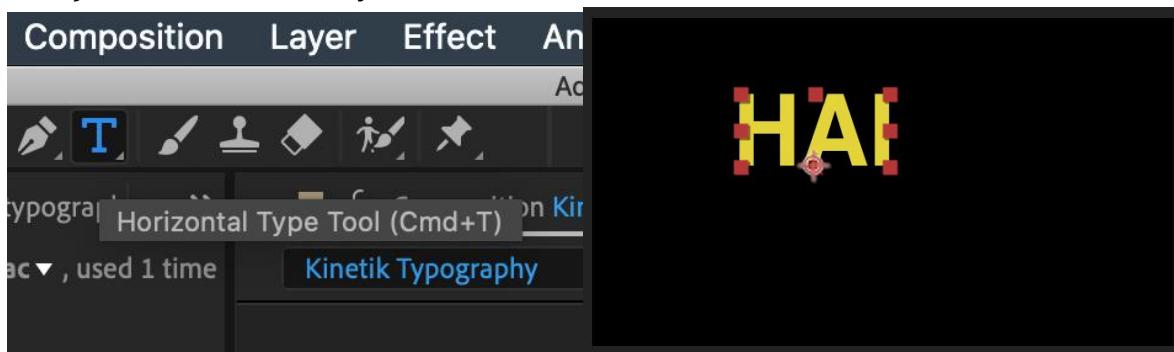
- d) Letakkan layer suara dari project file ke Timeline



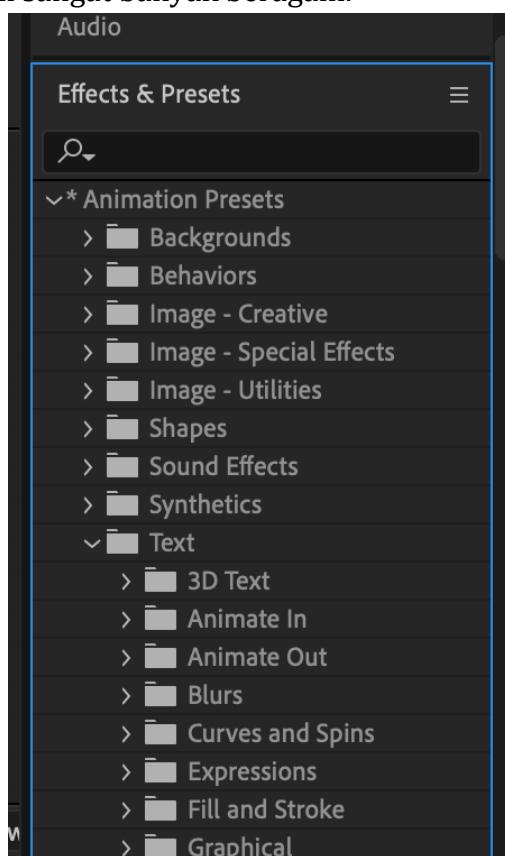
- e) Buka layer suara untuk memunculkan waveform, setiap waveform dari suara itu didengarkan baik-baik dan breakdown ke berbagai kata; seperti contoh pada gambar.



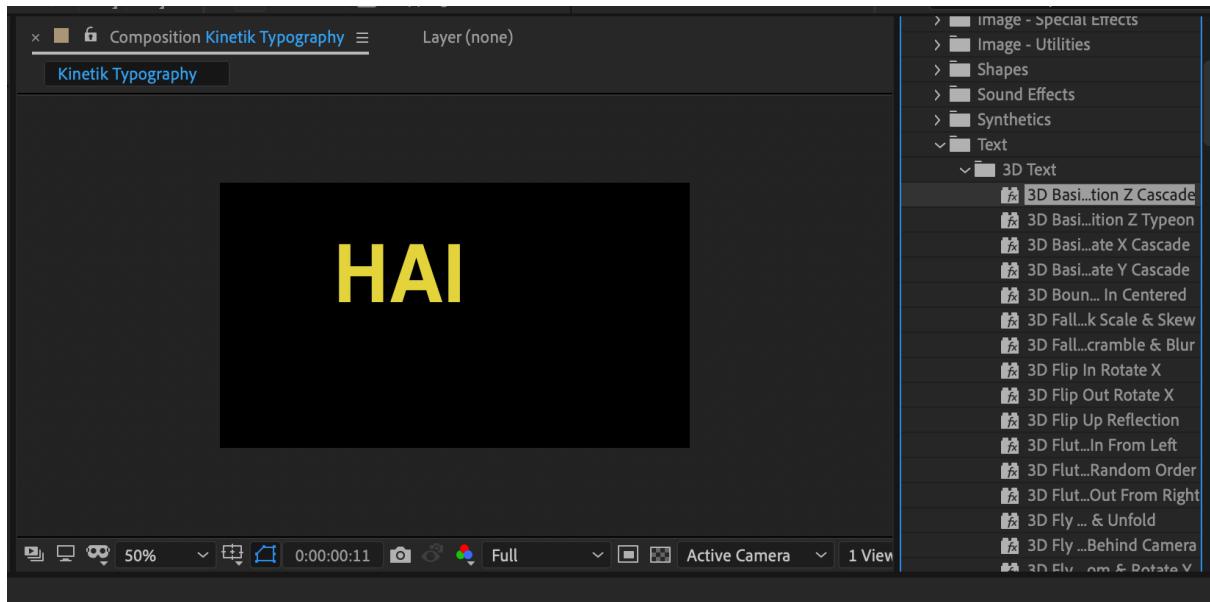
f) Mulai membuat layer text sesuai hasil breakdown



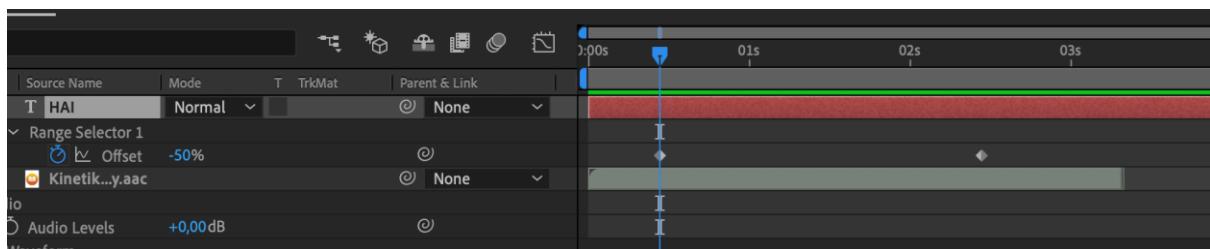
g) Untuk mempermudah Animasi text, sudah ada Animation Preset dari After Effect. Animation Preset ini sangat banyak beragam.



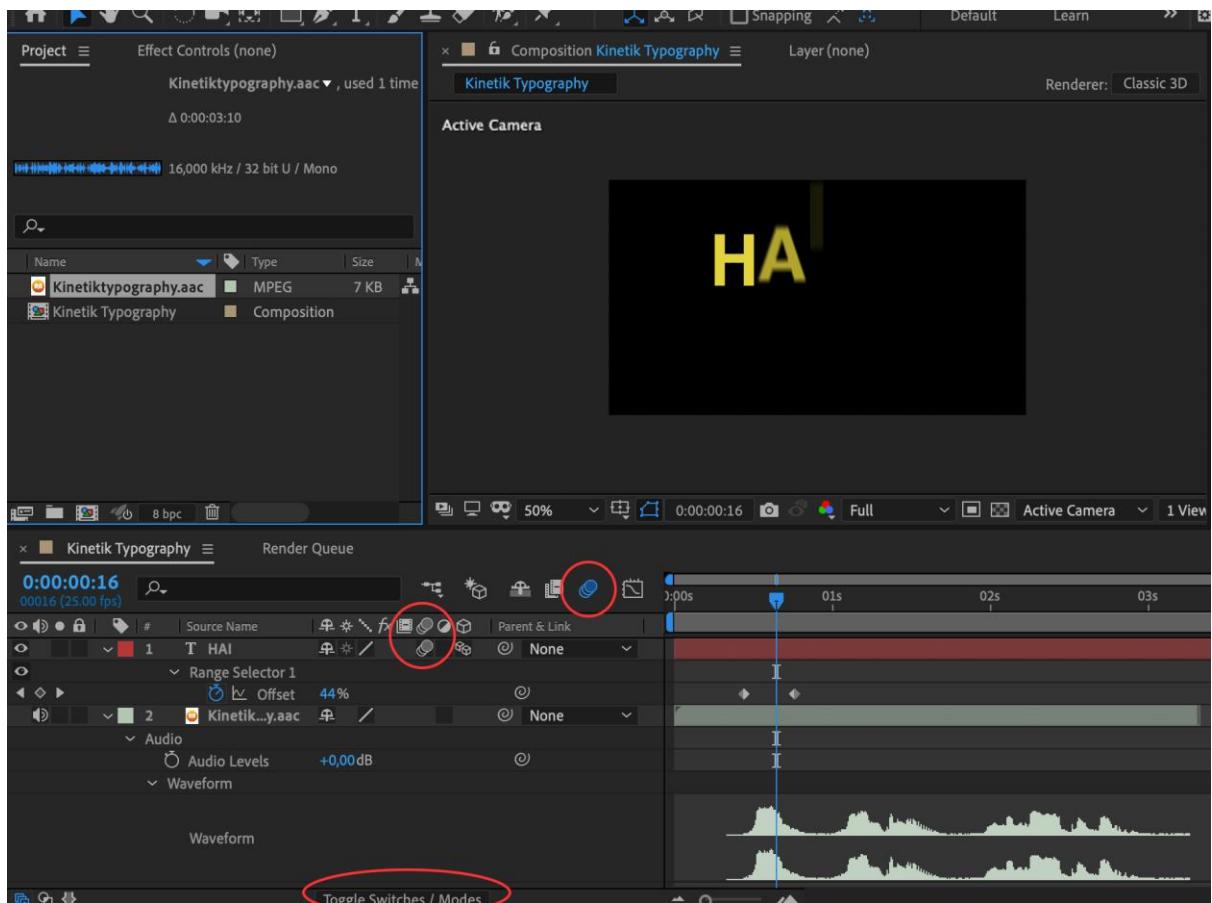
- h) Cara pakainya juga gampang, tinggal di-drag effectnya ke Layer Text atau double click.



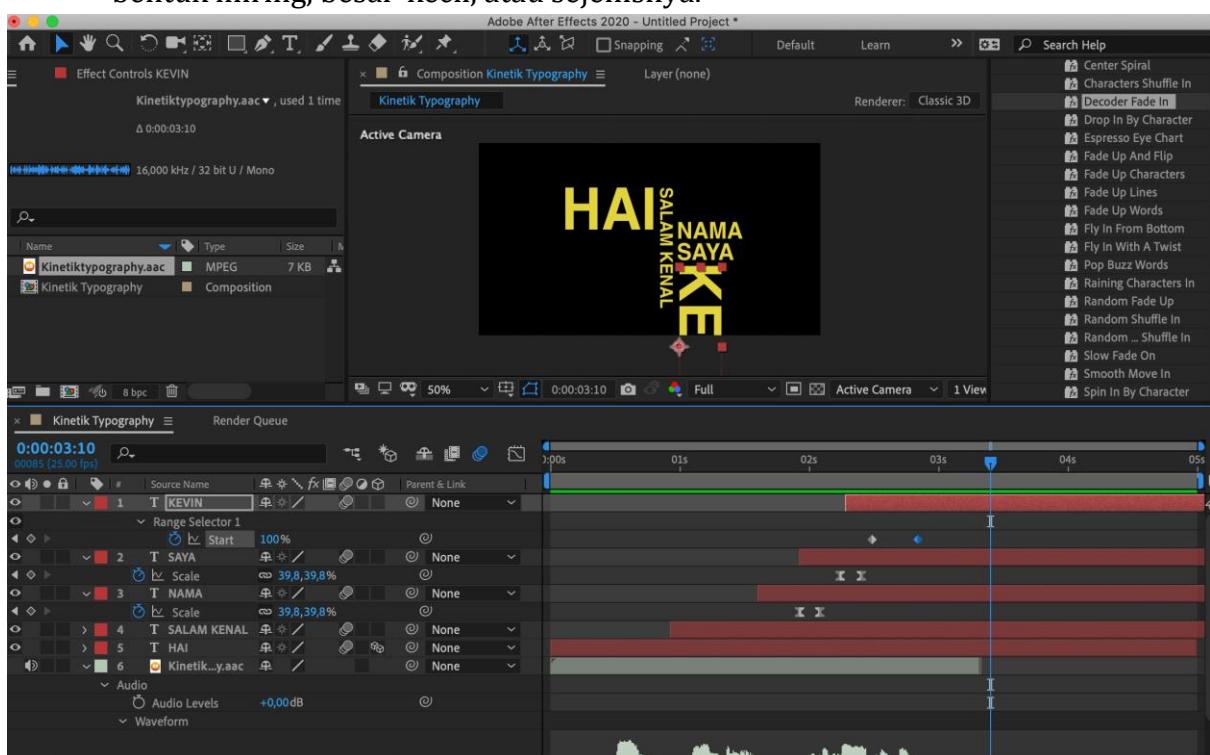
- i) Untuk memuncul Keyframe dari preset yang tersembunyi, dapat menggunakan shortcut "U"



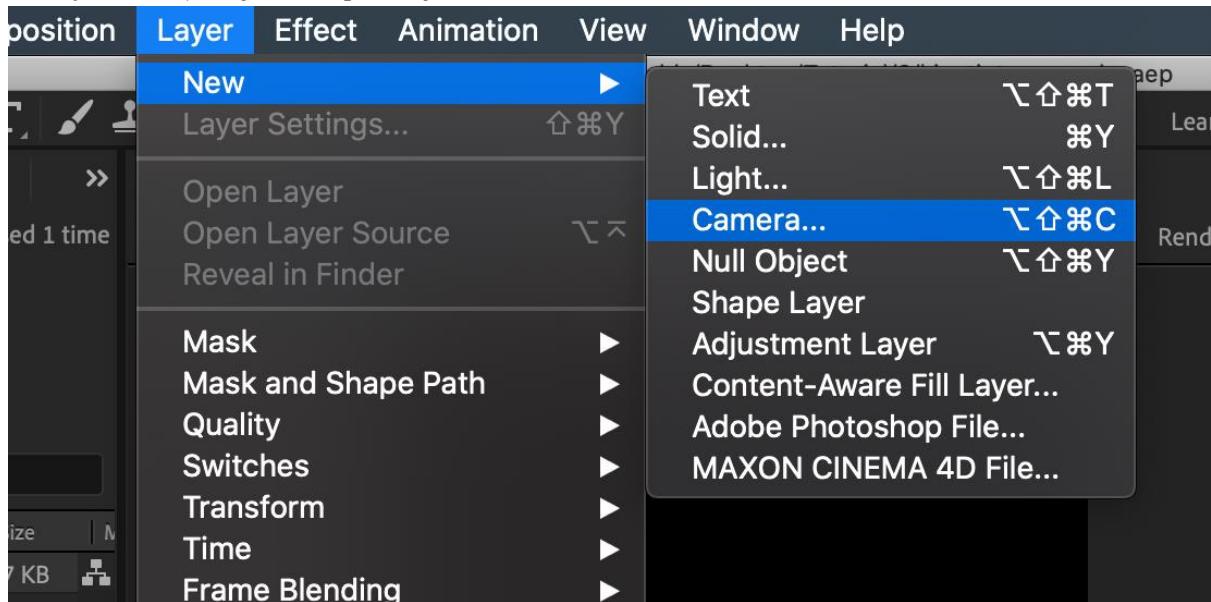
- j) Keyframe animasi preset ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Setelah itu, dicoba lagi untuk pas-in timingnya. Untuk membuat efek blur pada gerakan animasi, dapat mengaktifkan kotak kosong icon lingkaran-lingkaran yang menyatu. (Jika pilihan ini tidak ada, dapat tekan Toggle Switches / Modes di bawah)



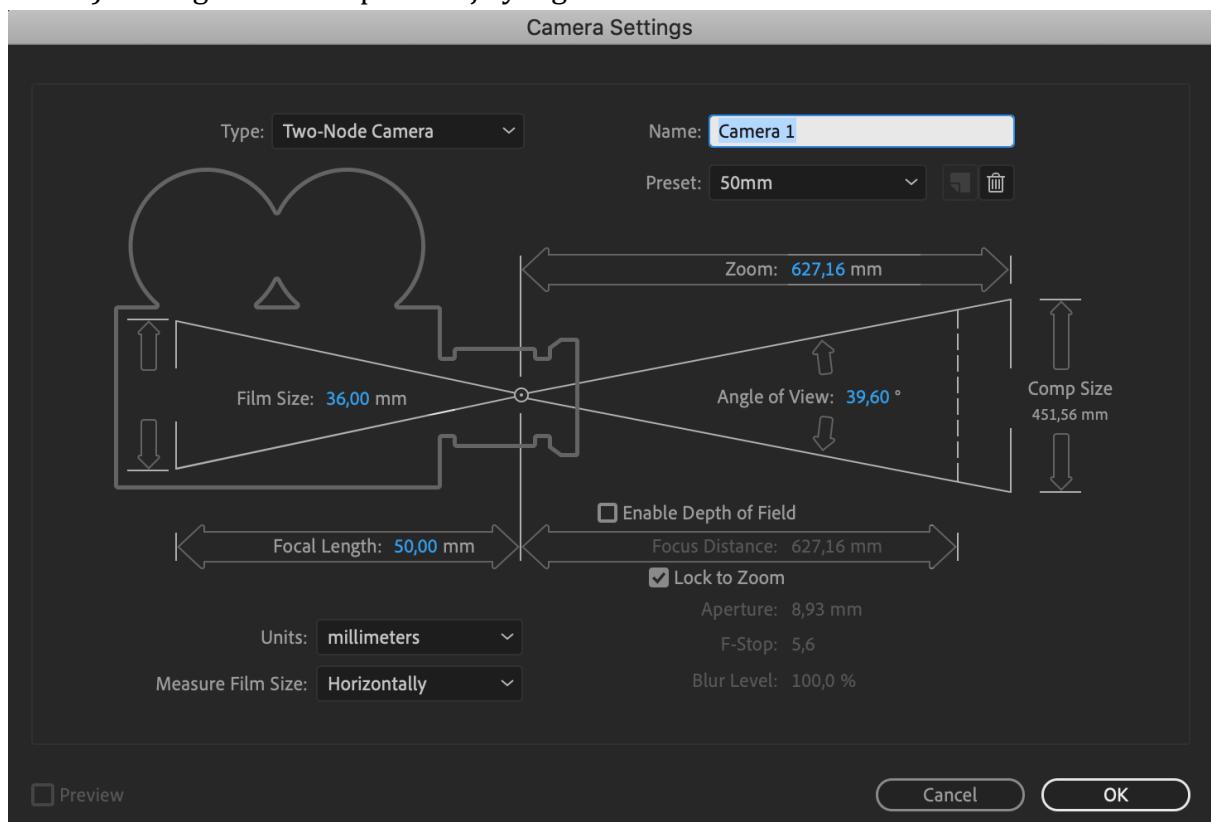
- k) Selesaikan text yang sudah di-breakdown dan masing-masing diberi preset animasi sesuai selera.Text pada Kinetic Typography akan lebih menarik jika dibuat dalam bentuk miring, besar-kecil, atau sejenisnya.



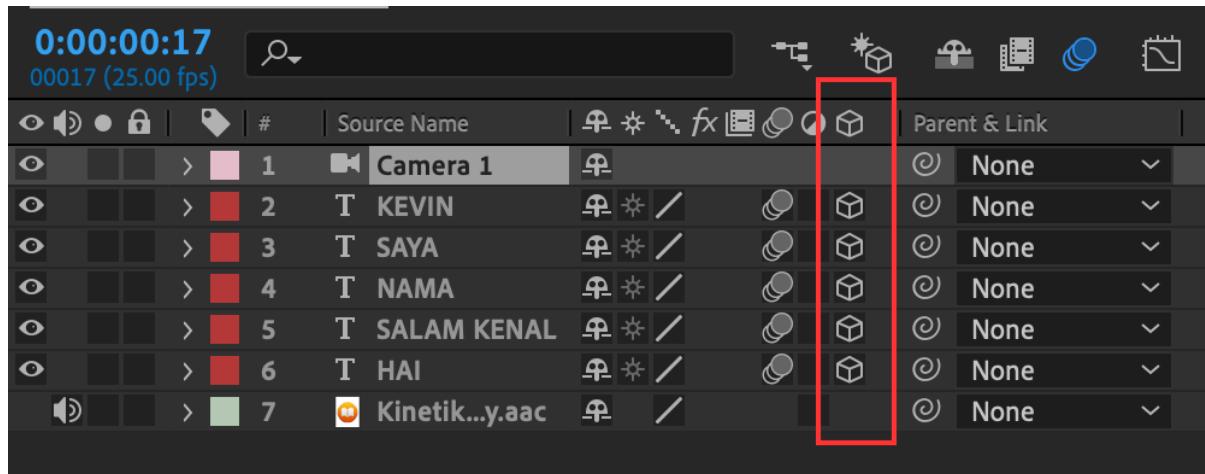
- l) Selanjutnya, ke opsi Layer > New > Camera untuk membuat kamera



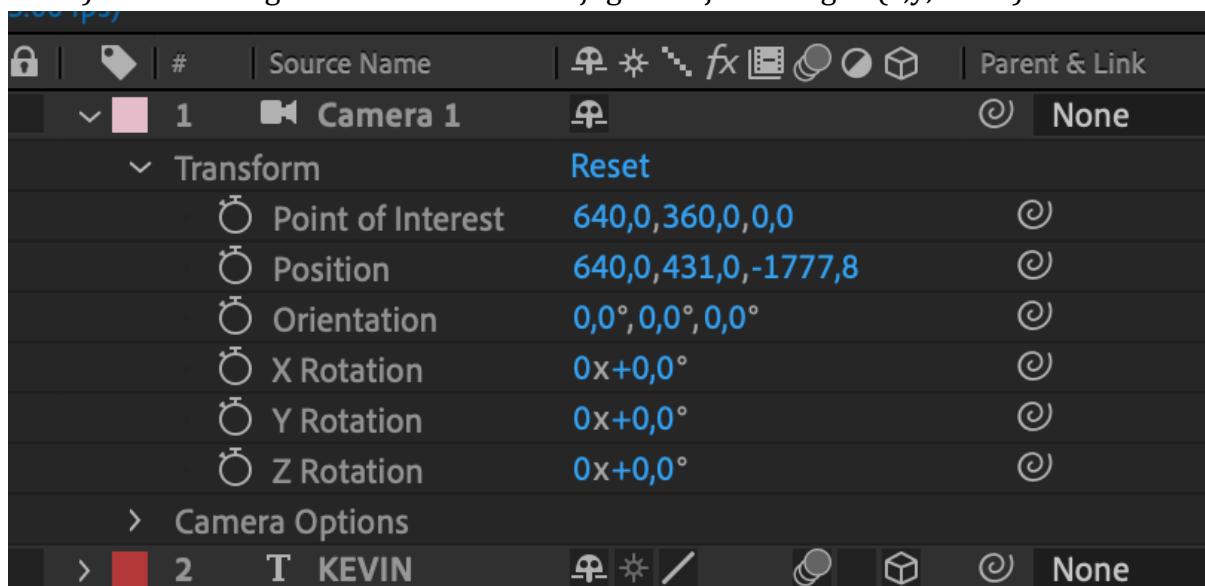
- m) Settingan kamera pakai saja yang default



- n) Layer kamera akan terbuat di timeline. Layer kamera hanya akan merekam layer 3D pada layar. Oleh karena itu, untuk layer-layer lainnya harus mengaktifkan logo kotak 3D pada layernya masing-masing.



- o) Pada settingan transform Kamera juga menjadi 3 angka (x,y,z-axis)



- p) Dapat mulai menganimasi transform dengan memainkan setiap angkanya, dan pastikan kamera pada layar pertama ngezoom ke kata per kata dan sesuaikan juga dengan soundnya.

Adobe After Effects 2020 - /Users/kevinjunaldy/Desktop/Tutorial/3/kinetictypography.aep *

Project

- Effect Controls Camera 1
- Kinetiktypography.aac, used 1 time
- △ 0:00:03:10
- 16,000 kHz / 32 bit U / Mono

Composition Kinetik Typography

Active Camera

Render Queue

0:00:01:02 00027 (25.00 fps)

Source Name Parent & Link

1 Camera 1

- Transform
 - Point of interest: 515,0,253,0,0,0
 - Position: 640,0,435,0,-805,8
 - Orientation: 0,0,0,0,0,0
 - X Rotation: 0x+0,0°
 - Y Rotation: 0x+0,0°
 - Z Rotation: 0x+0,0°
- Camera Options
 - 2 T KEVIN
 - 3 T SAYA
 - 4 T NAMA

Adobe After Effects 2020 - /Users/kevinjunaldy/Desktop/Tutorial/3/kinetictypography.aep *

Project

- Effect Controls Camera 1
- Kinetiktypography.aac, used 1 time
- △ 0:00:03:10
- 16,000 kHz / 32 bit U / Mono

Composition Kinetik Typography

Active Camera

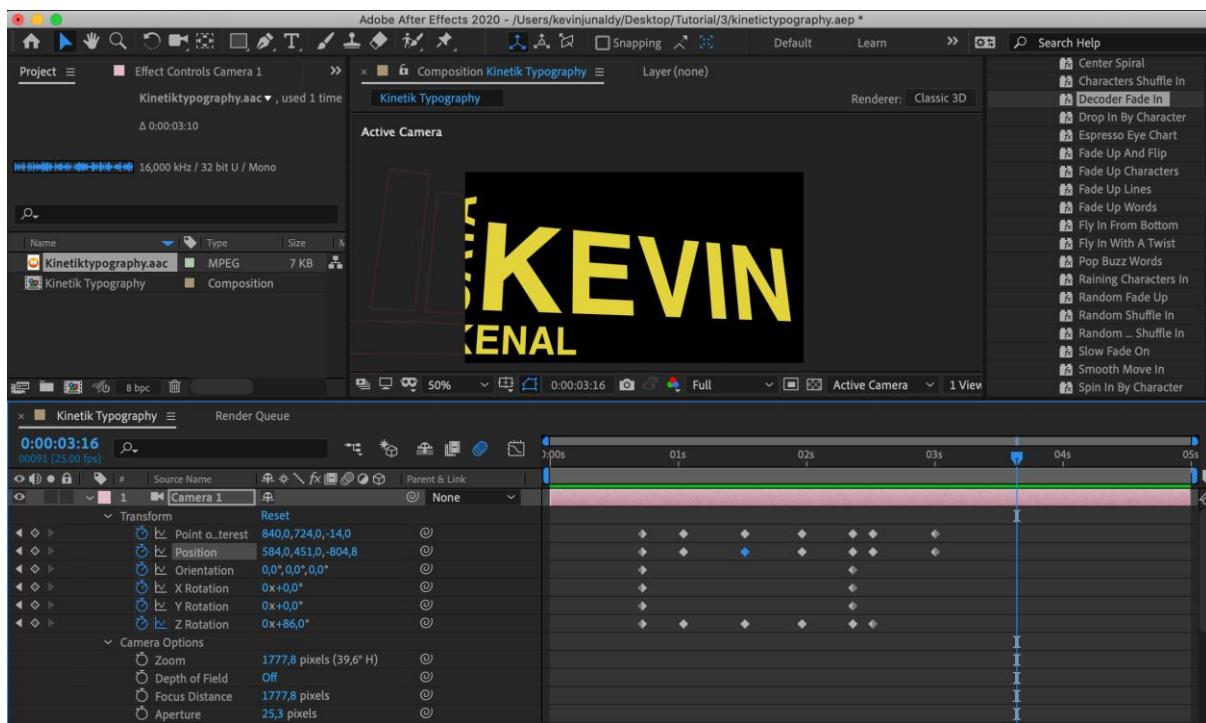
Render Queue

0:00:01:06 00031 (25.00 fps)

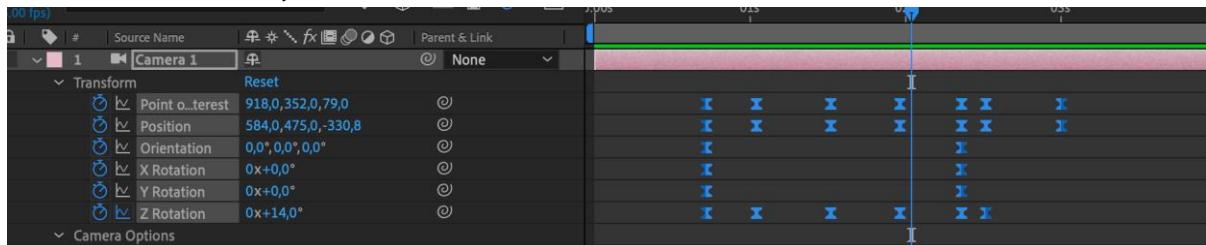
Source Name Parent & Link

1 Camera 1

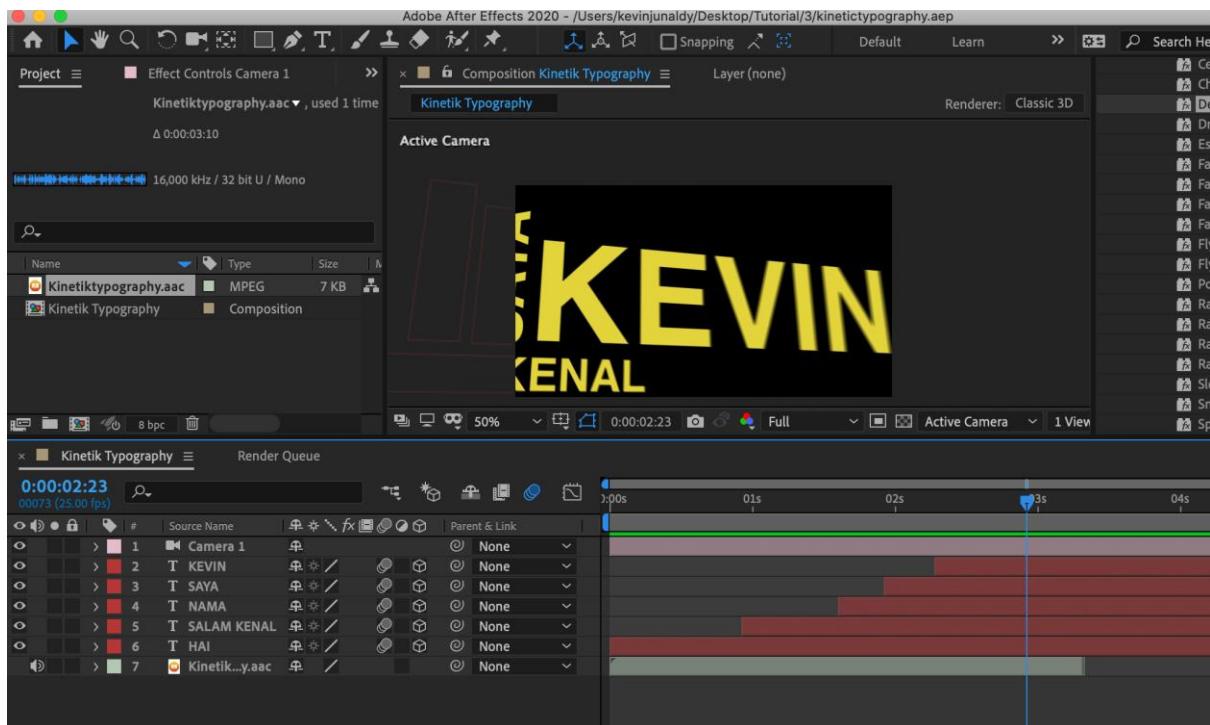
- Transform
 - Point of interest: 690,4,368,8,1,4
 - Position: 584,0,455,0,-418,8
 - Orientation: 0,0,0,0,0,0
 - X Rotation: 0x+0,0°
 - Y Rotation: 0x+0,0°
 - Z Rotation: 0x+85,0°
- Camera Options
 - Zoom: 1777,8 pixels (39,6° H)
 - Depth of Field: Off



- q) Setelah semua keyframe dibuat, select semua keyframe dan tekan F9 pada keyboard dan menciptakan keyframe easy ease yang dimana itu akan membuat animasi kamera menjadi lebih smooth.



- r) Selesai! Silakan di-save dan di-render.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 4 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu menganimasikan kinetic typography menggunakan Adobe After Effects.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat menganimasikan teks yang sinkron dengan audio di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktik yang diajarkan, buatlah sebuah animasi kinetic typography secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
2)	Membuat animasi kinetic typography berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang dibuat sinkron antara audio dan visual berdasarkan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

NAMA	TANDA TANGAN
.....

PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

XII. DAY 13-14: LAYER BLENDING

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai layer blending dalam After Effects. Hari pertama fokus pada tutorial yang ada pada bagian keterampilan, sedangkan pada hari kedua peserta membuat sendiri dari aset sampai hasil jadi animasi motion graphic seperti yang ditugaskan pada Bagian Kerja.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB XII, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Layer blending
- 2) Membuat bumper, khususnya bumper berita

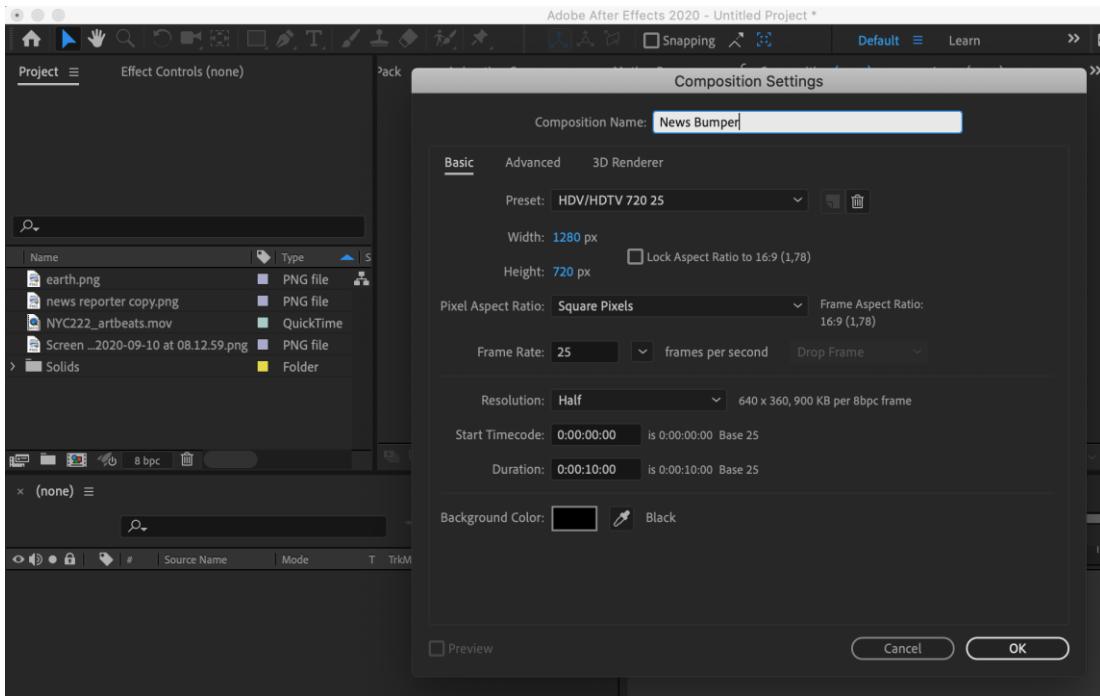
B. Membuat Bumper

1. Pengetahuan

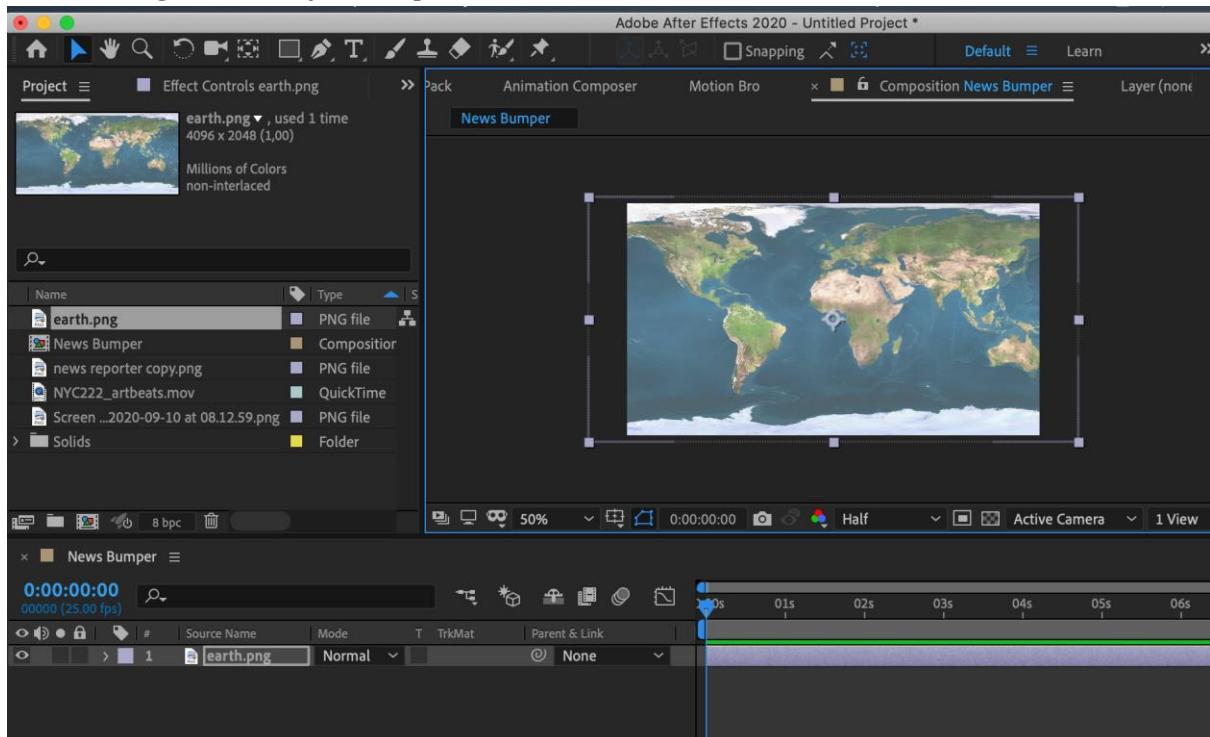
- a) Penjelasan mengenai trackmatte
- b) Blending mode pada layer di After Effects
- c) Penjelasan mengenai Null object
- d) Penjelasan mengenai Adjustment layer

2. Keterampilan

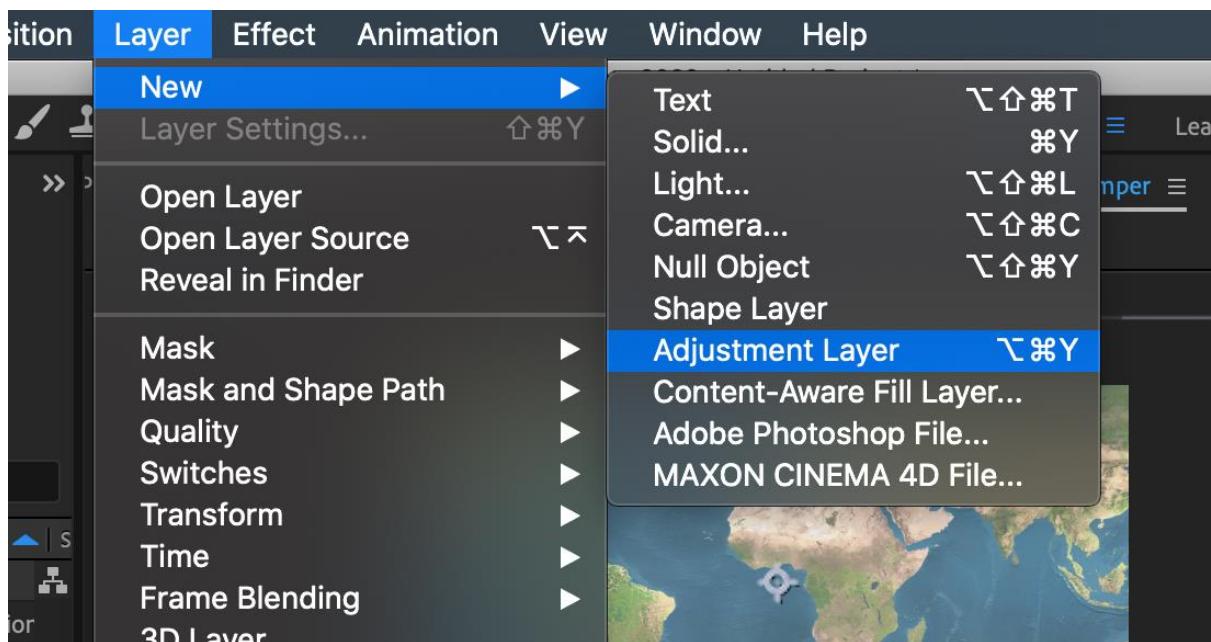
- a) Menganimasikan bumper berita sederhana
- b) Buka After Effect, buat composition baru dengan durasi sekitar 10 detik, dan import semua kebutuhan objek untuk bumper berita, seperti background, peta, footage berita, dan gambar pembawa berita format png. Bahan dapat dilihat di folder “**Materi Bumper Berita**”



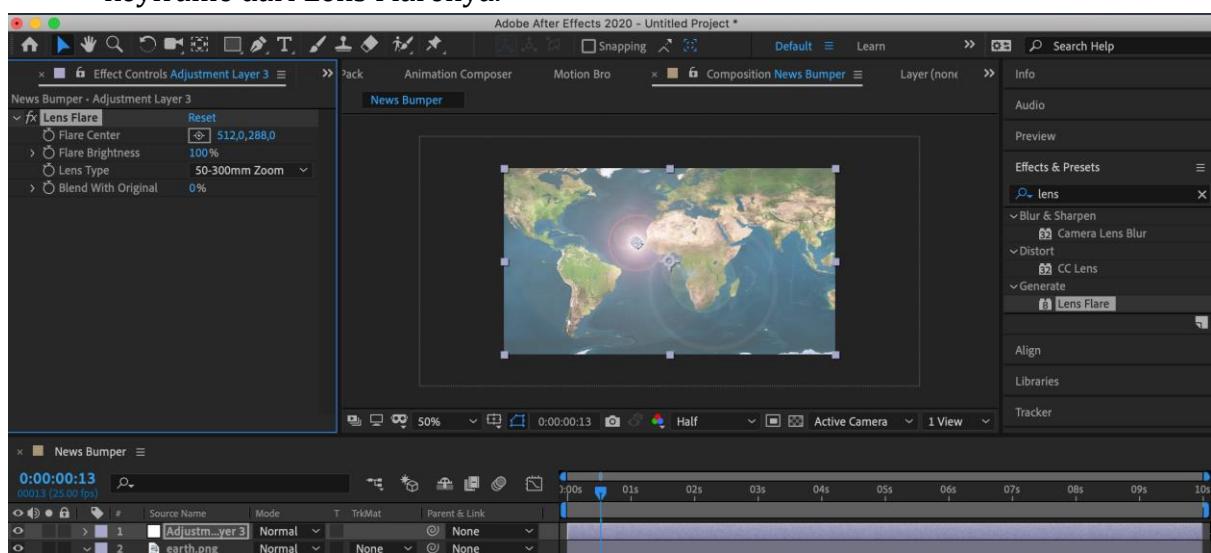
- c) Pada tutorial ini berkonsep dasar view dunia dari atas lalu di-zoom sampai ke studio penyiar berita. Pertama, letakkan peta dunia ke timeline dan dianimasikan nge-zoom dengan cara keyframe pada scale.

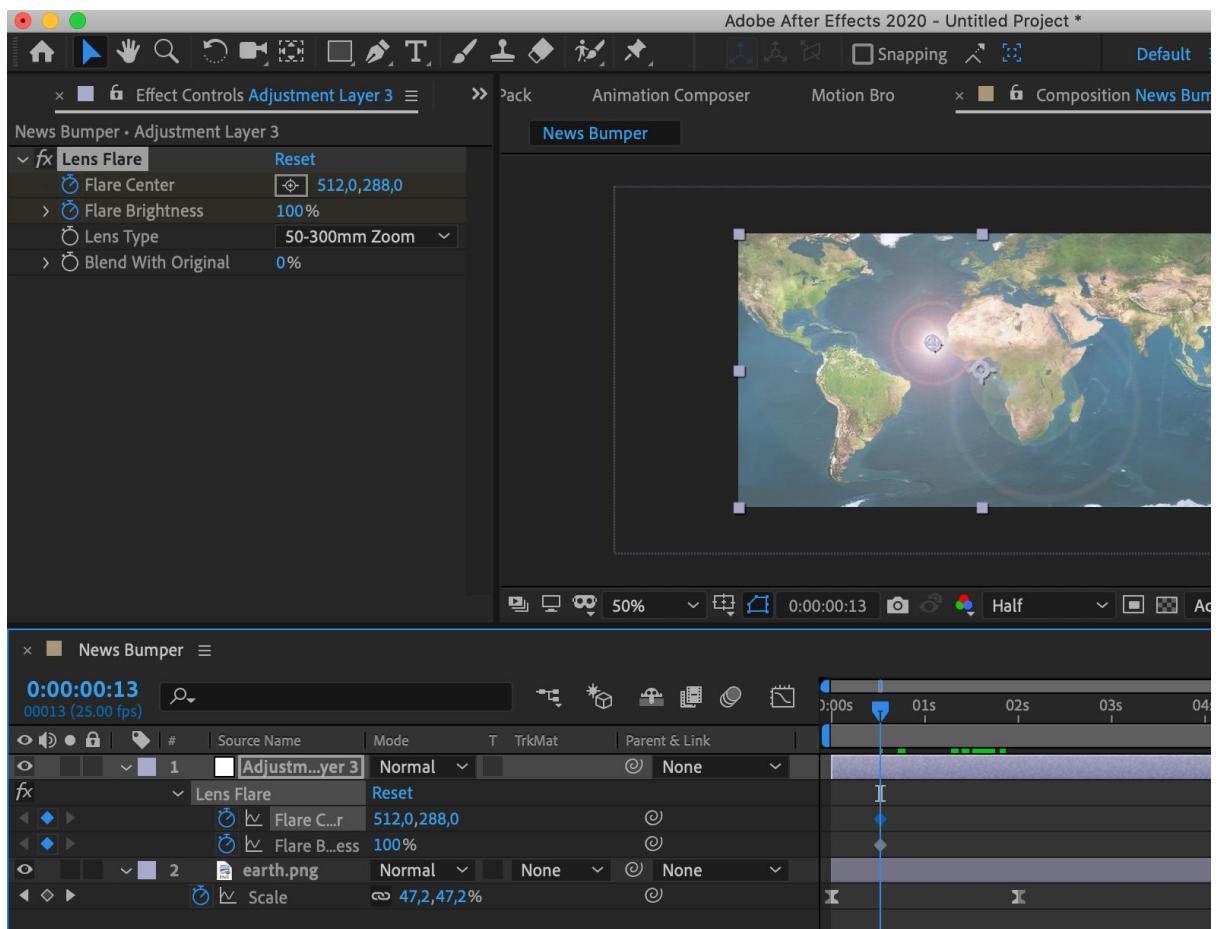


- d) Untuk menambah effect transisi yang sederhana, dapat menggunakan Adjustment Layer. Adjustment Layer adalah seperti layer kosong dan layer ini dapat diberikan berbagai effect sesuai kebutuhan. Di sini akan menggunakan effect Lens Flare, dengan konsep cahaya terang.

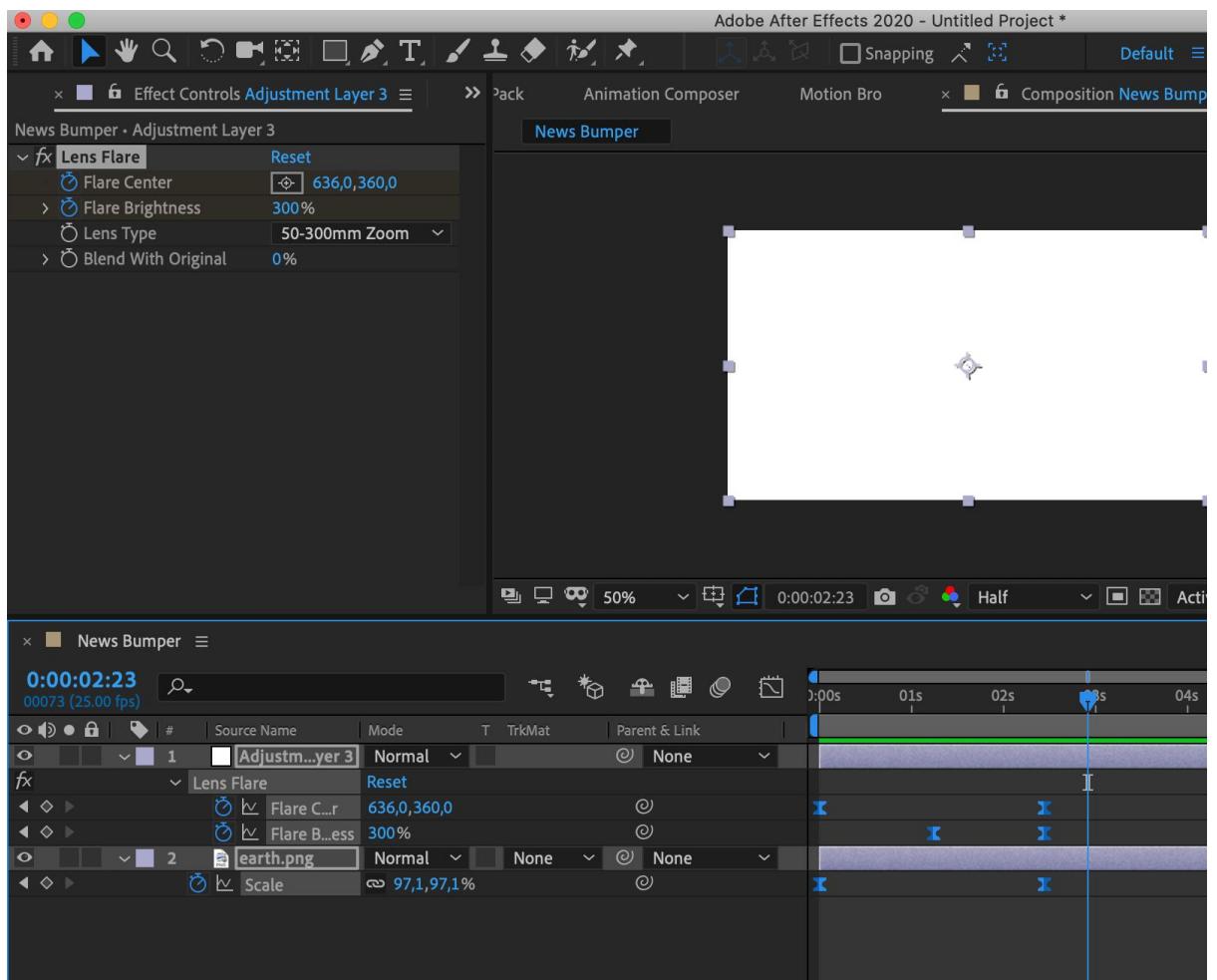


- e) Lens Flare juga bisa dianimasikan dengan menekan icon stopwatch ke Flare Center dan Flare Brightness. Tekan "U" di timeline layer adjustmentnya untuk memunculkan keyframe dari Lens Flarenya.

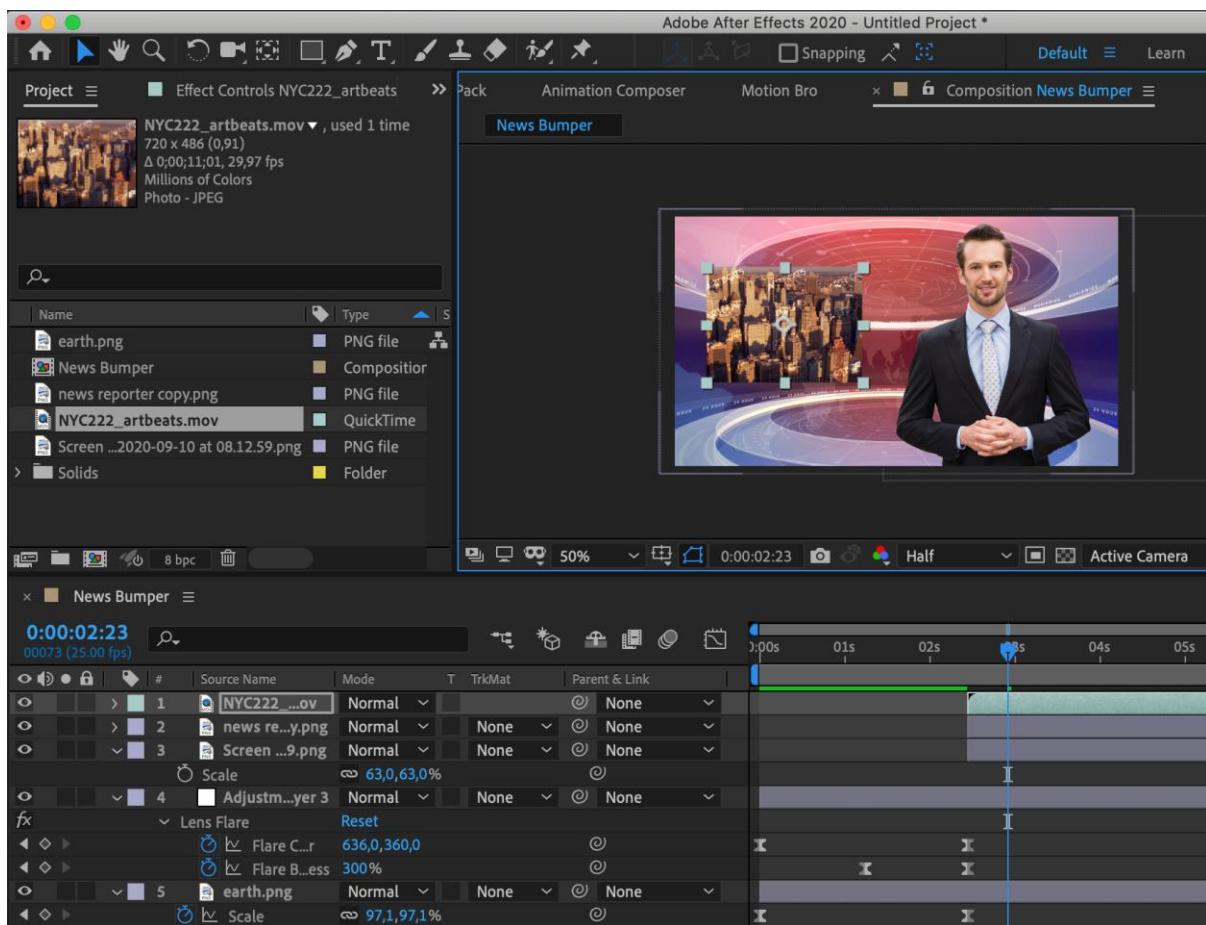




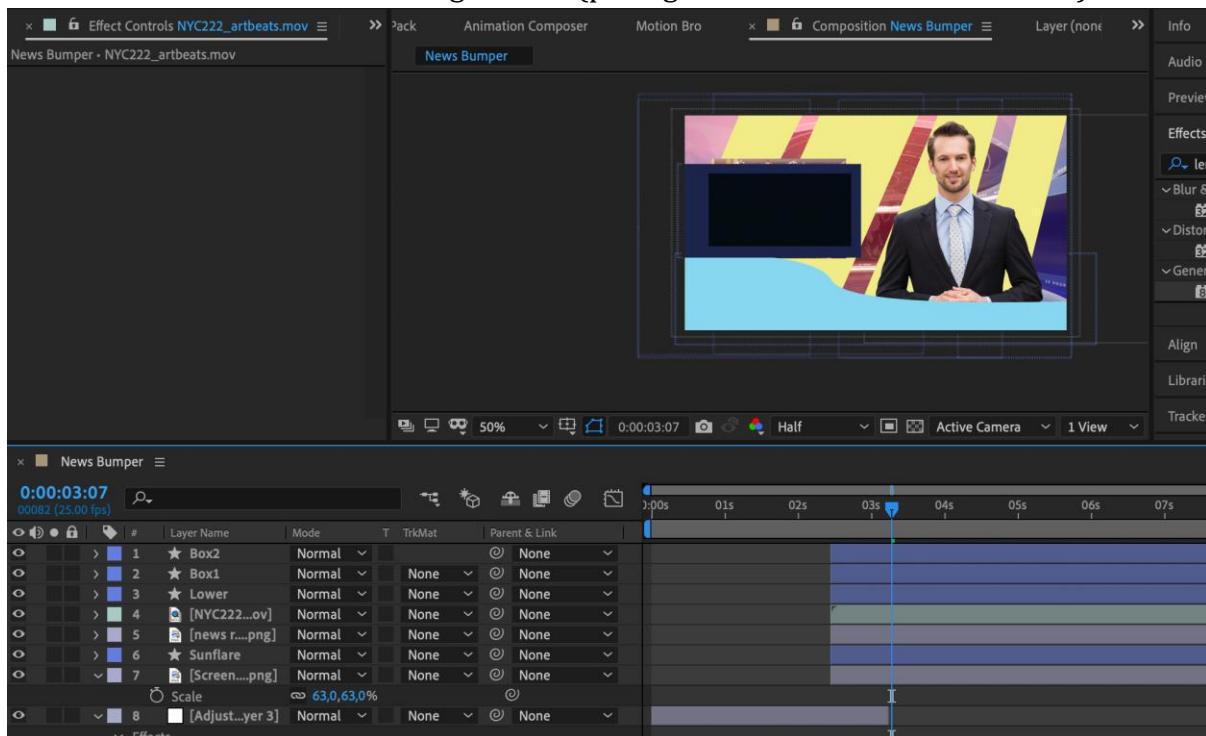
- f) Pada di ujung sekitar 2.5 detik, set flare brightness jadi 300% dan layar akan putih semua untuk transisi.



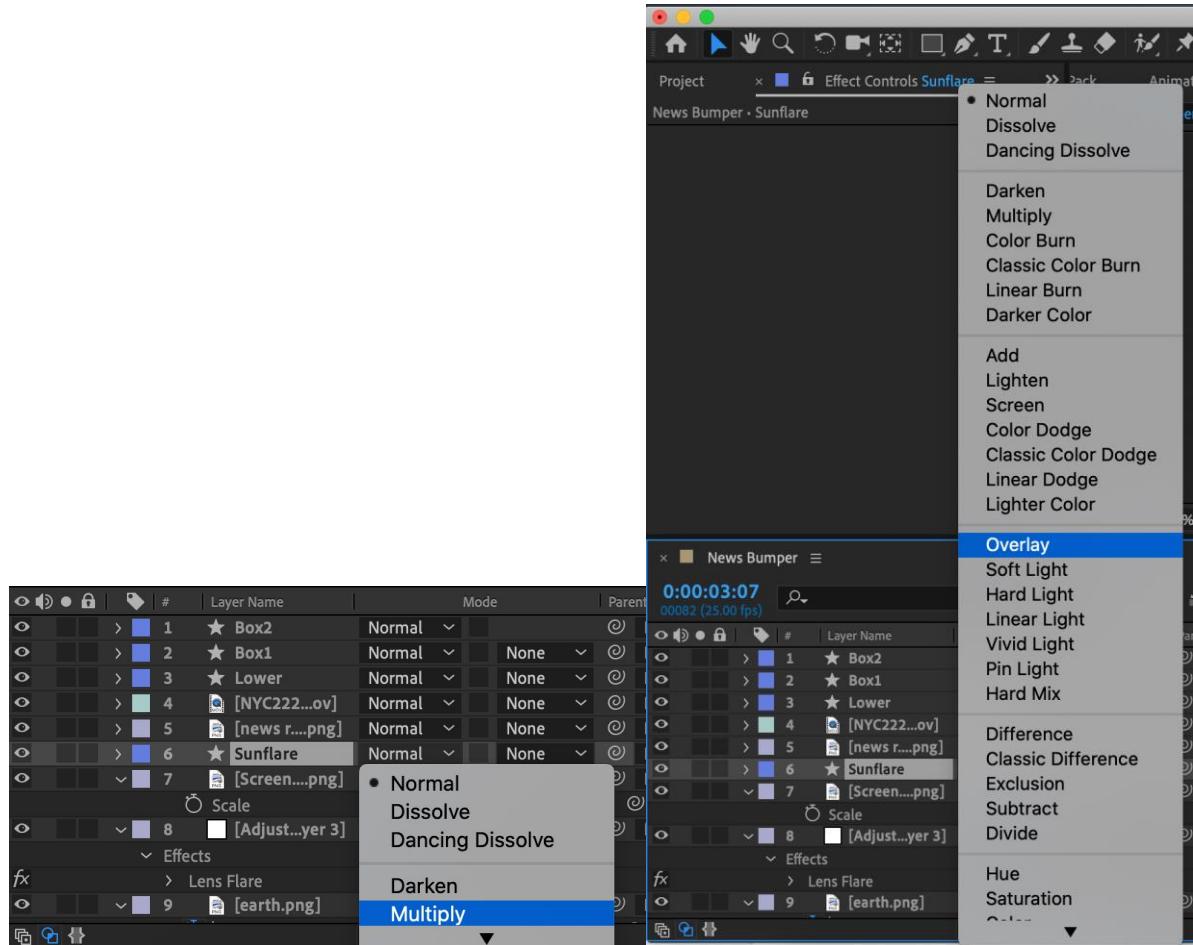
g) Masukkan objek-objek lainnya ke layer timeline.



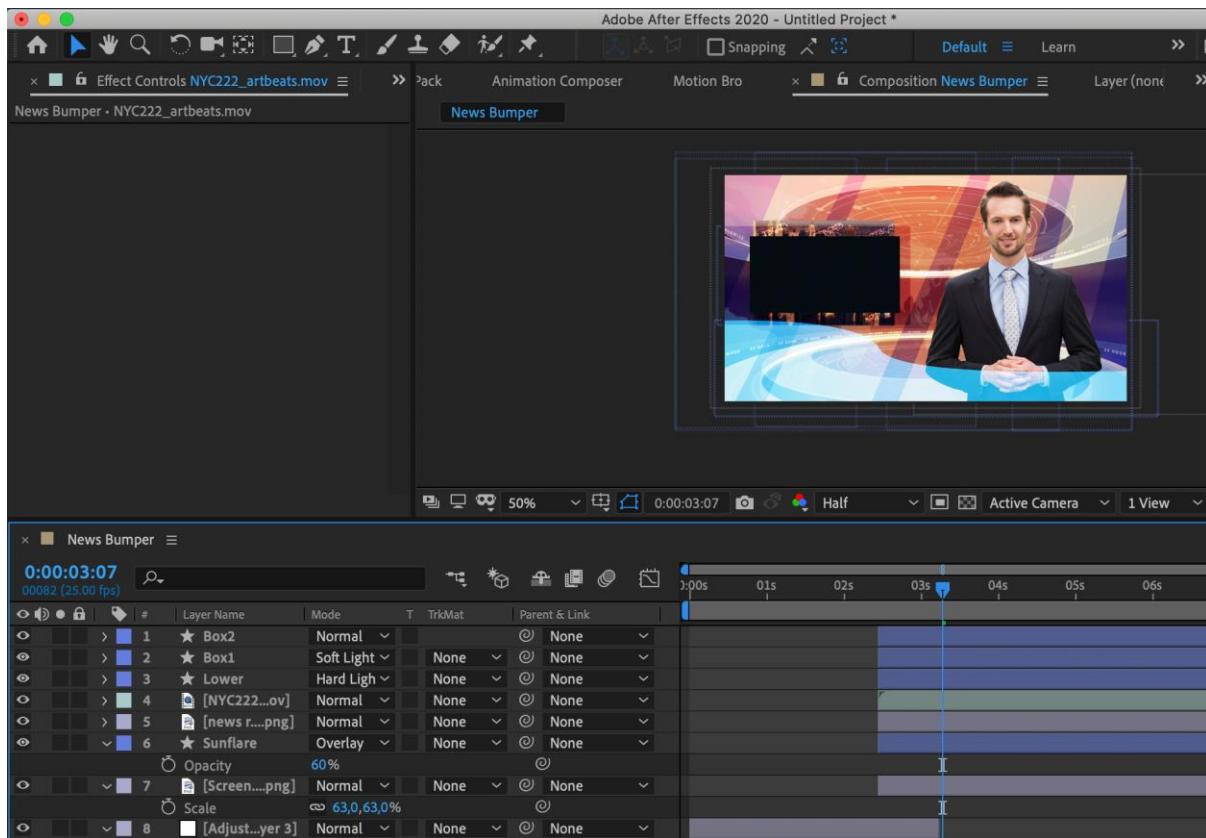
- h) Setelah itu, buatlah beberapa layer shape sebagai tambahan memperbagus. Shape pakai warna biasa saja dan dipakai untuk membantu visual pada objek. Buatlah kotak khusus untuk footage berita (pada gambar itu kotak warna hitam)



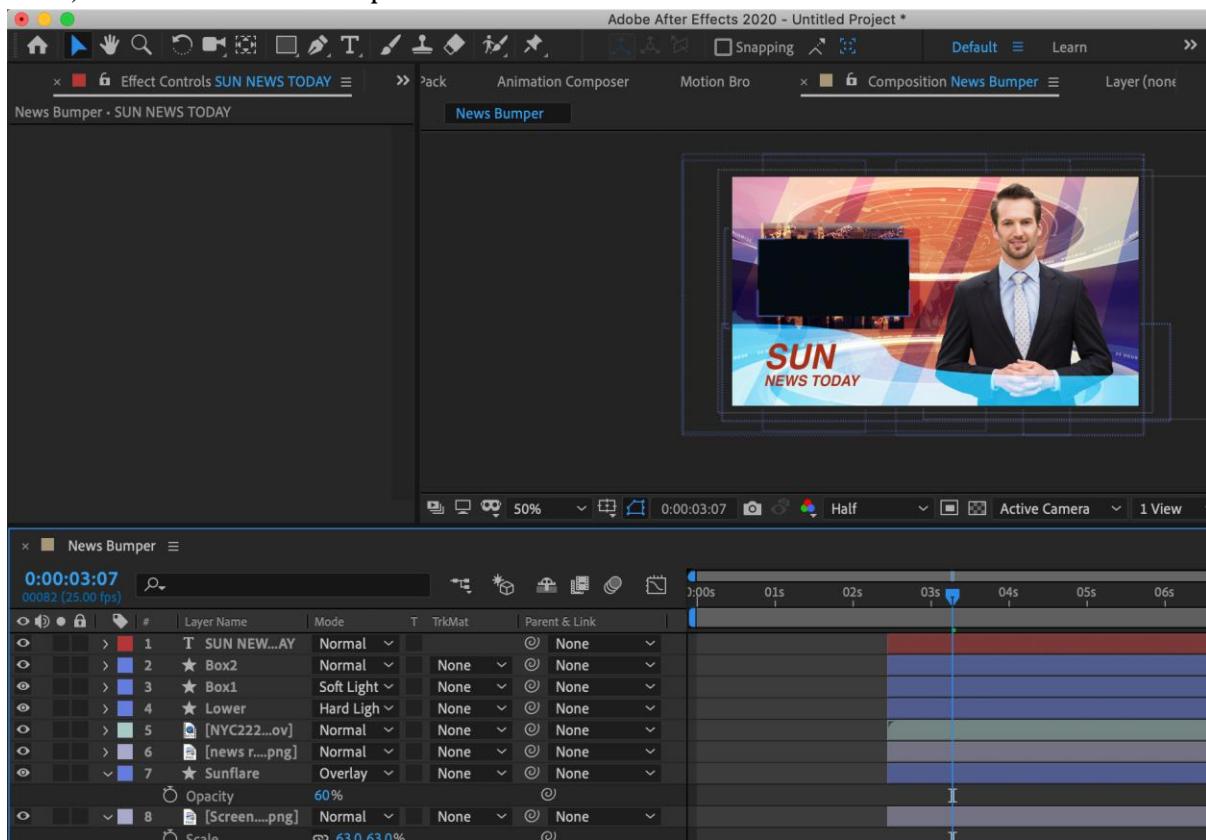
- i) Rename setiap layer agar lebih rapi. Jika dilihat sebelah layer, ada sebuah "Normal". Jika itu ditekan akan muncul berbagai opsi, itu adalah blending modes yang biasa digunakan untuk blending gambar agar terlihat lebih menyatu.



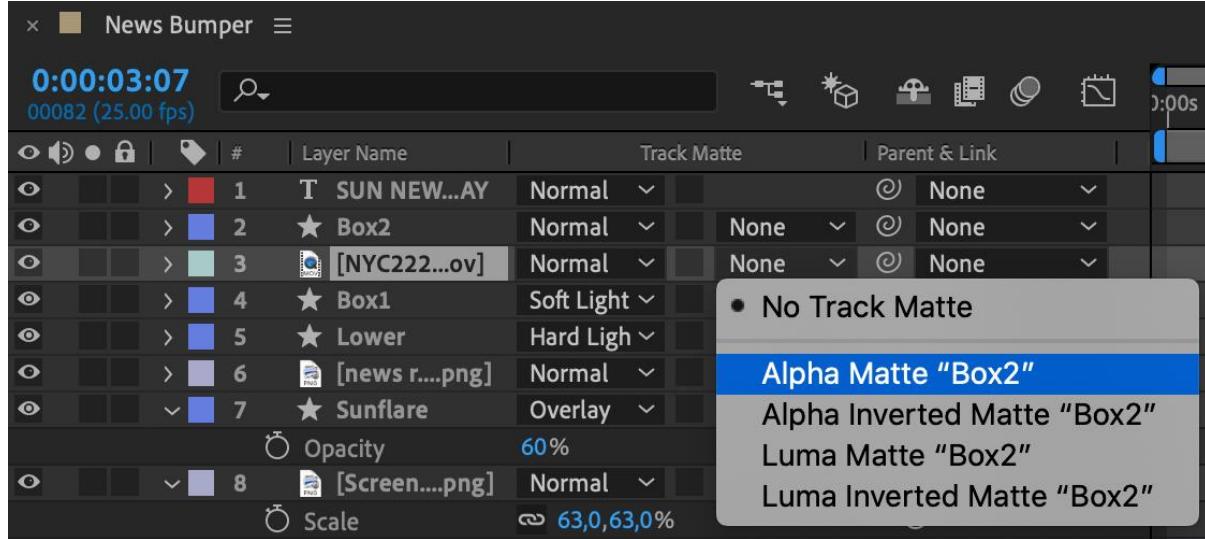
- j) Semua layer gunakan blending modes kecuali kotak hitam tadi



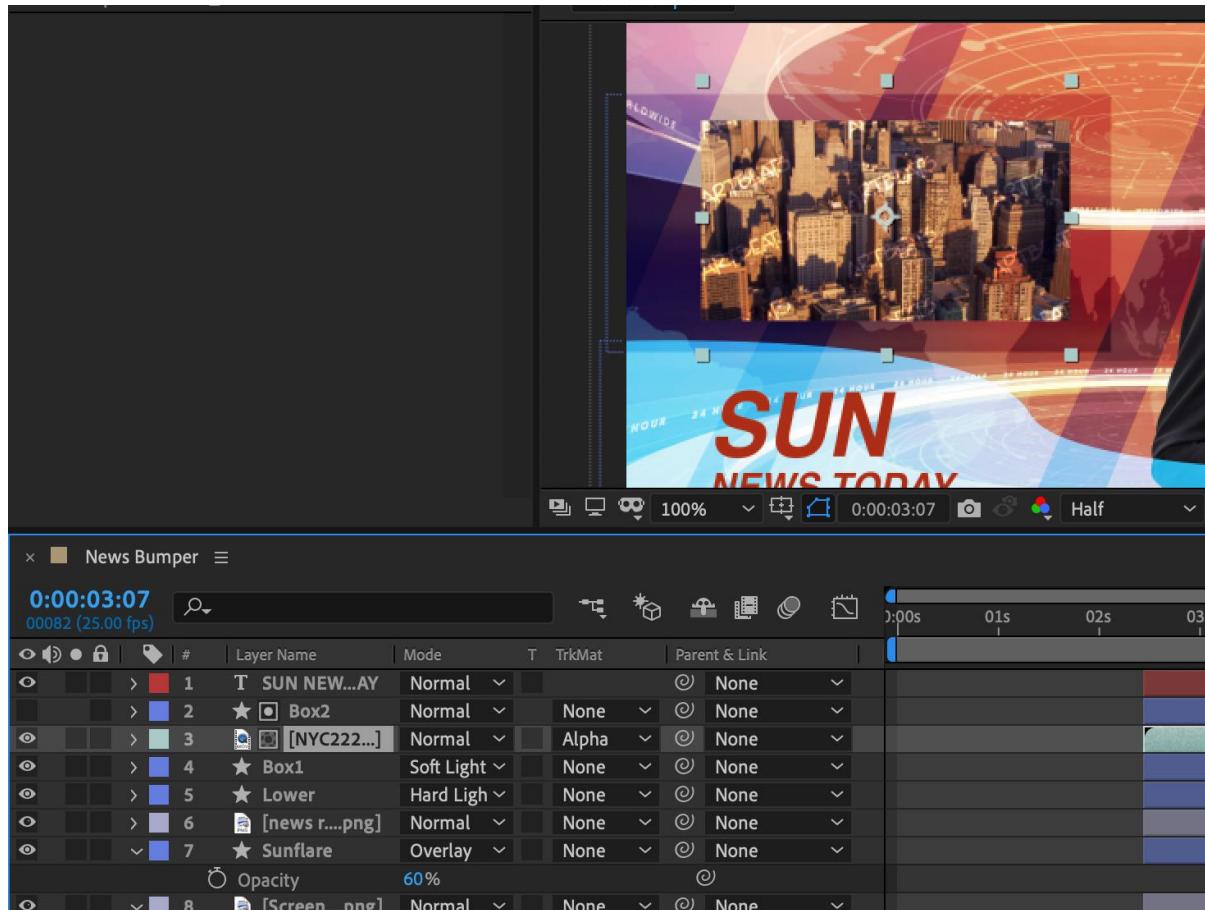
k) Tambahkan Text seperti biasa dahulu



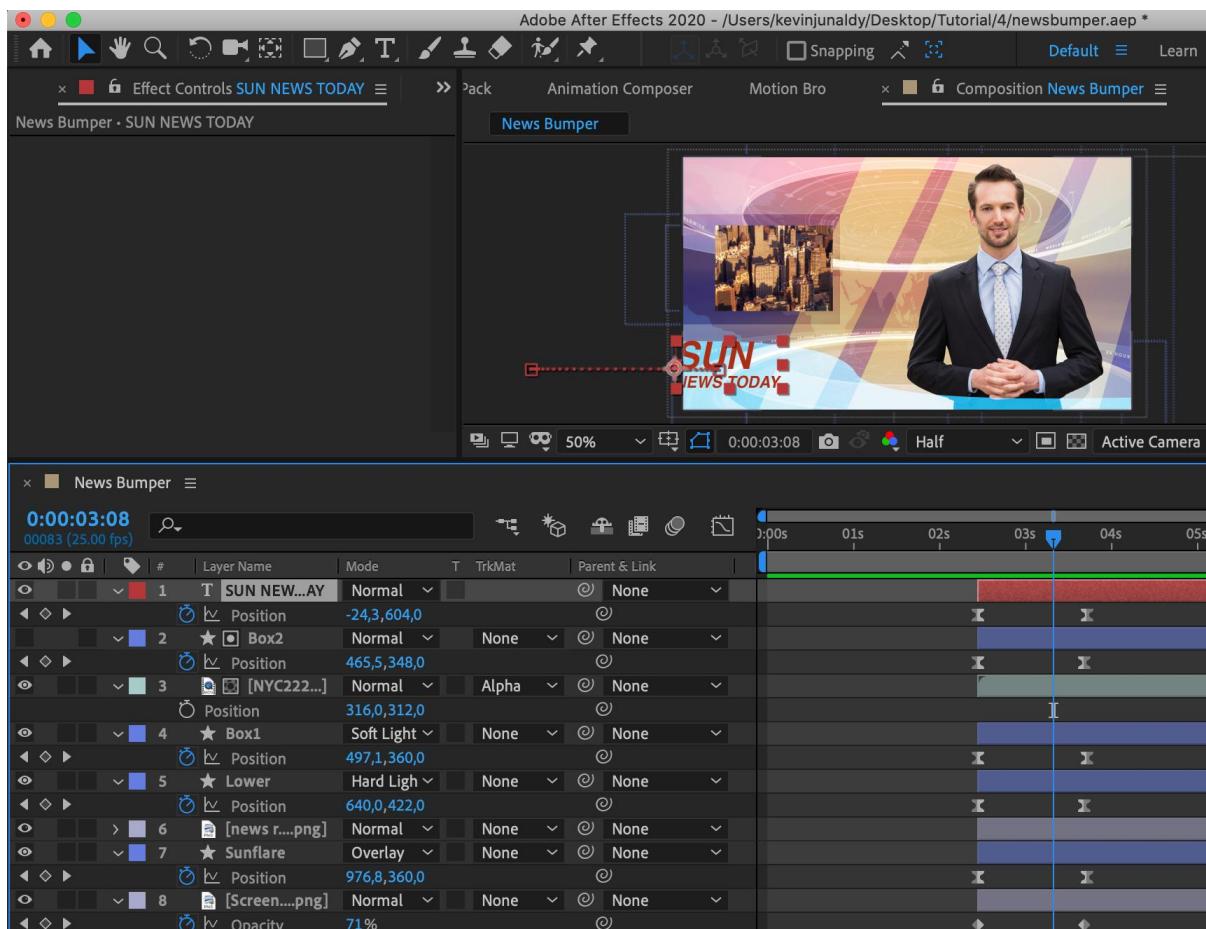
- l) Pindahkan footage berita ke bawah layer kotak hitam, dan di sebelah blending modes ada tulisan "None". Jika ditekan akan muncul opsi Alpha Matte "(kotak hitam)" dan pilih itu. Alpha Matte ini adalah untuk memasukan footage berita tadi ke bentuk shape dari Box 2.



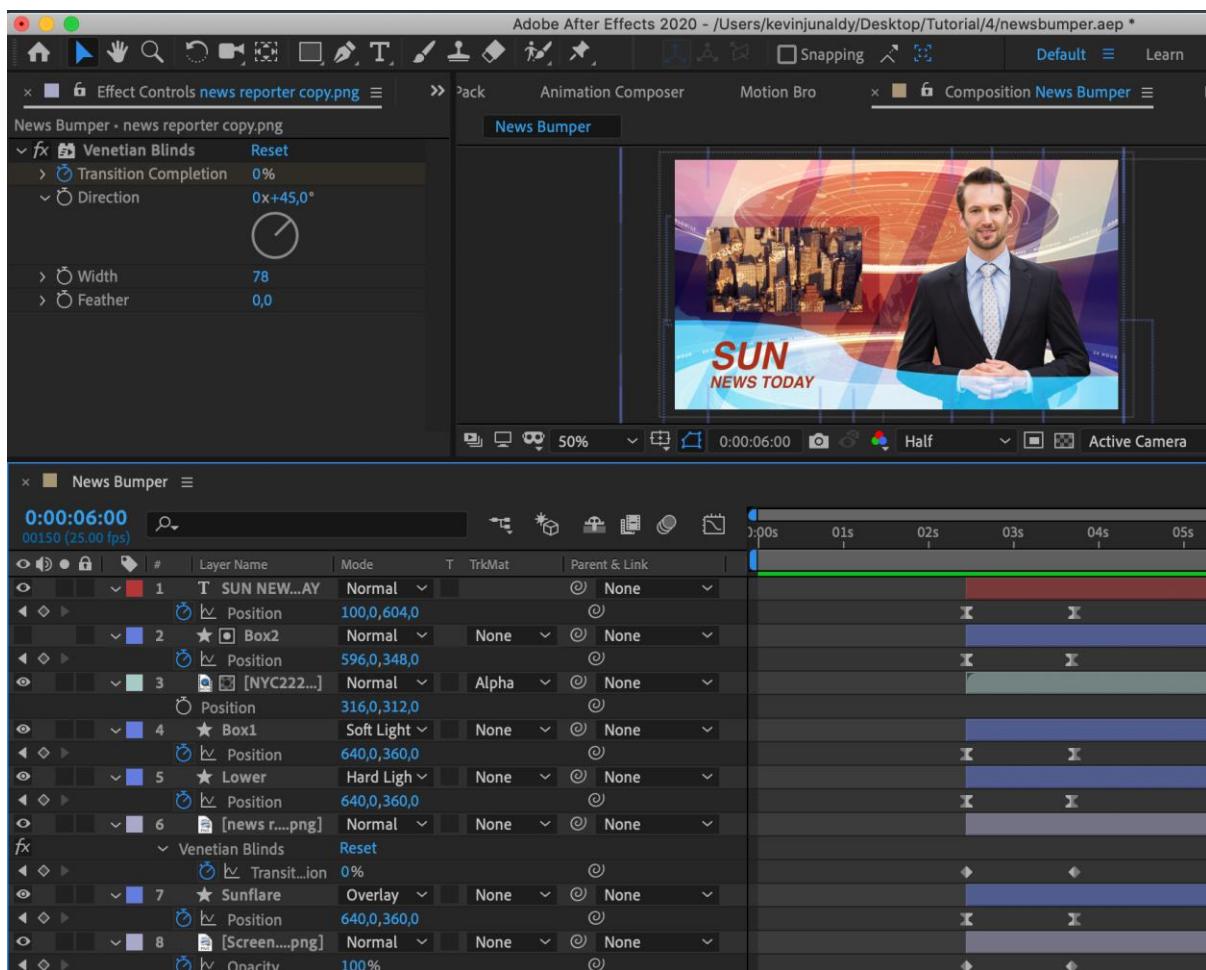
- m) Footage akan terpotong sesuai besar kotak hitam



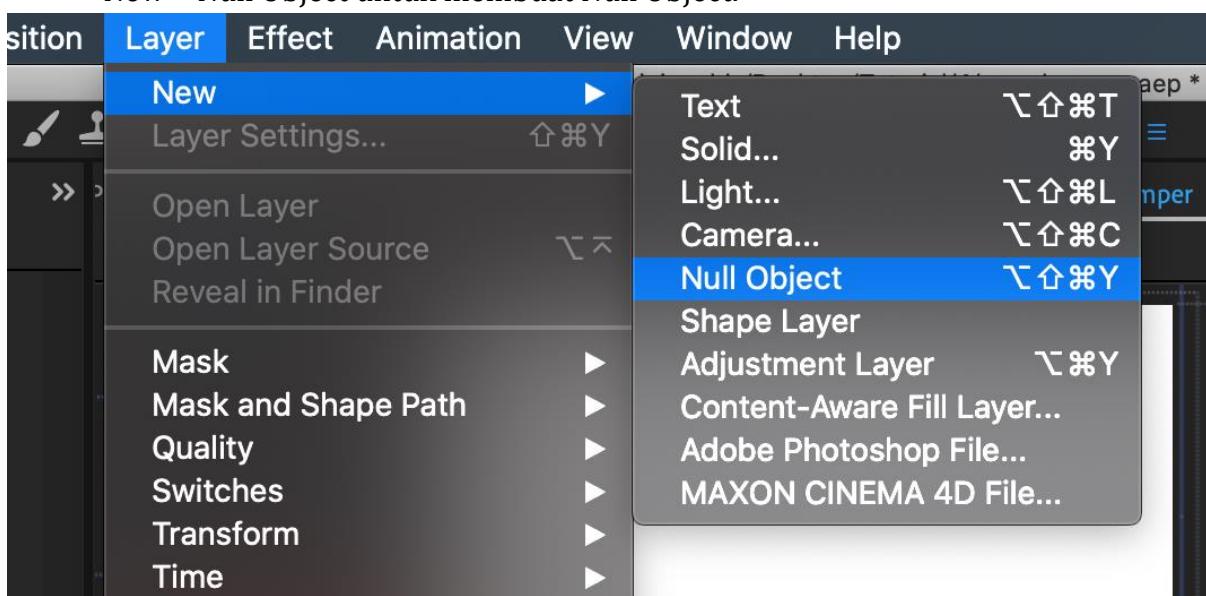
- n) Selanjutnya, animasikan semua shape dan objek dengan konsep masuk. Jadi dapat memainkan position pada setiap objek, dari yang di luar layar masuk ke dalam layar.



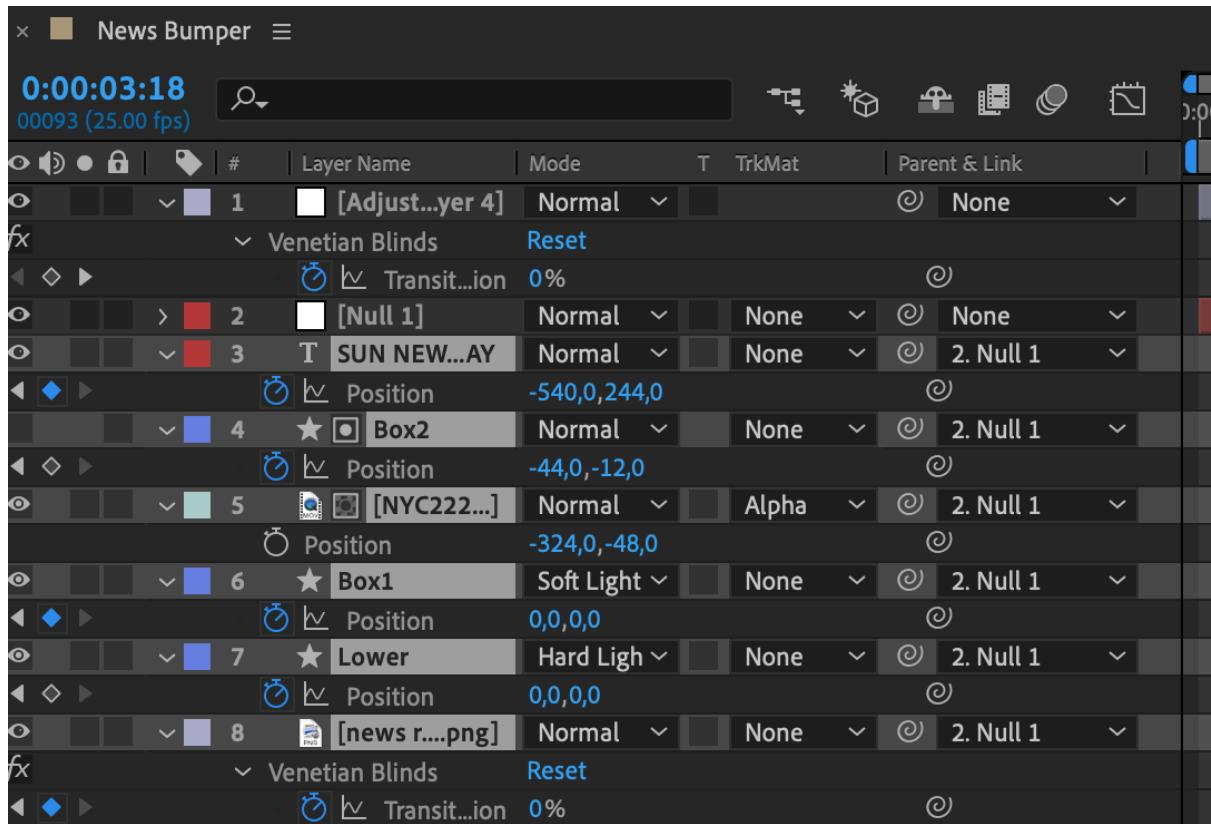
- o) Untuk pembawa berita, boleh menggunakan effect lainnya seperti effect Venetian Blinds.



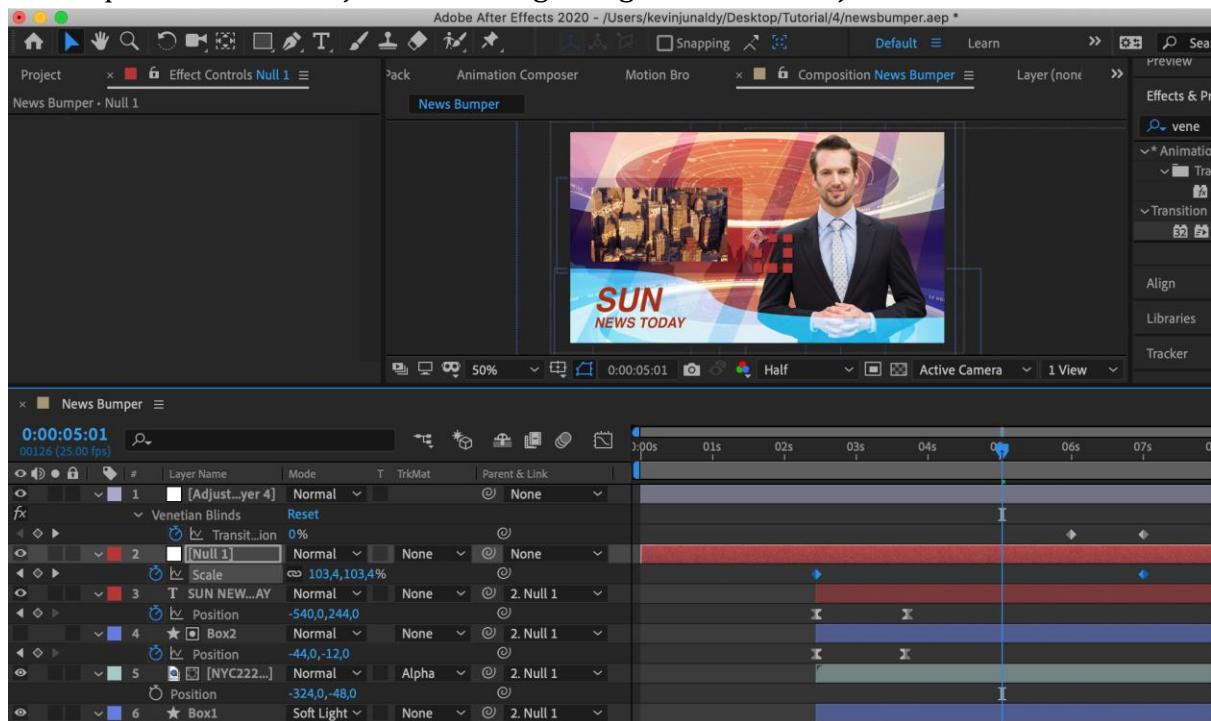
- p) Gunakan Null Object untuk mengontrol semua gerakan secara bersamaan. Layer > New > Null Object untuk membuat Null Object.



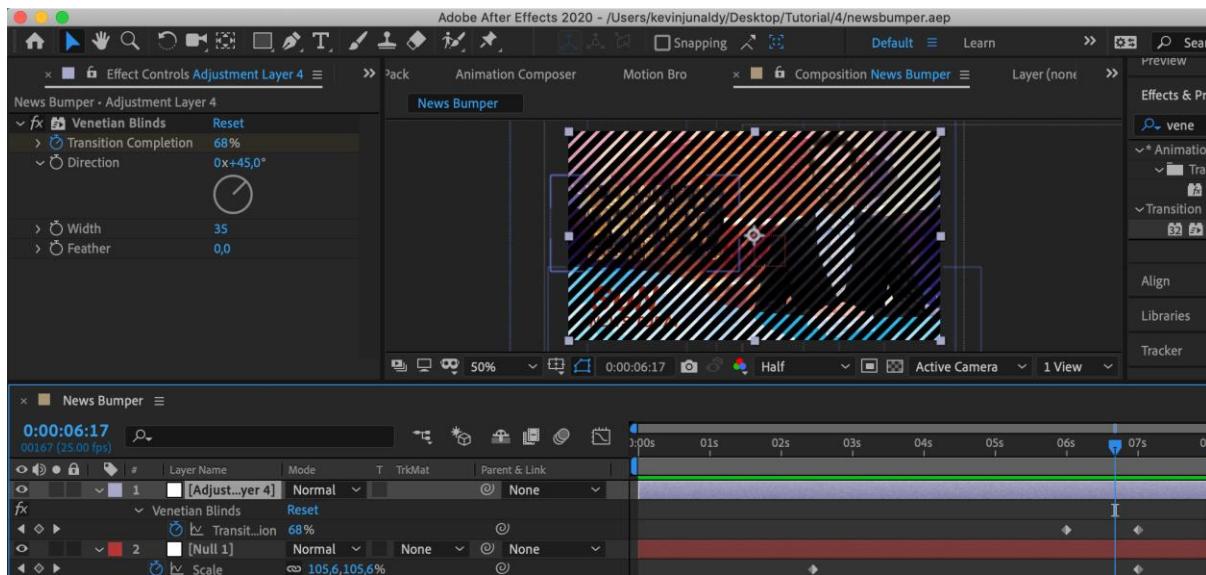
- q) Jika semua layer sudah dianimasikan, parent semua layer ke Null Object.



- r) Buka transform Null Object dan coba animasikan Scalenya. Maka semua layer yang parent ke Null Object akan mengikuti gerakan Null Object



- s) Untuk menutup bumpernya, dapat menggunakan Adjustment Layer lagi. Adjustment layer kali ini diberikan effect Venetian Blinds dan dianimasikan



- t) Selesai, jangan lupa di-save dan di-render.

3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 8 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat bumper berita menggunakan layer blending di Adobe After Effects.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat menganimasikan bumper berita dengan layer blending di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah motion graphic bumper berita secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat animasi bumper berita berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang sesuai dengan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

XIII. DAY 15-16: WORKING IN 3D SPACE part I

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai dasar dari 3D space dalam After Effects. Hari pertama fokus pada tutorial yang ada pada bagian keterampilan, sedangkan pada hari kedua peserta membuat sendiri dari aset sampai hasil jadi animasi motion graphic seperti yang ditugaskan pada Bagian Kerja.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB XIII, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Pembuatan bumper title film dalam ruang 3D After Effects

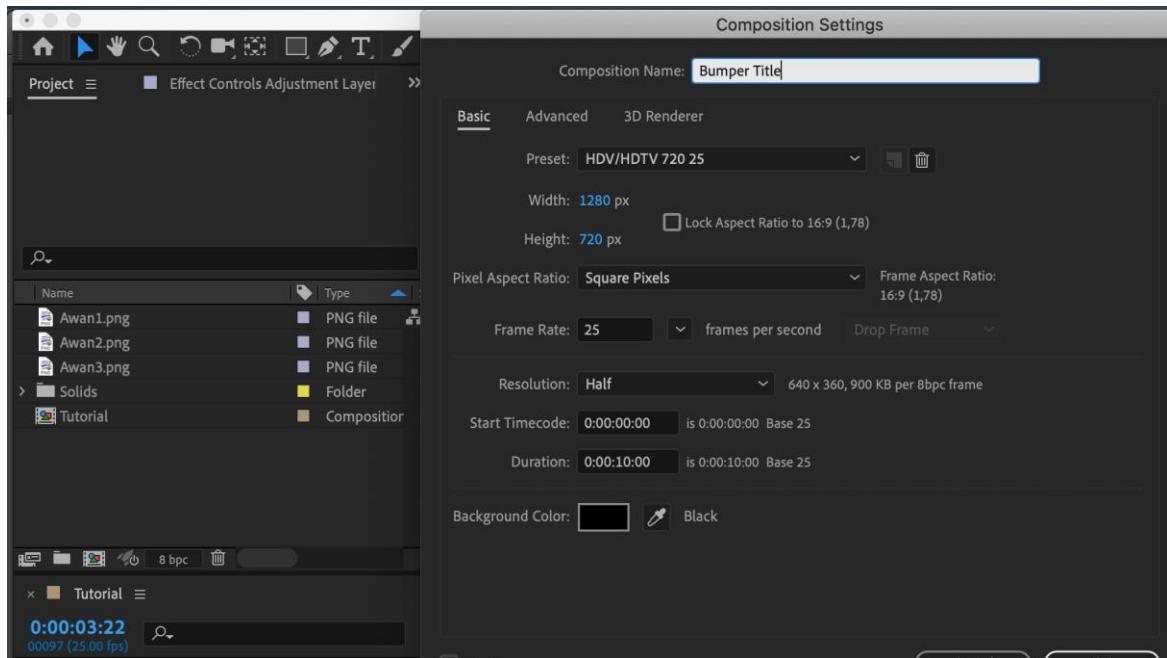
B. Membuat Bumper Title Film

1. Pengetahuan

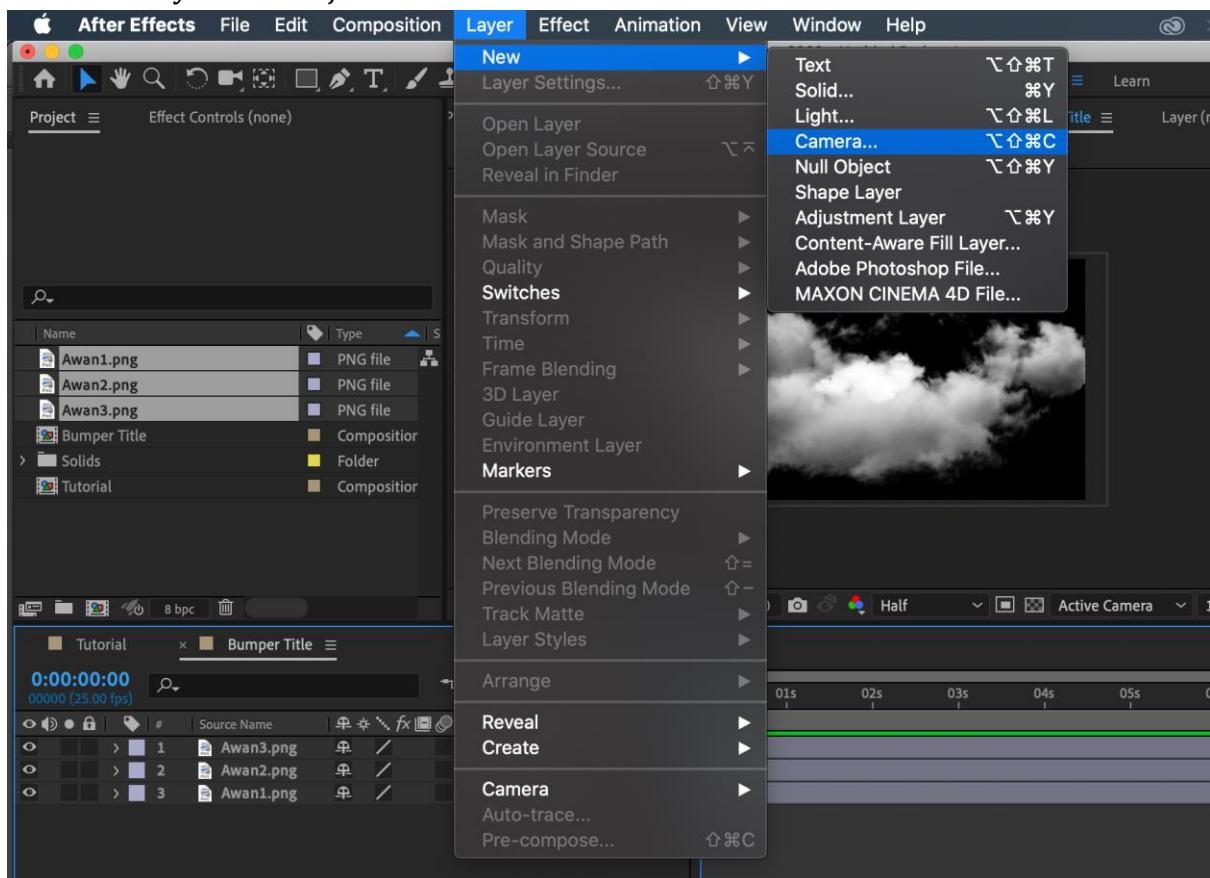
- a) Penjelasan mengenai 3D layer di After Effects
- b) Penjelasan mengenai penggunaan kamera di After Effects
- c) Penjelasan mengenai *effects* dan *presets* lainnya

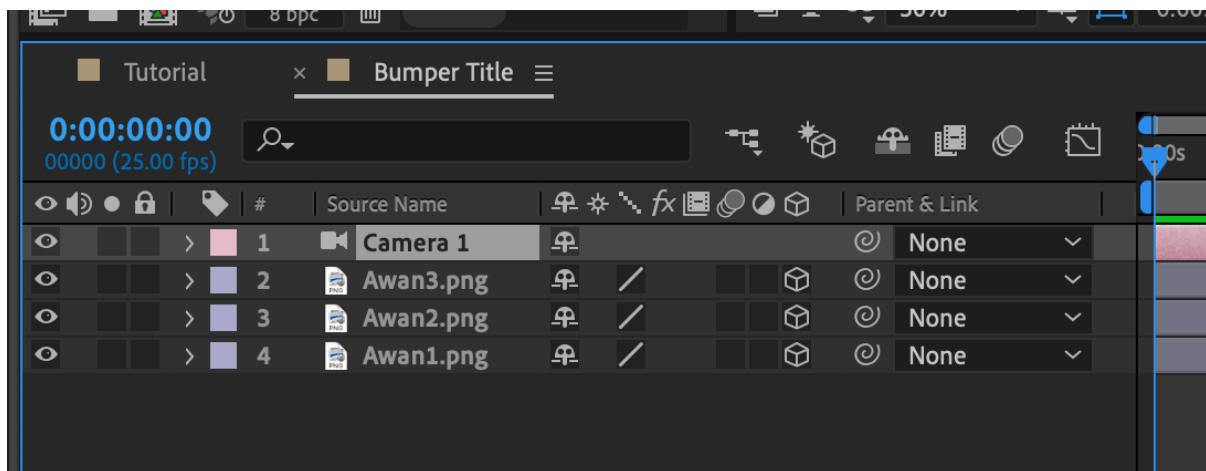
2. Keterampilan

- a) Menganimasikan bumper title film sederhana
- b) Buka After Effect, buatlah Composition baru dan Import beberapa objek yang dibutuhkan di folder “**Bahan Bumper Title Film**” seperti awan1, awan2, dan awan3. Pastikan dalam keadaan PNG.

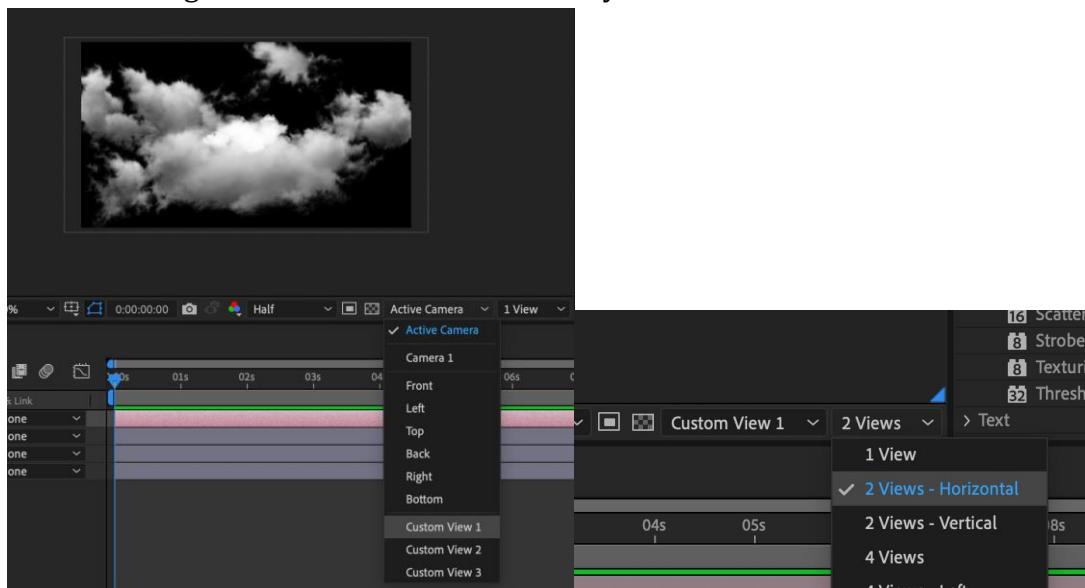


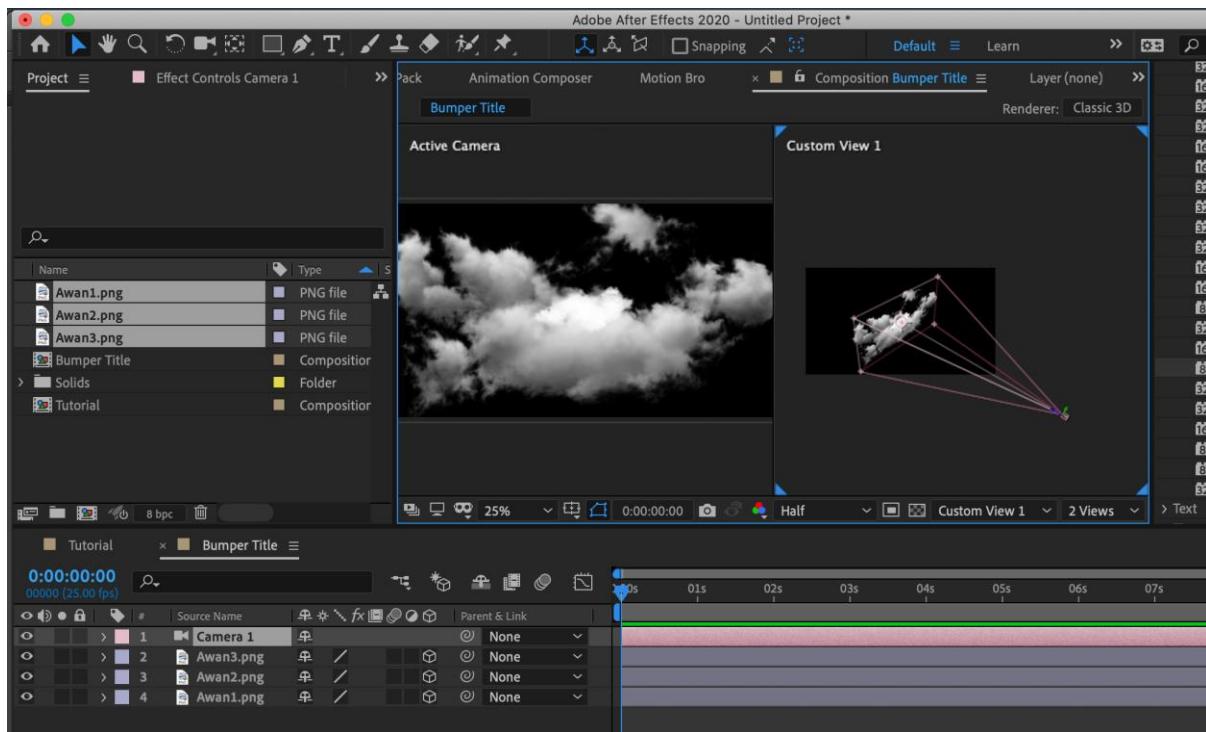
- c) Letakkan objek ke Timeline dan buatlah kamera di Layer > New > Camera. Aktifkan 3D layer ke 3 Objek



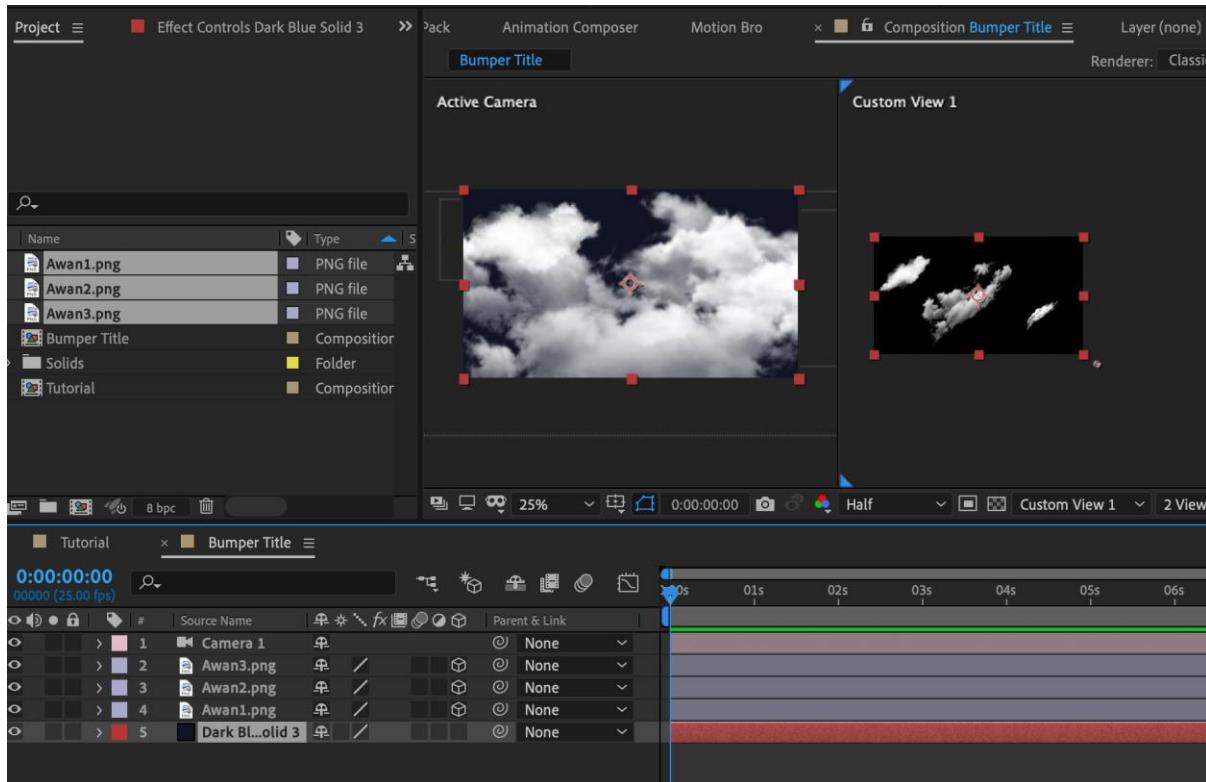


- d) Untuk memudahkan menata letak awan, dapat menggunakan 2 layar. Tekan Active Camera yang berada dibawah layar pilih Custom View 1. Setelah itu, pilih 2 Views - Horizontal. Maka layar penggerjaan akan jadi 2. Kiri untuk melihat Active view, sedangkan kanan untuk melihat 3Dnya.

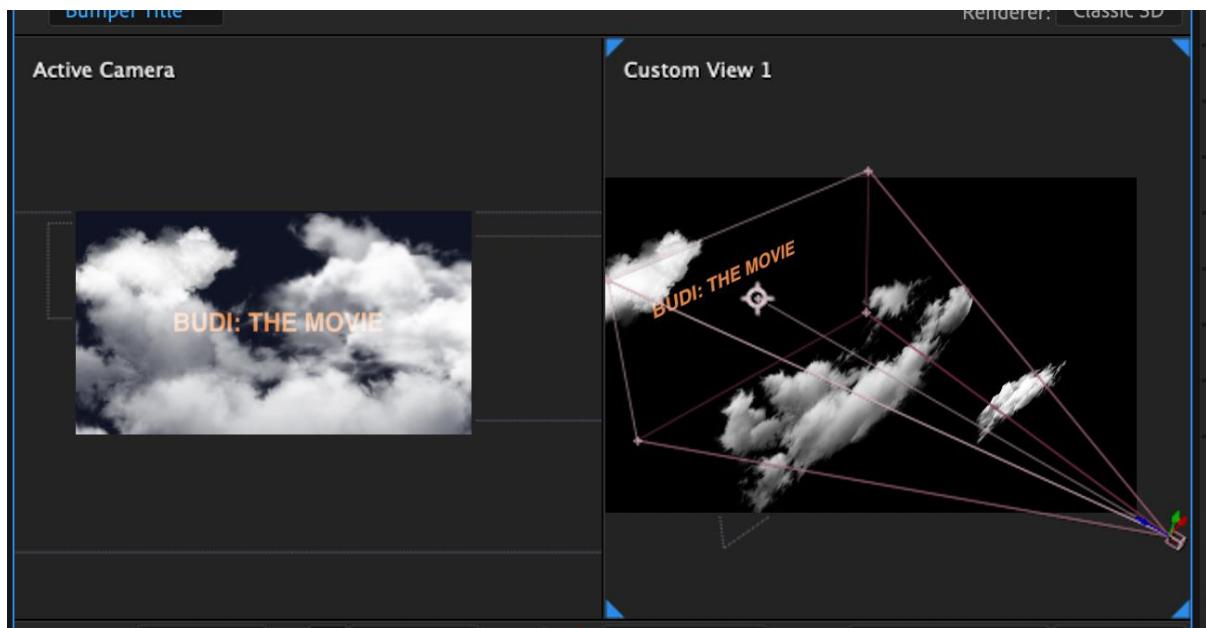




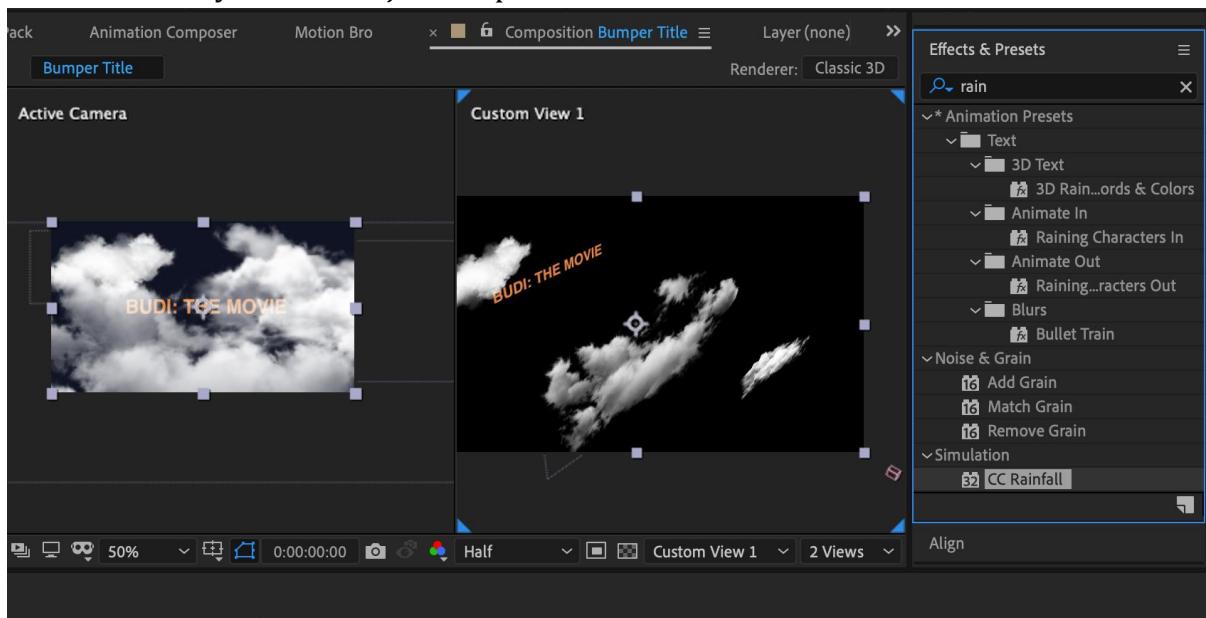
- e) Atur tata letak awan sesuai keinginan dengan cara menggeser-geser secara langsung di area layar 3D (kanan) dan buatlah background gelap sederhana tanpa aktifkan 3D layer



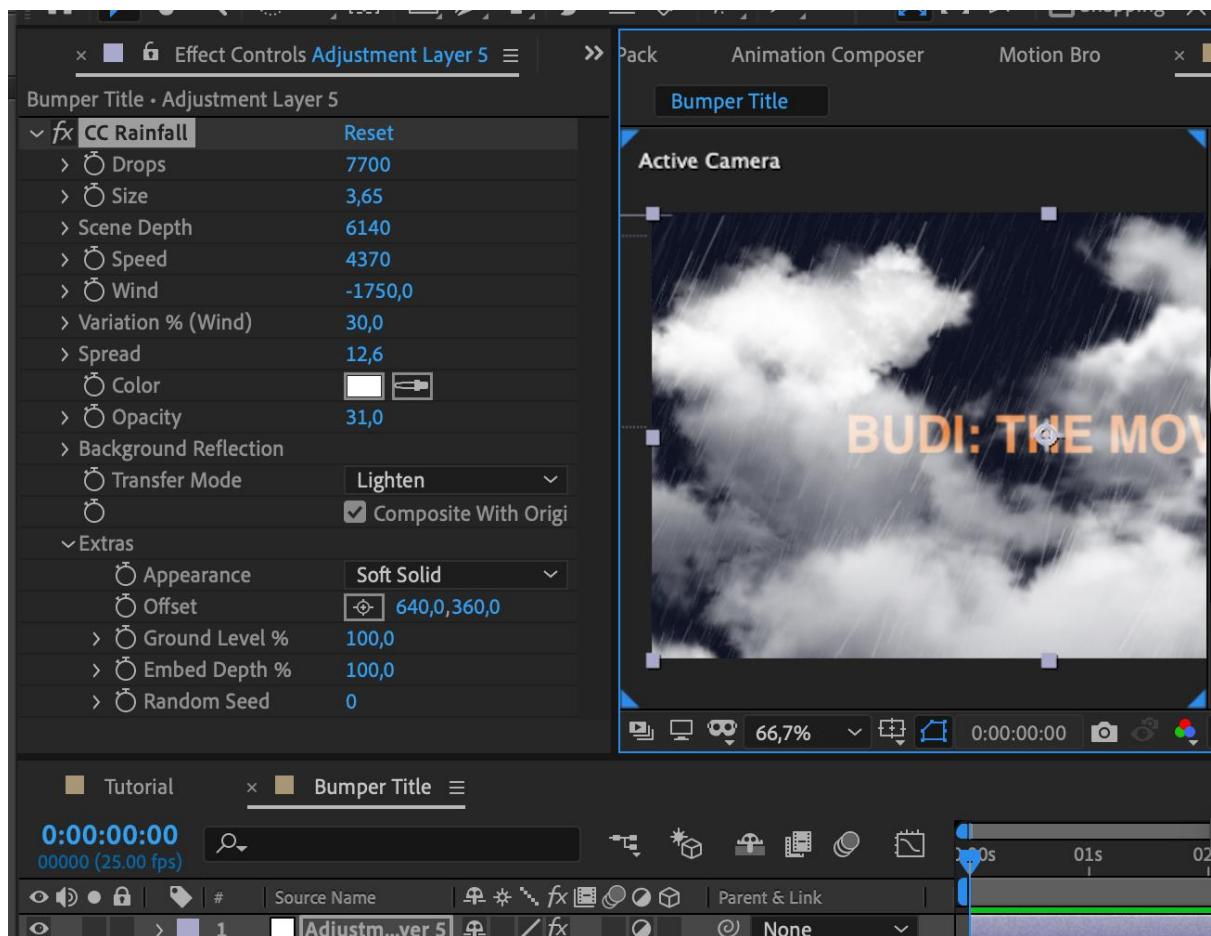
- f) Buatlah Title Film yang ingin dipakai dan letakkan sesuai keinginan



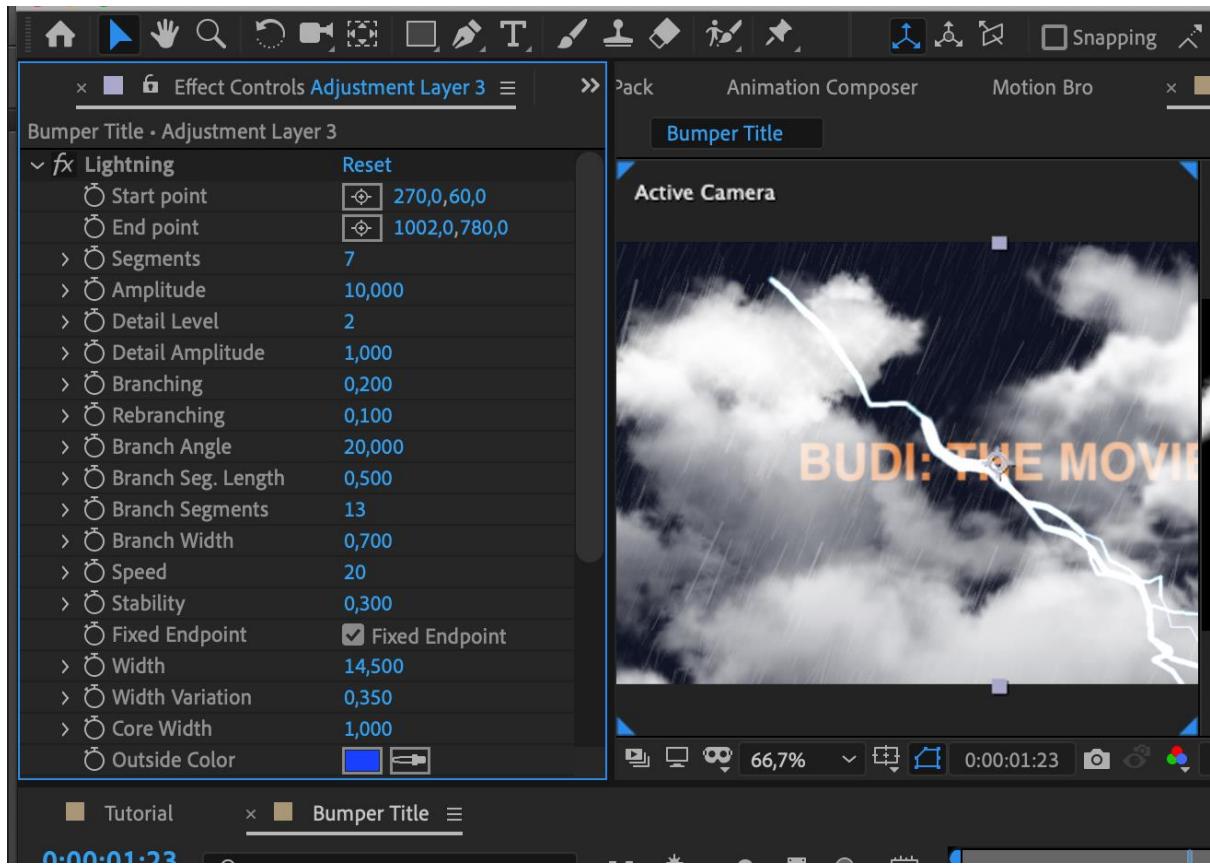
- g) Untuk membuat lebih dramatis, dapat menambahkan berbagai effect. Seperti contohnya adalah hujan dan petir.



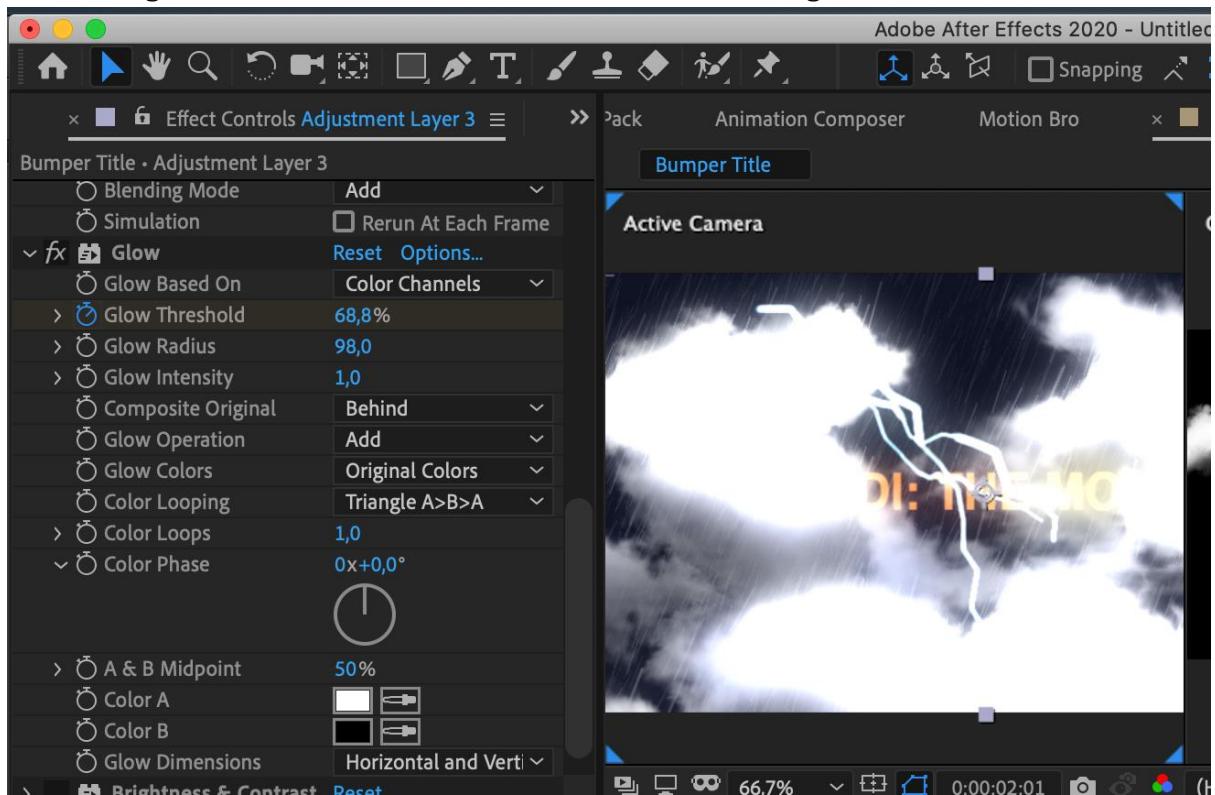
- h) Pertama buatlah Adjustment Layer dan letakkan paling atas Layer tanpa aktifkan 3D. Berikan effect CC Rainfall dan atur sesuai keinginan

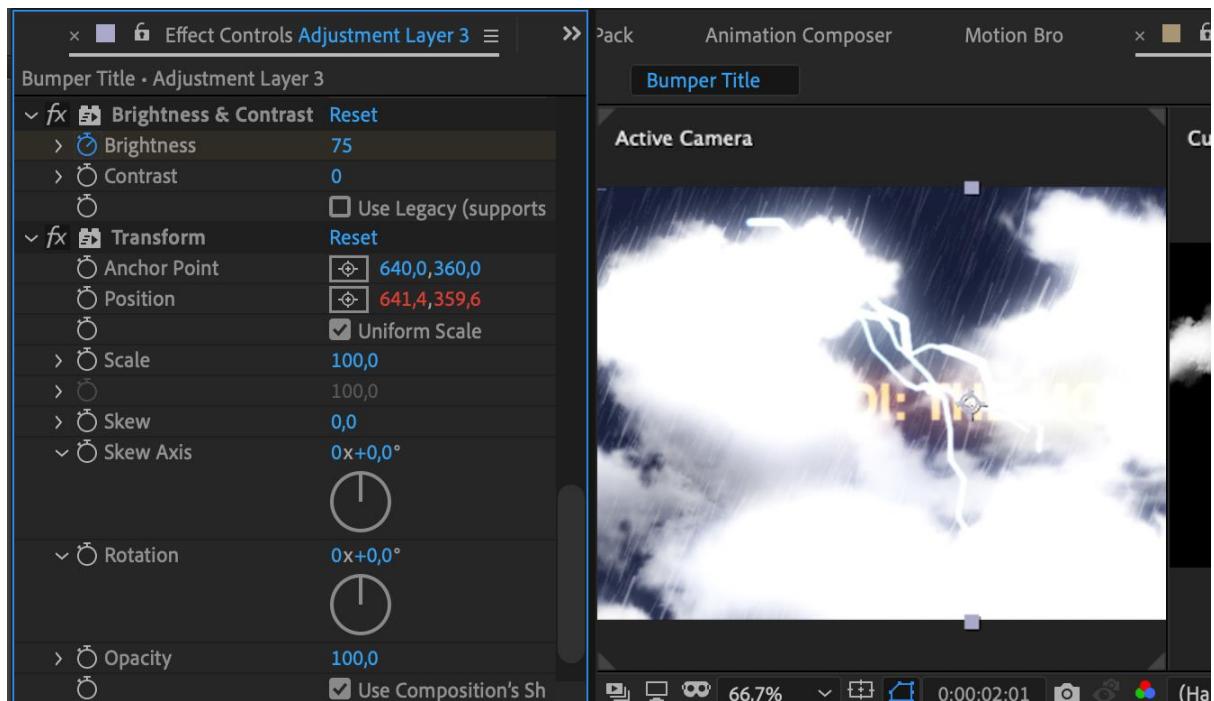


- i) Setelah sudah pas, buatlah Adjustment Layer baru lagi untuk petir. Gunakan effect Lightning dari Effects & Presets juga.

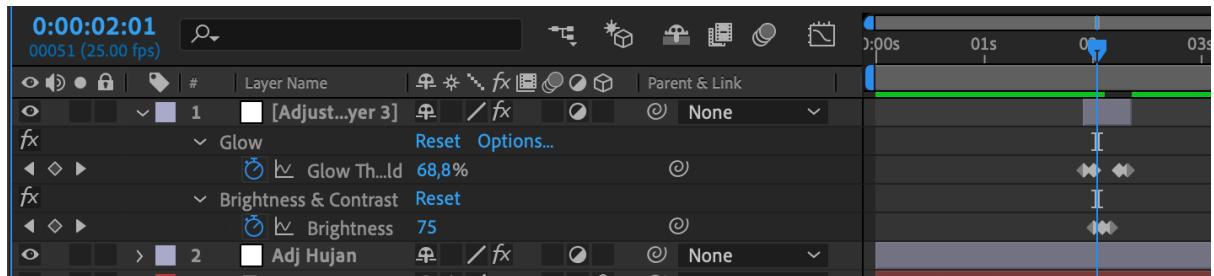


- j) Agar lightningnya lebih realis, gunakan Glow untuk effect pantulan cahaya, Brightness untuk effect flash, dan Transform untuk getaran.

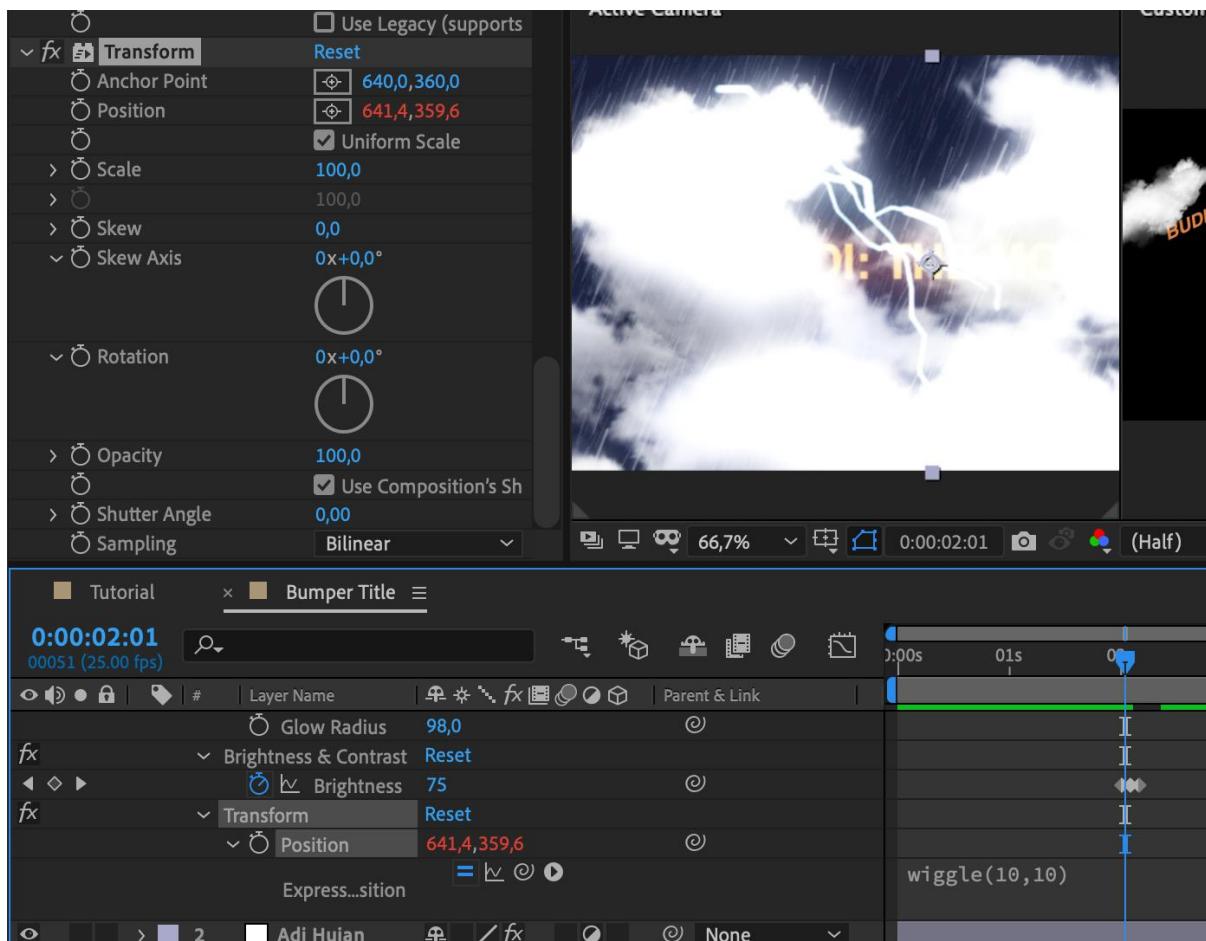




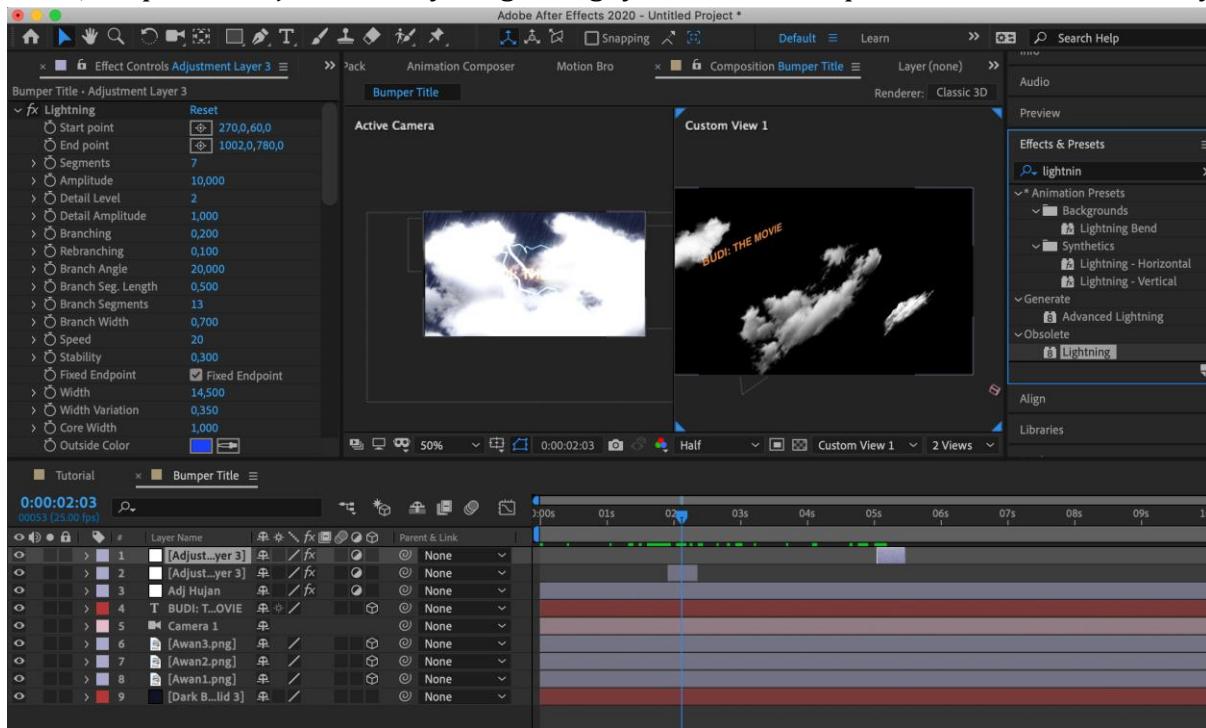
- k) Cut Adjustment Layer-nya sampai durasi hanya sekitar $\frac{1}{4}$ detik. Setelah itu, Glow dan Brightness dapat dianimasikan keterangan agar lebih realistik lagi.



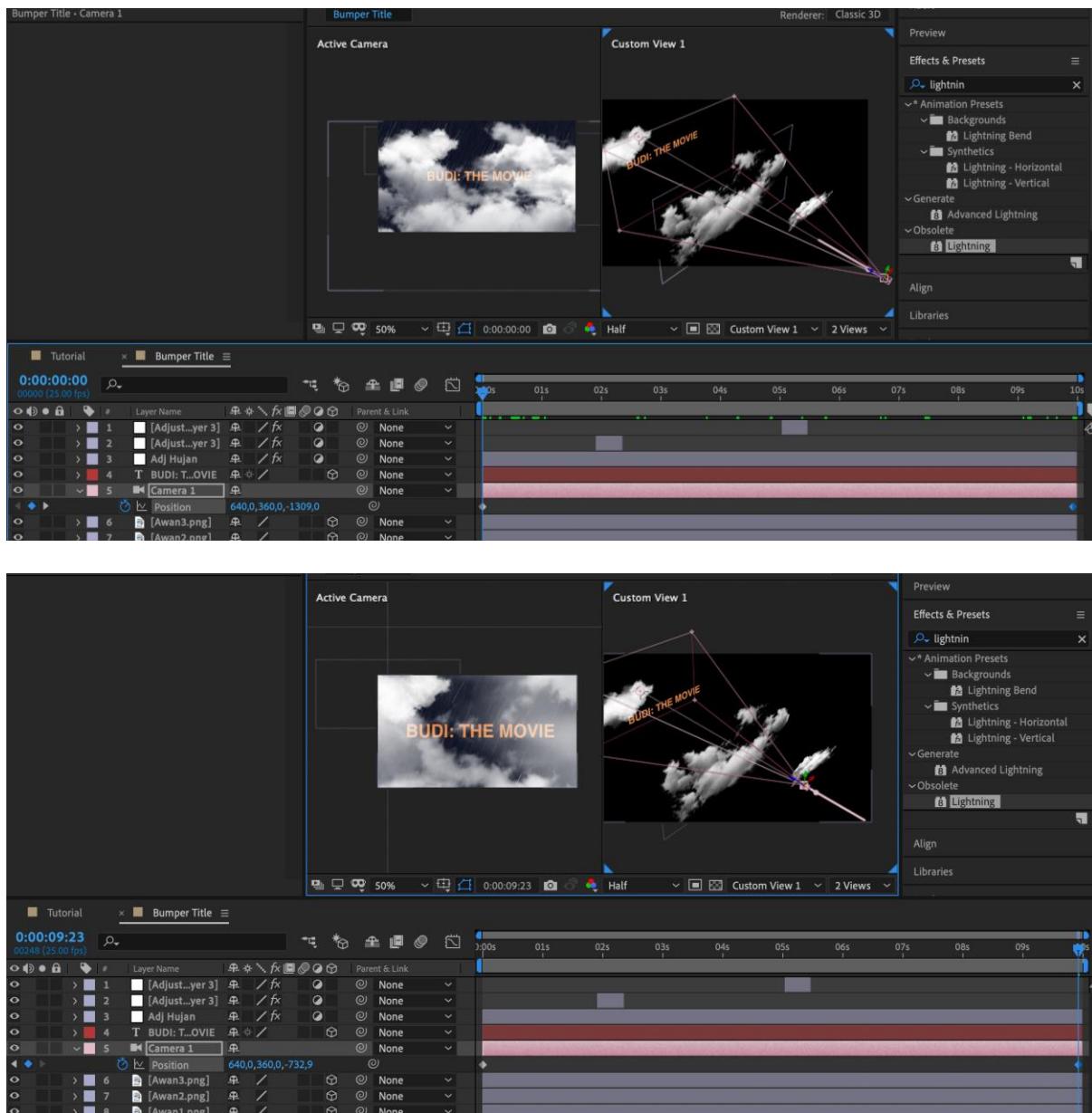
- l) Untuk transform, pada bagian position. Tekan Alt + icon Stopwatch akan muncul Expression. Ketik "Wiggle(10,10)" untuk menganimasikan getaran secara otomatis sepanjang timeline.



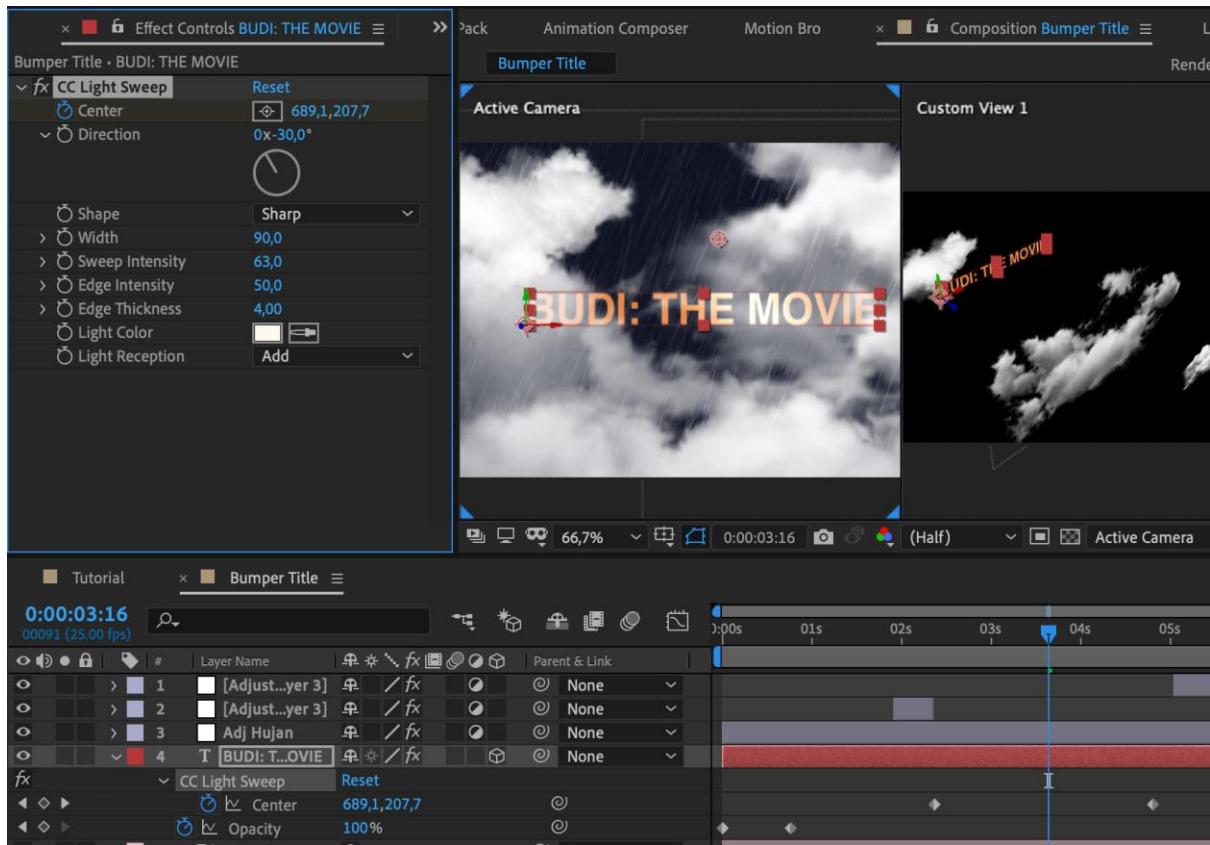
m) Duplikasi Adjustment layer lightningnya dan letakkan pada waktu tertentu lainnya.



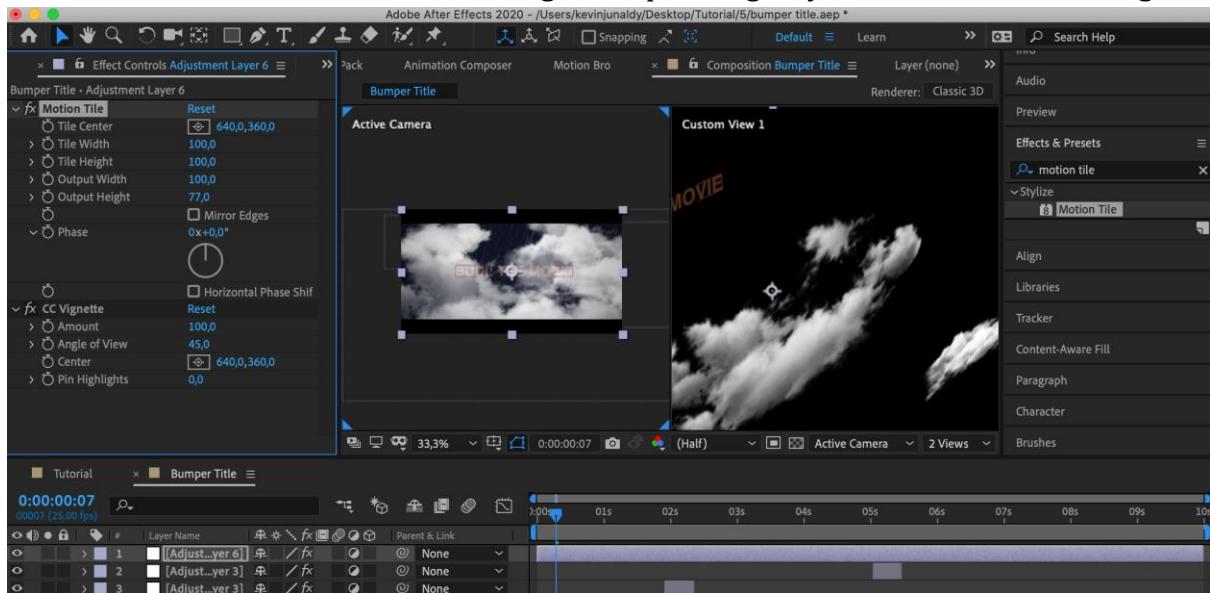
- n) Selanjutnya, Animasikan gerakan kamera dari awal hingga akhir berjalan masuk ke tulisan title film.



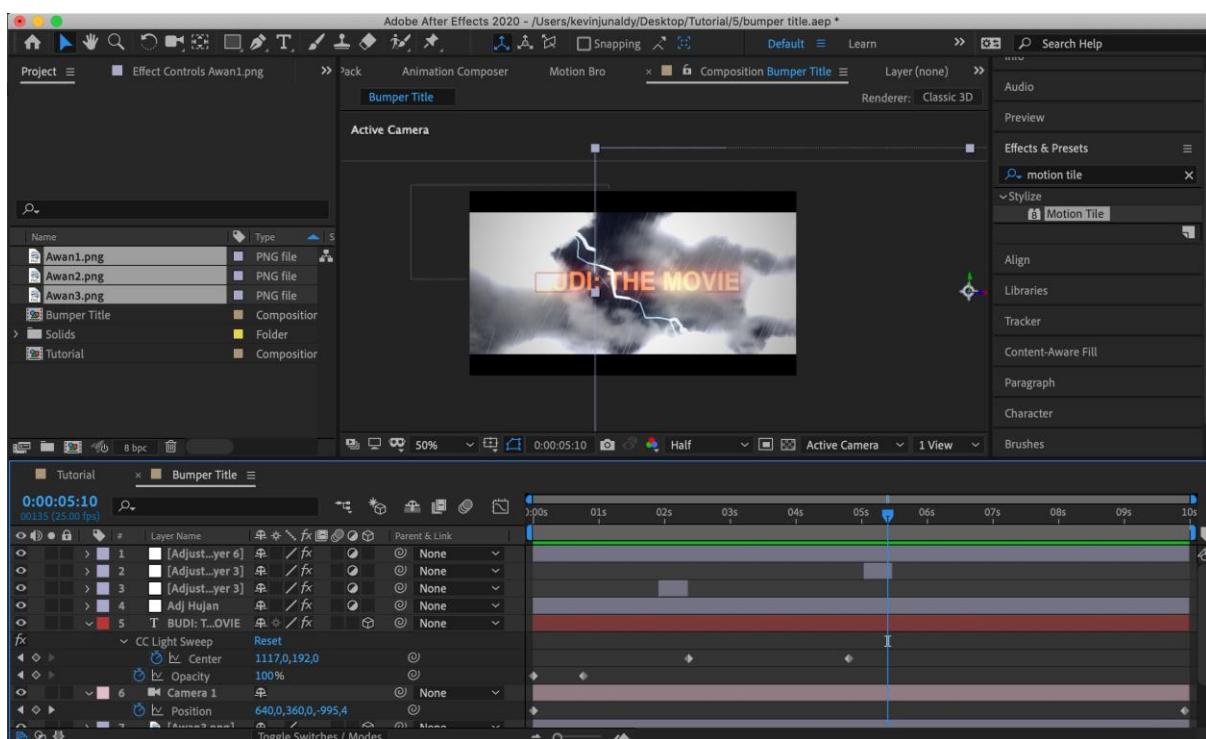
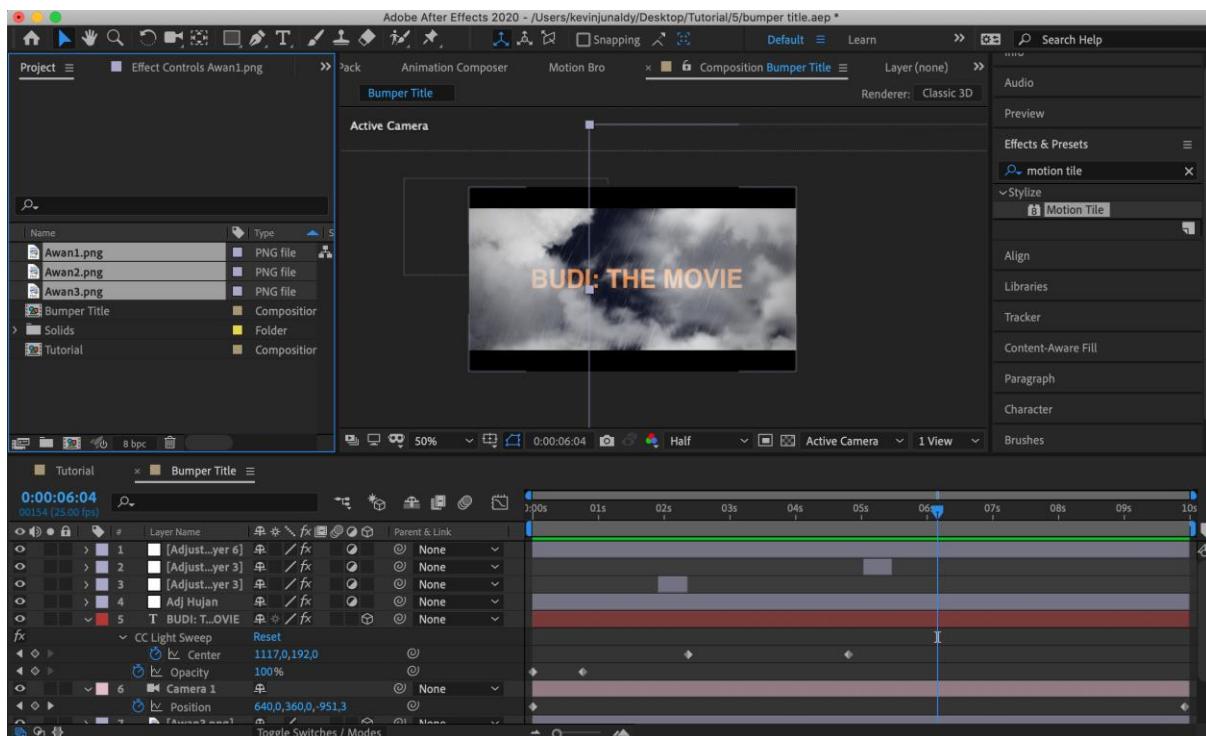
- o) Title Film juga dapat diberikan effect CC Light Sweep untuk menciptakan cahaya pada tulisannya. Light Sweep ini juga dapat di-animasi-kan, jadi seakan-akan cahaya itu melewati tulisan.



- p) Langkah terakhir, buat adjustment layer baru 1 lagi untuk membuat Black Bar dan Vignette agar membuat bumper terlihat lebih cinematic. Adjustment layer tersebut diberikan effect Motion Tile dengan Output Heightnya 77, dan berikan CC Vignette.



- q) Selesai! Jangan lupa untuk di-save dan di-render.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 8 jam
- 2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat bumper title film menggunakan 3D layer di Adobe After Effects.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat menganimasikan bumper title film dengan 3D layer di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah motion graphic bumper title film secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat animasi bumper film berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang sesuai dengan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA

TIDAK

NAMA

TANDA TANGAN

PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

<input type="checkbox"/> YA	<input type="checkbox"/> TIDAK
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

XIV. DAY 17-18: WORKING IN 3D SPACE part II

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai 3D space lanjutan dalam After Effects. Hari pertama fokus pada tutorial yang ada pada bagian keterampilan, sedangkan pada hari kedua peserta membuat sendiri dari aset sampai hasil jadi animasi pop up seperti yang ditugaskan pada Bagian Kerja.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB XIV, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Pembuatan animasi pop-up book dalam ruang 3D After Effects

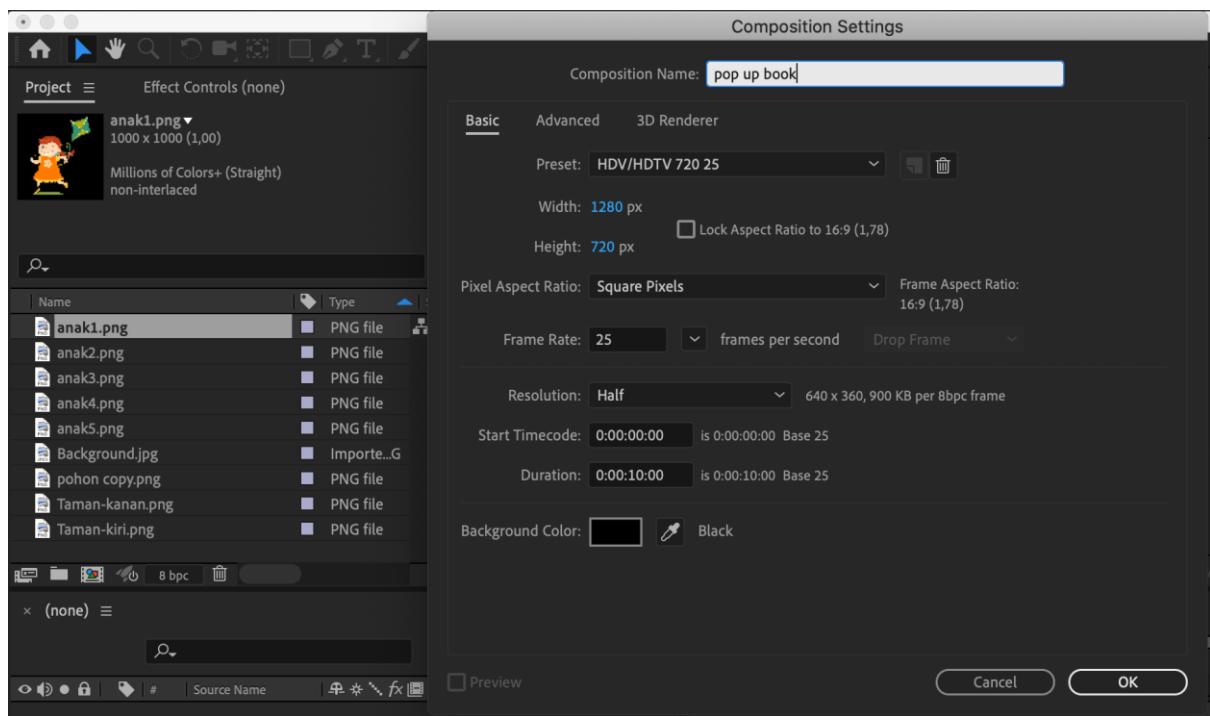
B. Membuat Animasi Pop-up Book

1. Pengetahuan

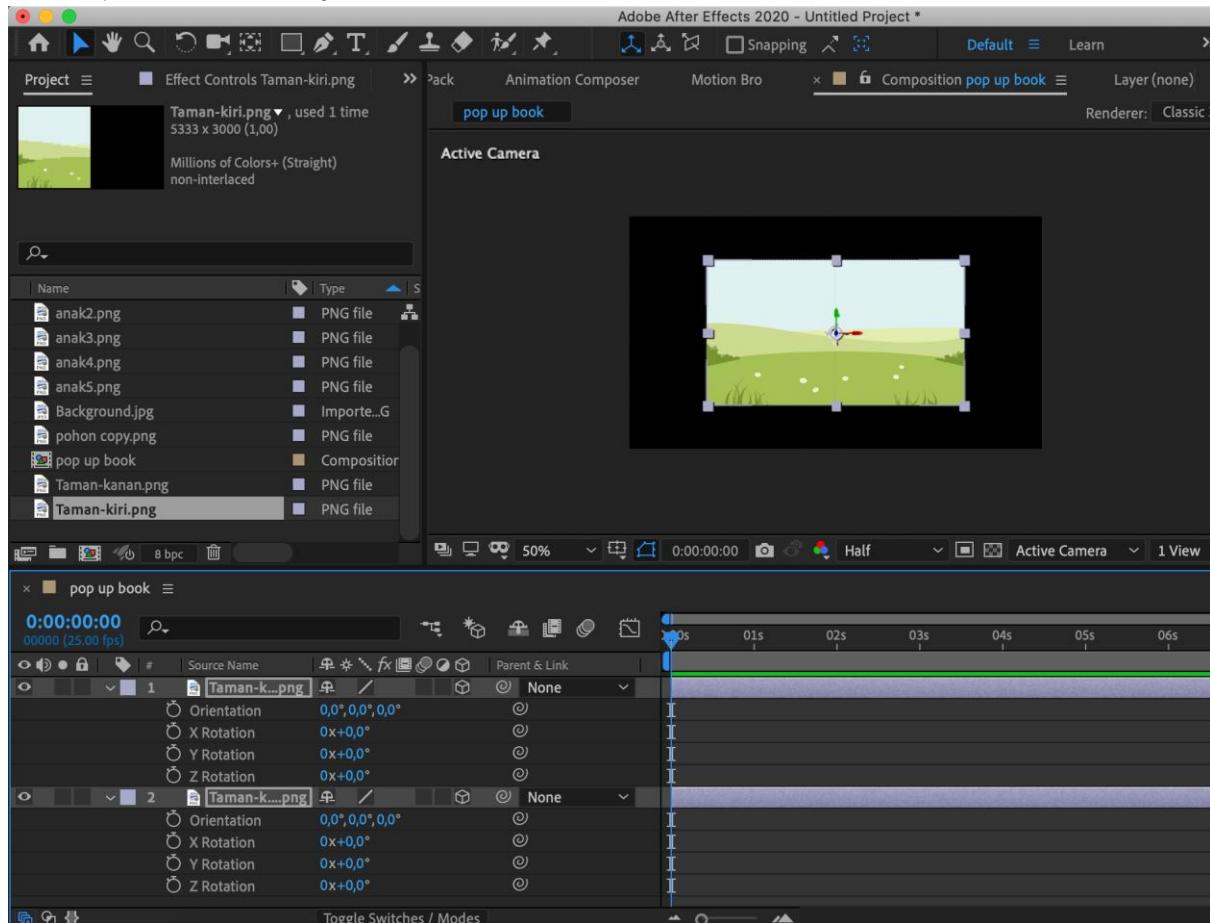
- a) Memahami cara menyusun objek dalam ruang 3D di After Effects dan menganimasikannya dalam bentuk pop-up book
- b) Memahami penggunaan lighting dalam ruang 3D After Effects

2. Keterampilan

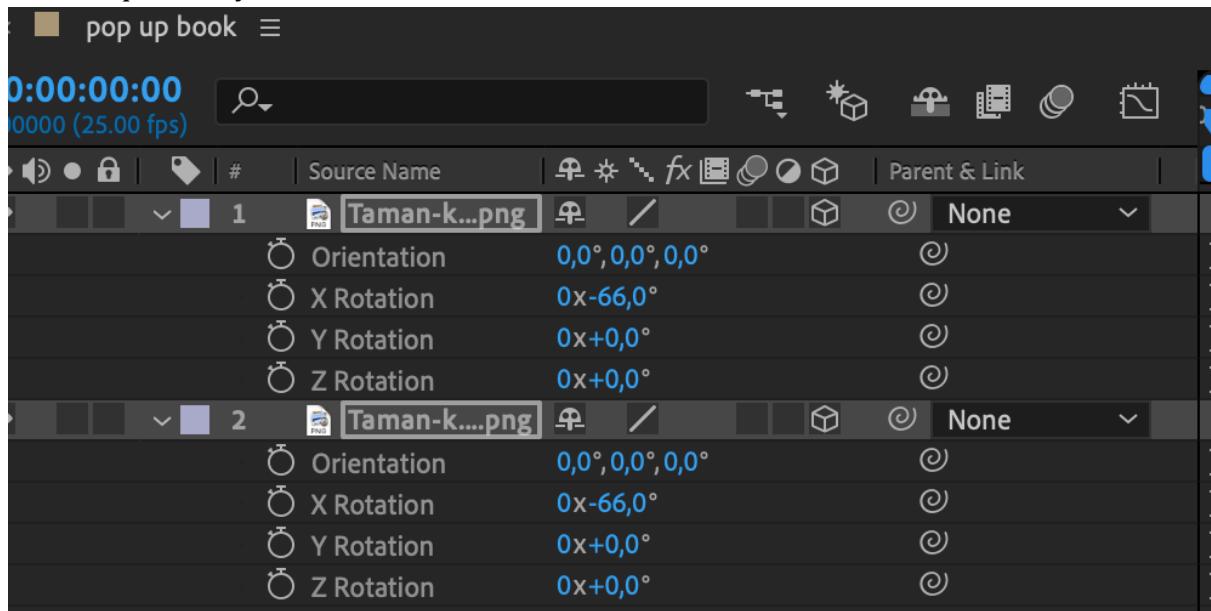
- a) Membuat dan menganimasikan pop-up book yang dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan
- b) Buka After effect, buat composition baru, dan siapkan import object yang diperlukan dalam pop up book seperti Halaman kanan png, halaman kiri png, berbagai objek orang png, dan pohon png. Halaman kanan dan kiri harus dipisahkan agar dapat menciptakan effect melipat. Materi dapat diambil dari folder “**Bahan Pop Up Book**”.



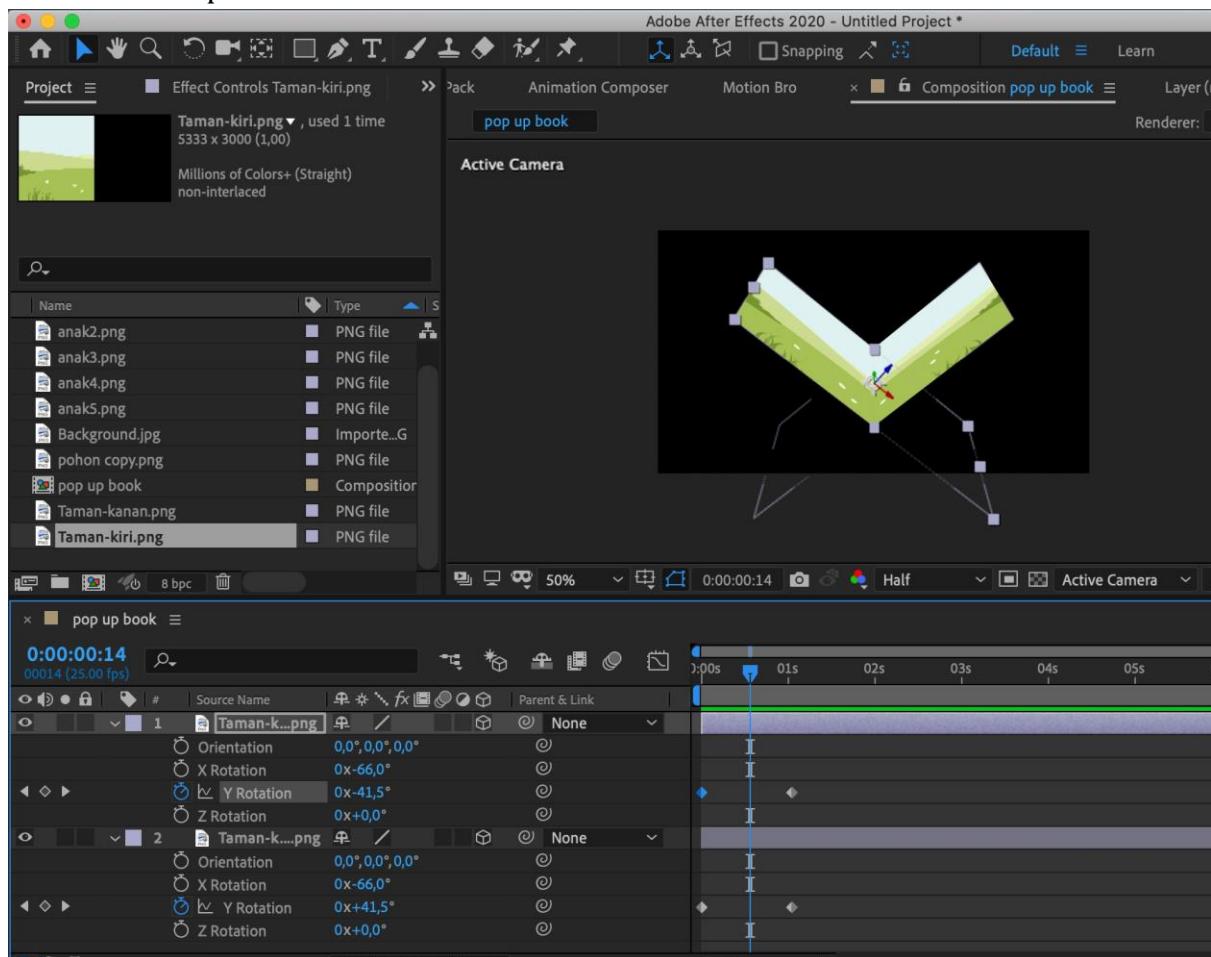
- c) Letakkan halaman kanan dan kiri ke timeline saling berdampingan. Pastikan anchor point kedua objek tersebut berada di tengah (sebagai patokan untuk melipat), dan jadikan ke 3D layer



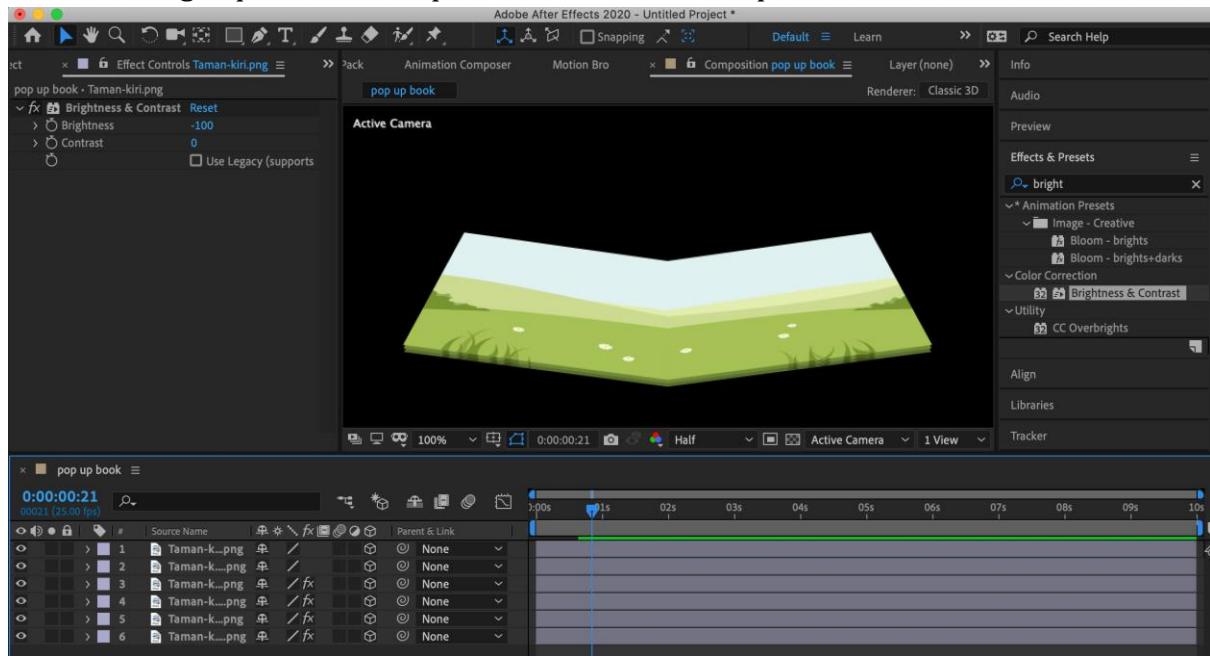
- d) Kecilkan sesuai besar layar dan buat miring agar dapat membuat objek terlihat pop-up nantinya



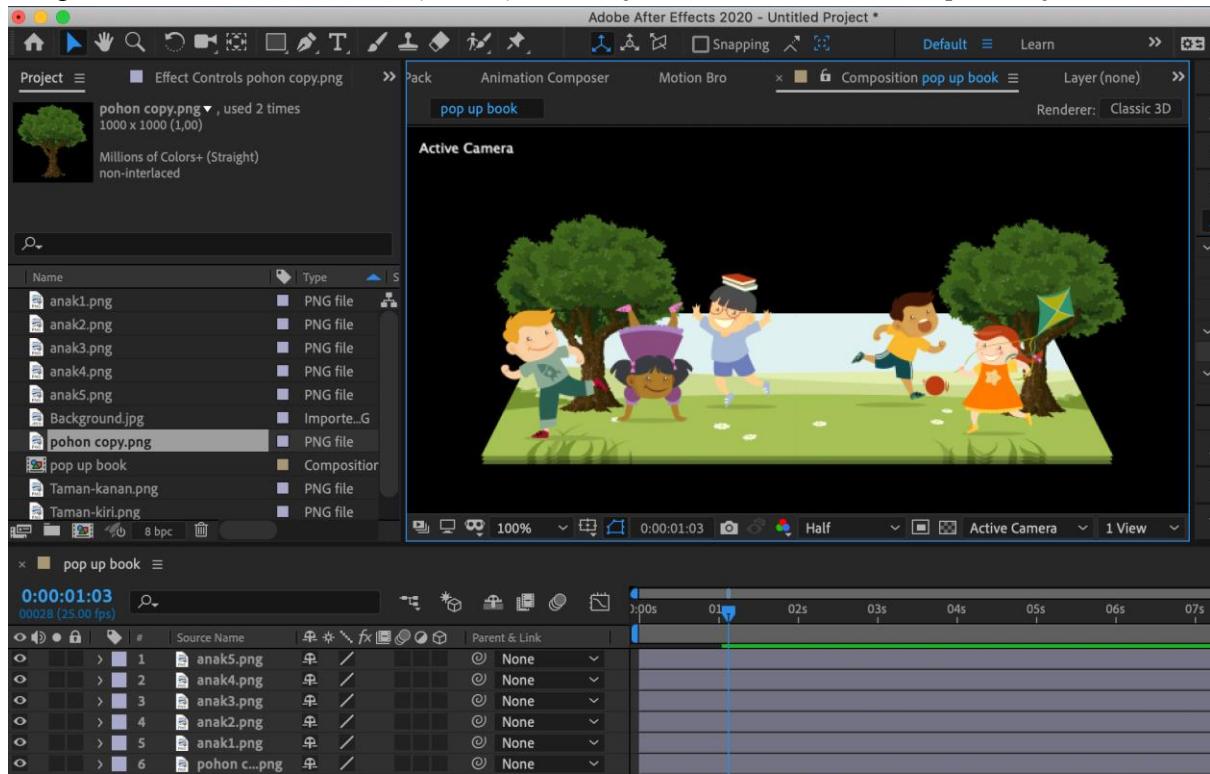
- e) Setelah itu, animasikan buku menjadi tutup dengan cara set keyframe Y-Orientation dari 0 pada detik 2 menjadi 90 dan -90 pada detik 0 di setiap sisi buku. Animasi buku akan seperti membuka.



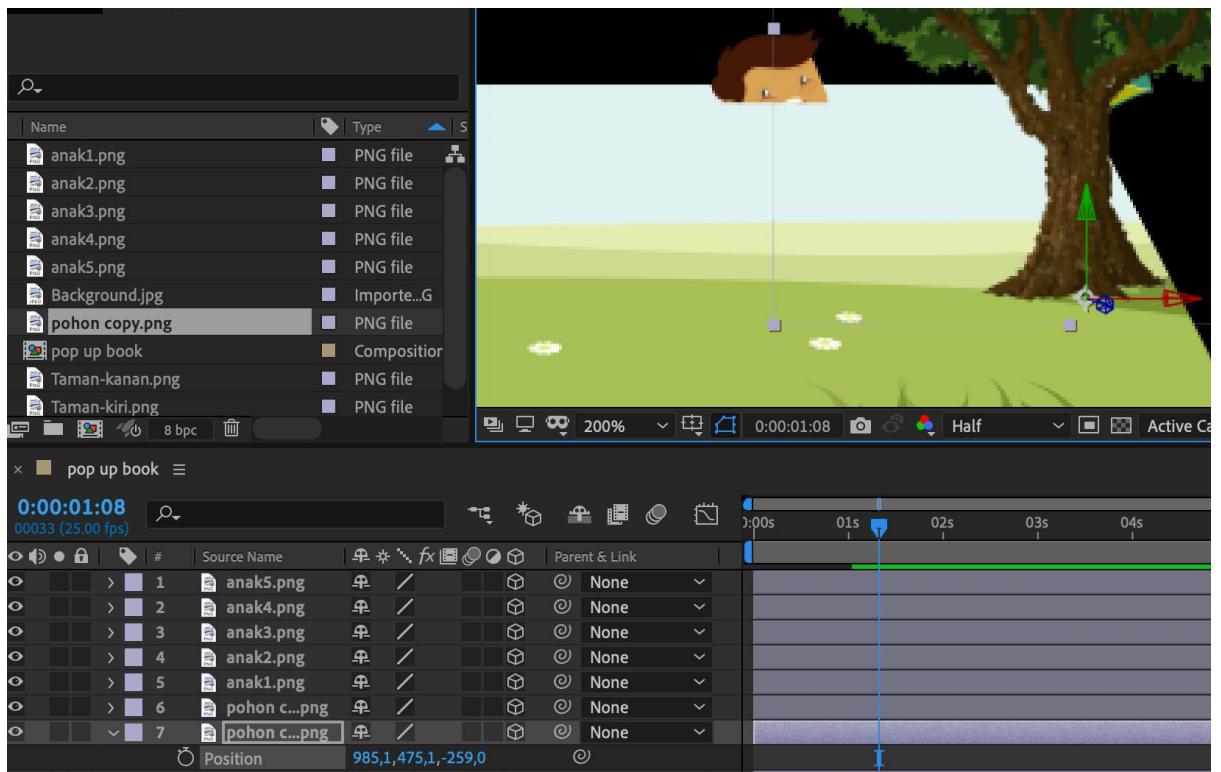
- f) Duplikasi setiap halaman buku, letakkan pada bawah layer, turunkan posisinya ke bawah sedikit, berikan effect brightness dan turunkan brightness-nya hingga terlihat lebih gelap untuk menciptakan effect ketebalan pada buku



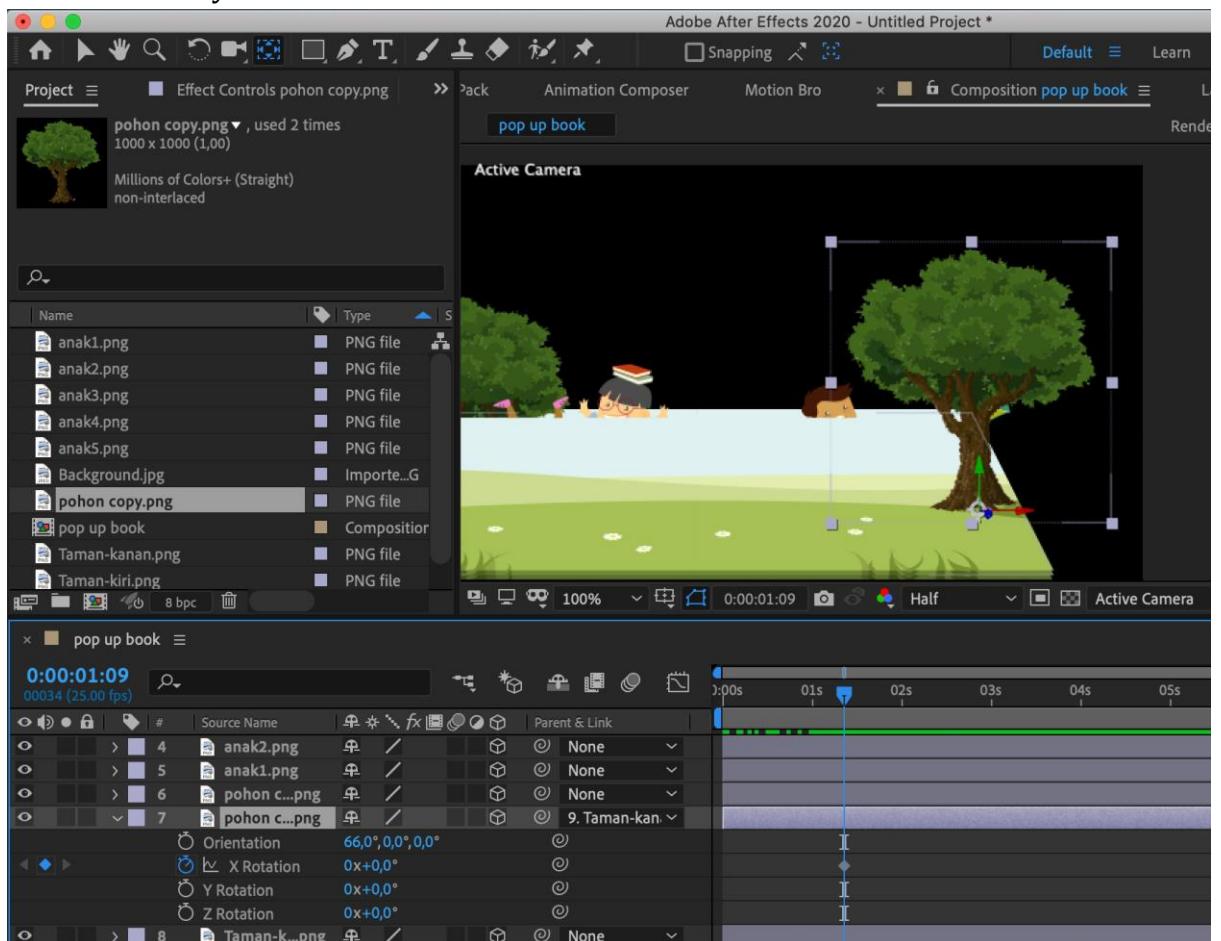
- g) Setelah itu, masukin objek-objek lainnya ke timeline dan atur posisinya



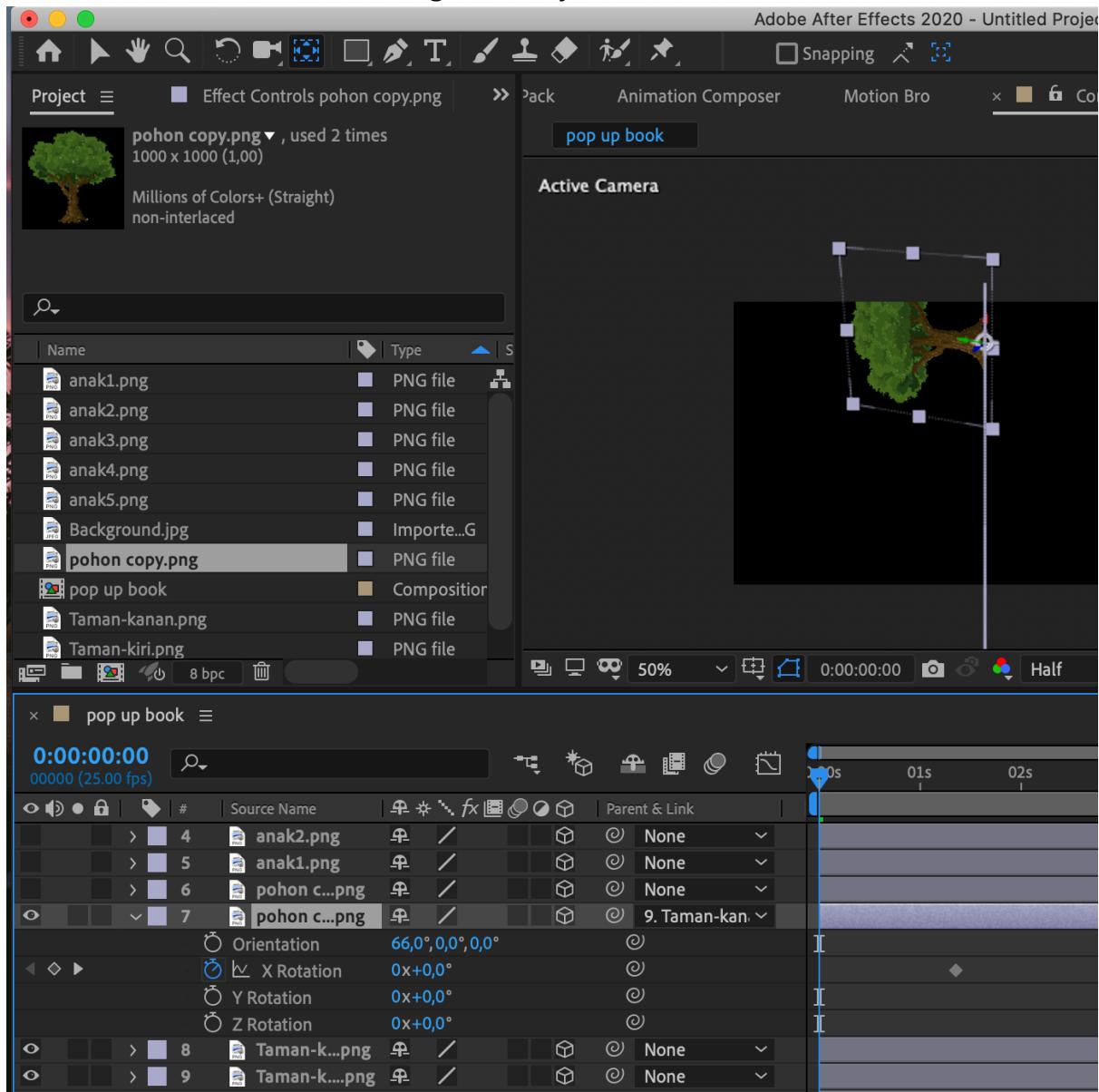
- h) Jadikan objek ke 3D layer dan posisikan kembali agar pas dengan buku. Jangan lupa untuk memindahkan anchor point ke bawah dan bersentuhan dengan buku untuk menciptakan effect pop up setelah dianimasikan.

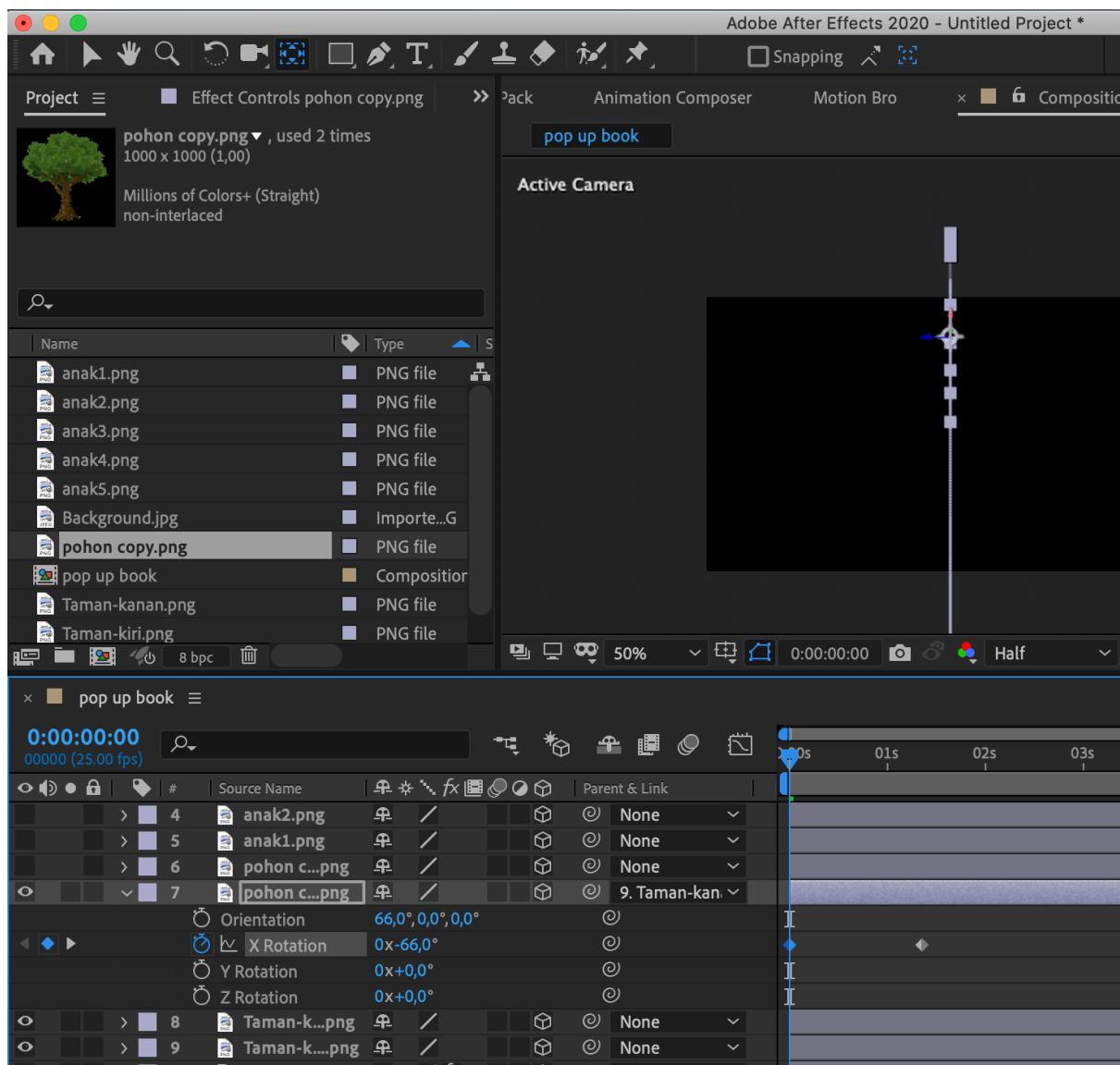


- i) Set keyframe di X-Orientation objek dan parent-kan ke halaman buku yang di bawahnya

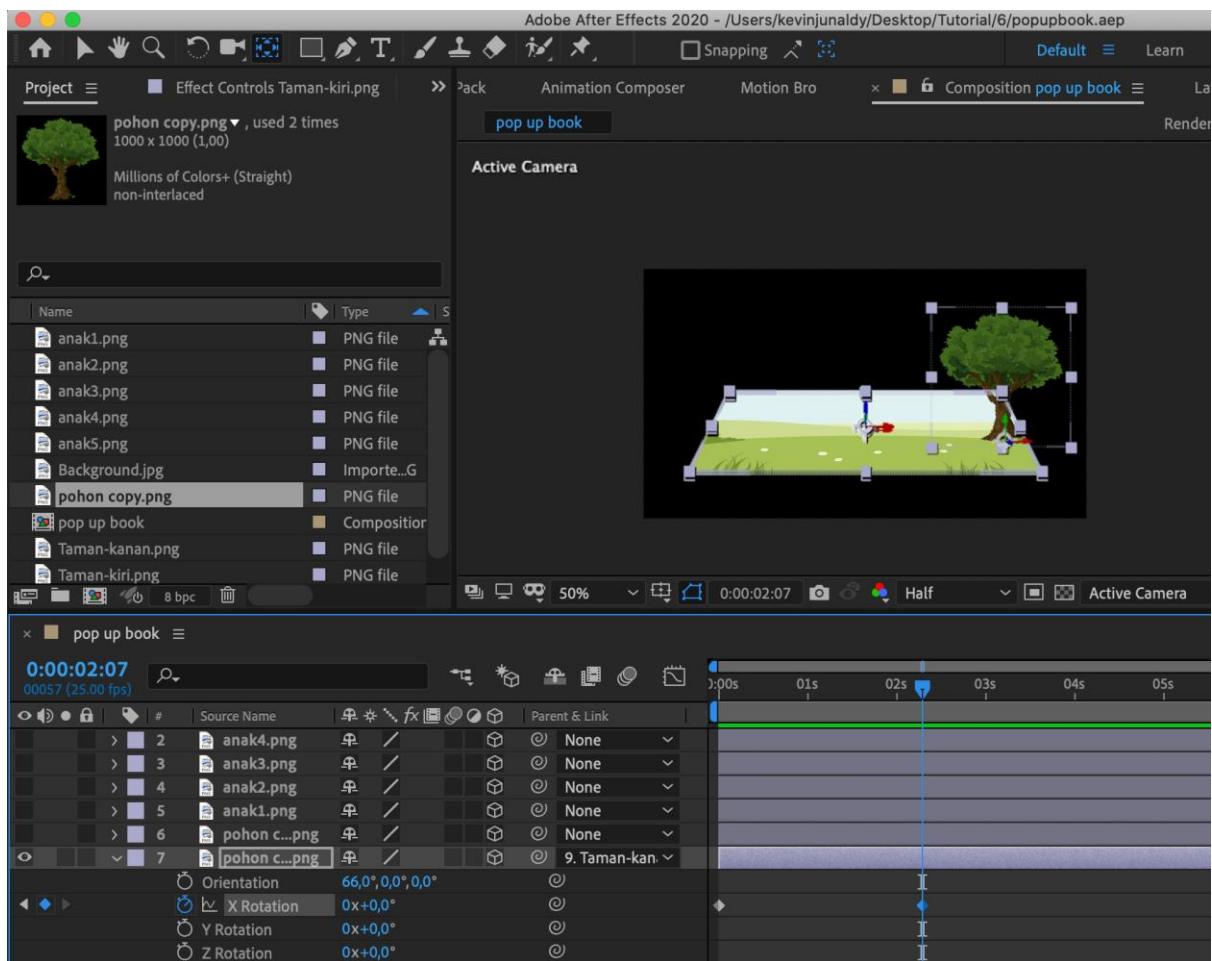


- j) Setelah itu, kembali ke detik 0 dan objek akan menjadi seperti di gambar. Set keyframe lagi di X-Orientation sekitar 66/-66 agar objek tidak terlihat atau menjadi terlihat seakan terlihat dengan bukunya

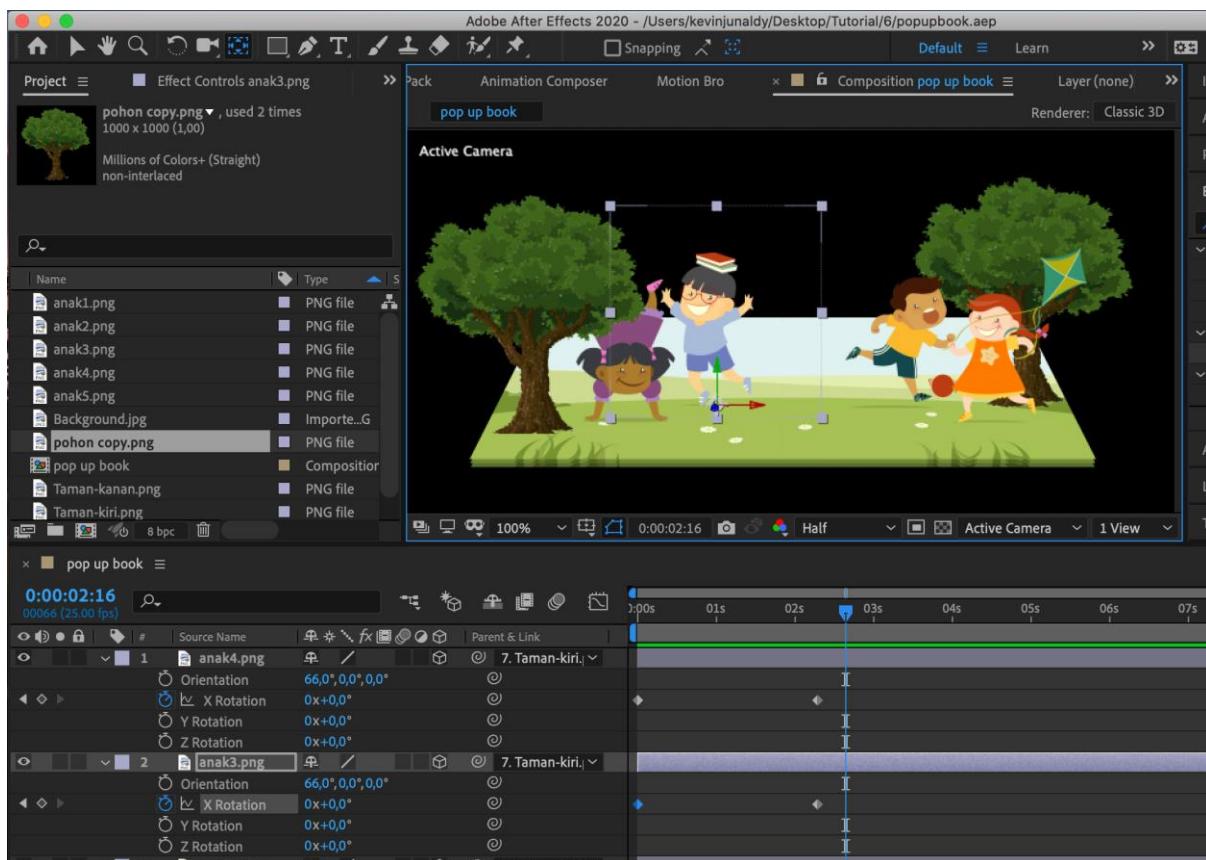




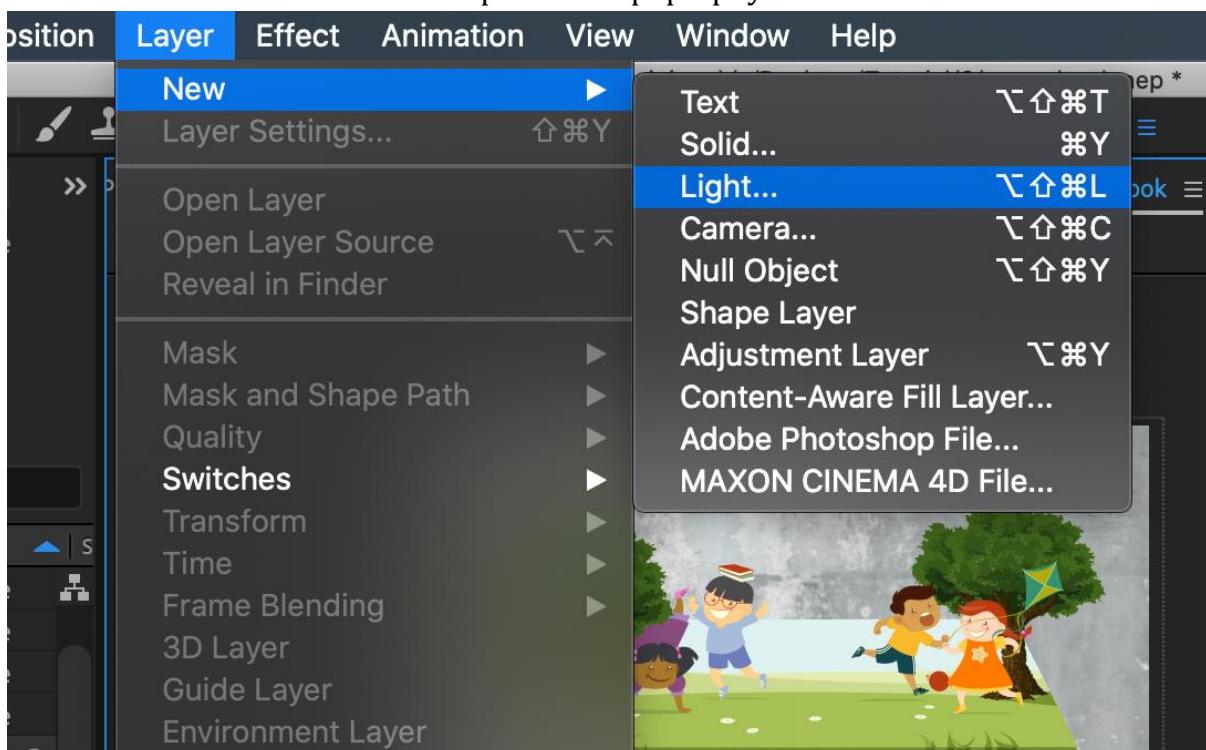
- k) Jika animasinya dimainkan, maka pop up dari objek pas membuka buku akan sudah terlihat



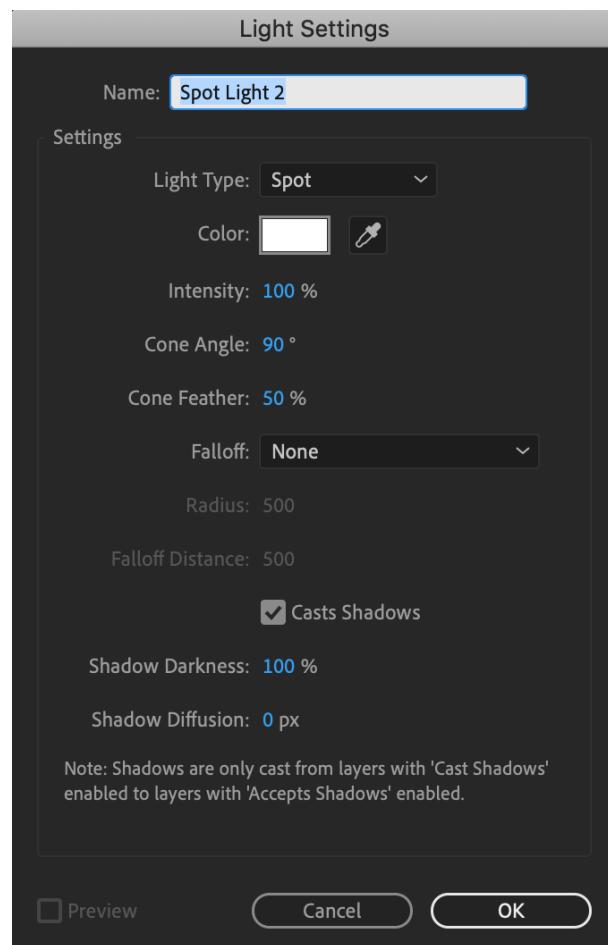
- 1) Lakukan hal yang sama ke objek-objek lainnya dan berikan background polos biar tidak terlalu kosong



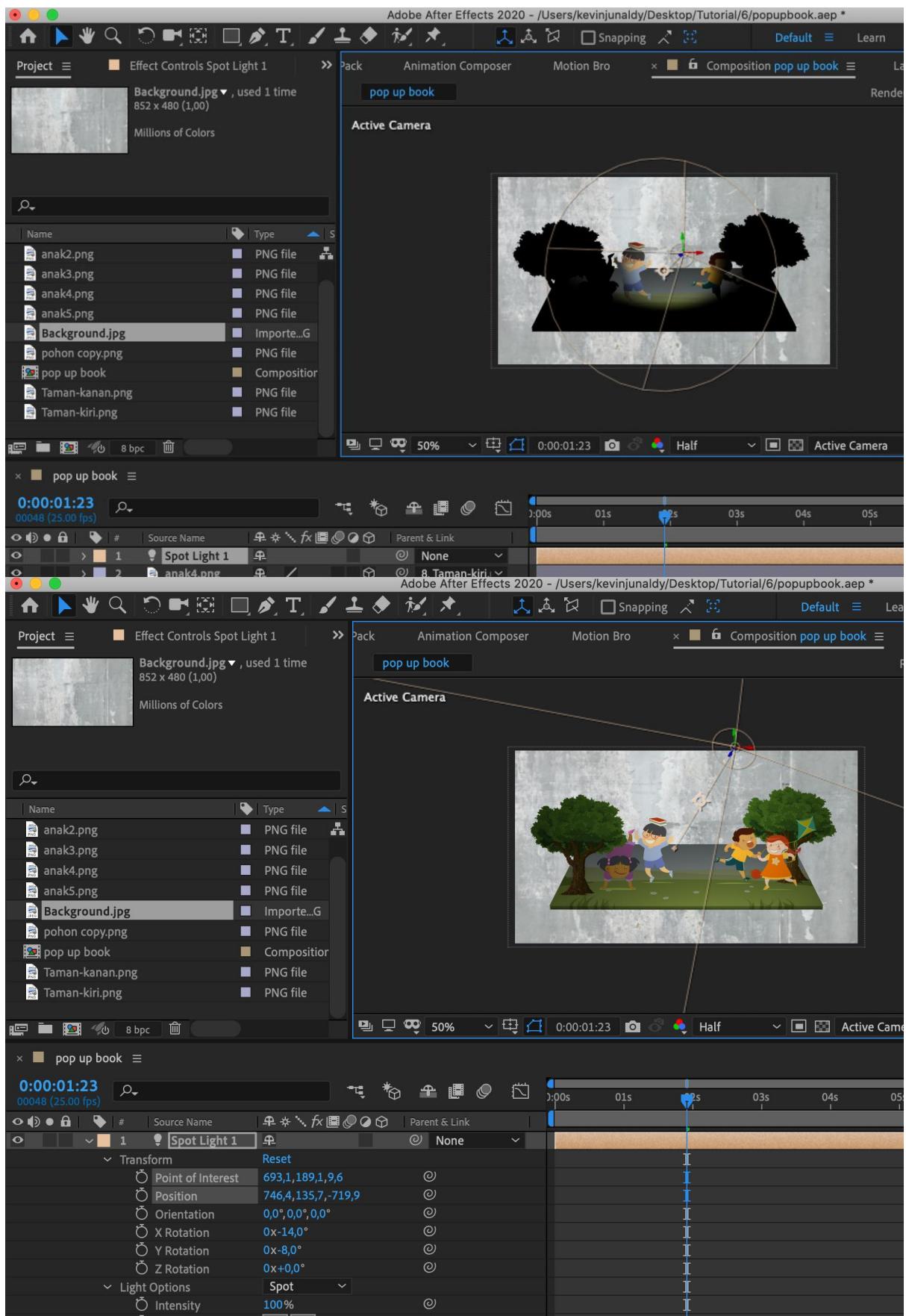
- m) Buatlah lighting dengan cara Layer > New > Light. Light / cahaya ini adalah untuk membuat effect kedalaman pada buku pop-upnya.



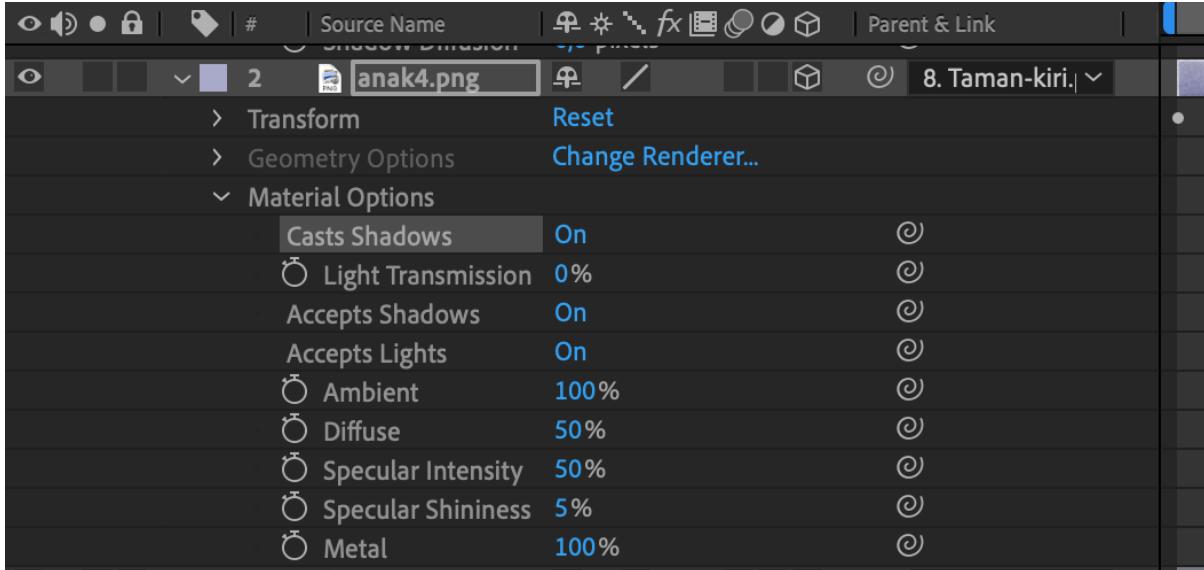
- n) Settingan light spotlight default



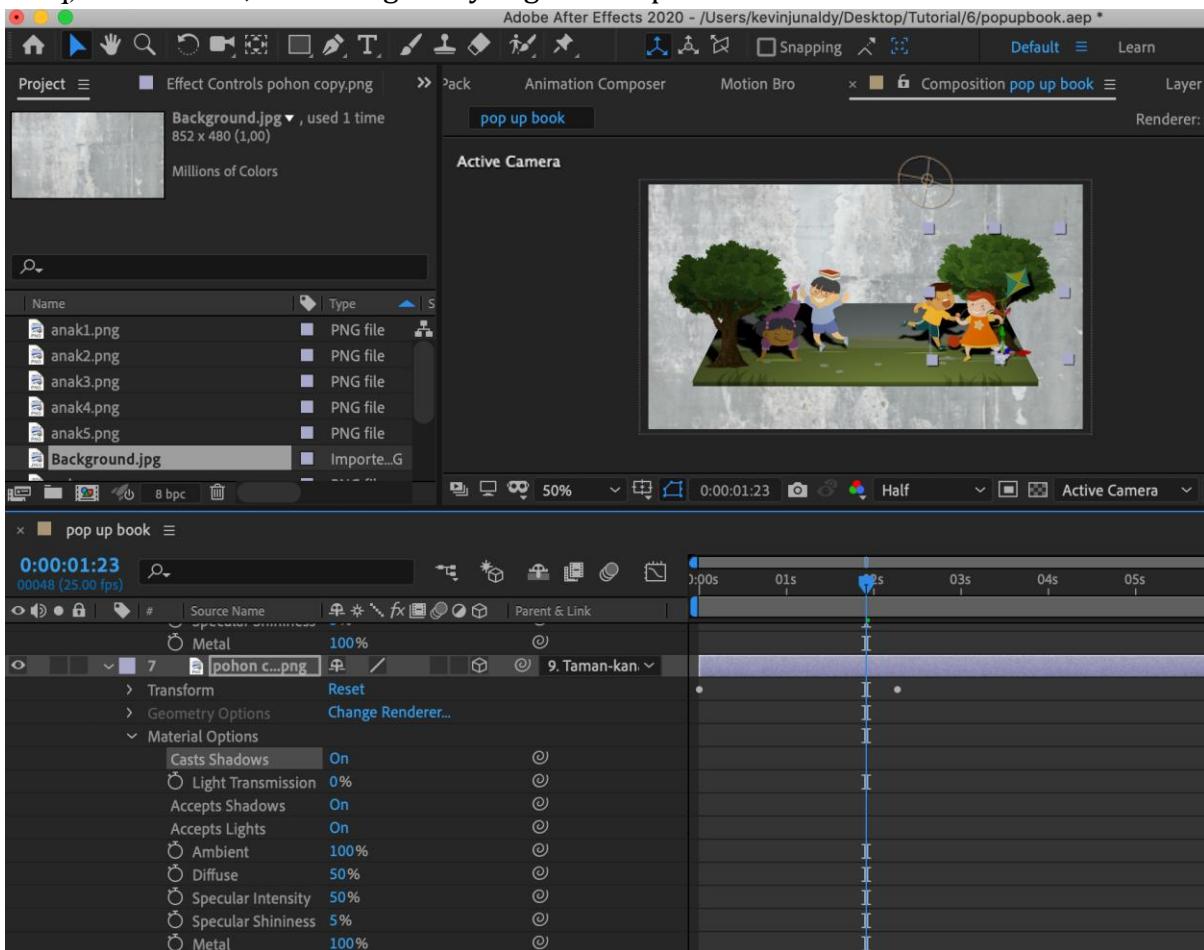
- o) Tercipta layer light pada timeline dan itu bisa diatur settingannya. Atur sementara dulu dengan cara menaikan radius cone dan posisi lightnya sampai semua sudah terkena cahaya.

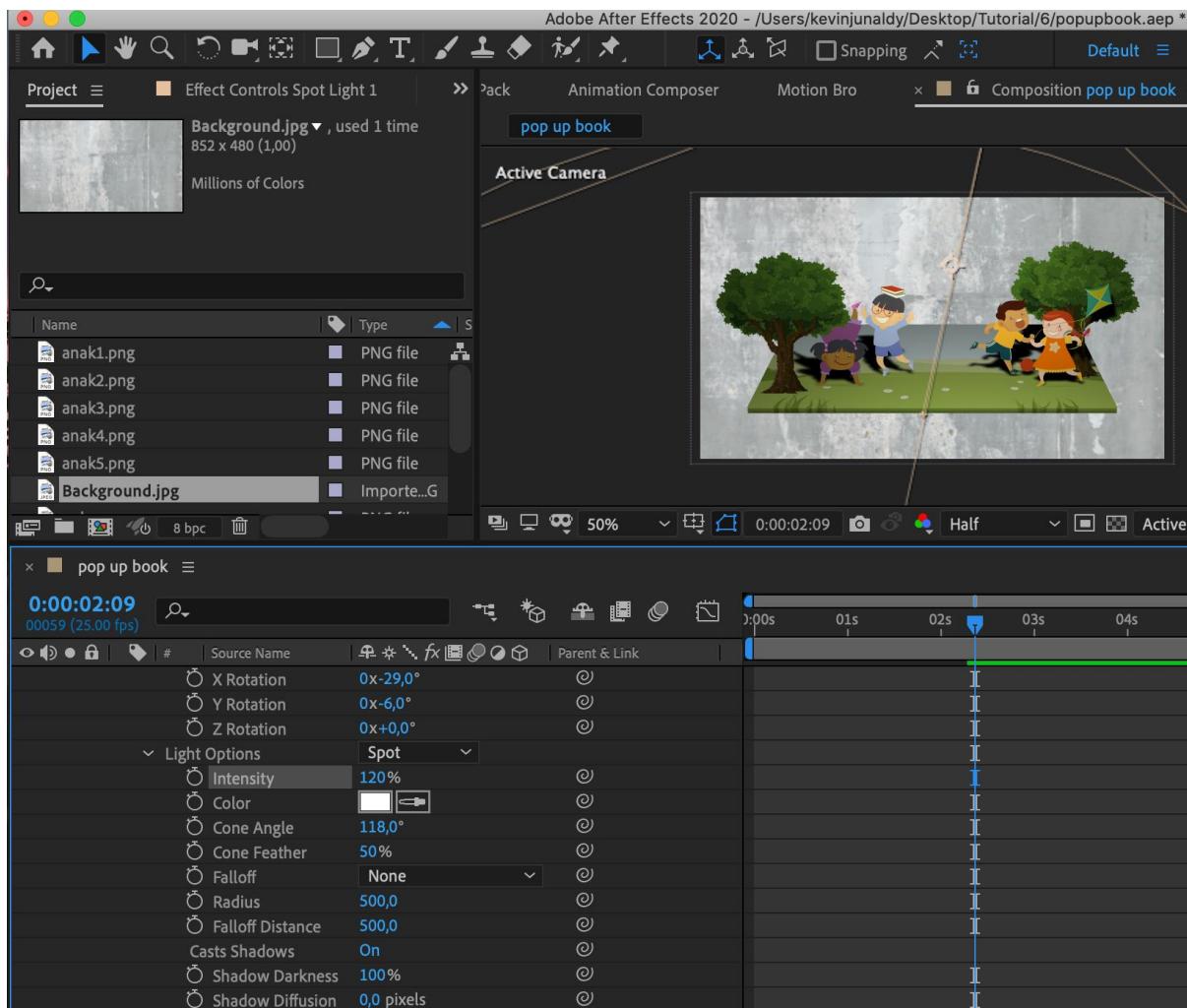


- p) Buka material option pada setiap objek orang dan pohon, dan aktifkan Cast Shadow jadi On agar ada bayangannya



- q) Setelah itu, atur ulang cahaya agar lebih pas





r) Selesai! Jangan lupa di-save dan di-render

3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 8 jam
- 2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat animasi pop-up book menggunakan 3D layer di Adobe After Effects.

- 3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat menganimasikan pop-up book dengan 3D layer di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

- 4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.

- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktek yang diajarkan, buatlah sebuah motion graphic pop-up book berupa ucapan "Selamat Hari Raya Idul Fitri" secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
2)	Membuat animasi pop up book ucapan Selamat Hari Raya Idul Fitri berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang sesuai dengan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

XV. DAY 19-24: MOTION TITLE

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai pembuatan motion graphic yang menggabungkan footage video dengan motion title dalam After Effects. Selama 1 minggu, peserta ditugaskan untuk menggabungkan shooting footage dengan motion title. Variasi membuat iklan dengan footage yang ditrack.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB XV, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Pembuatan lower third
- 2) Melakukan tracking sederhana pada footage

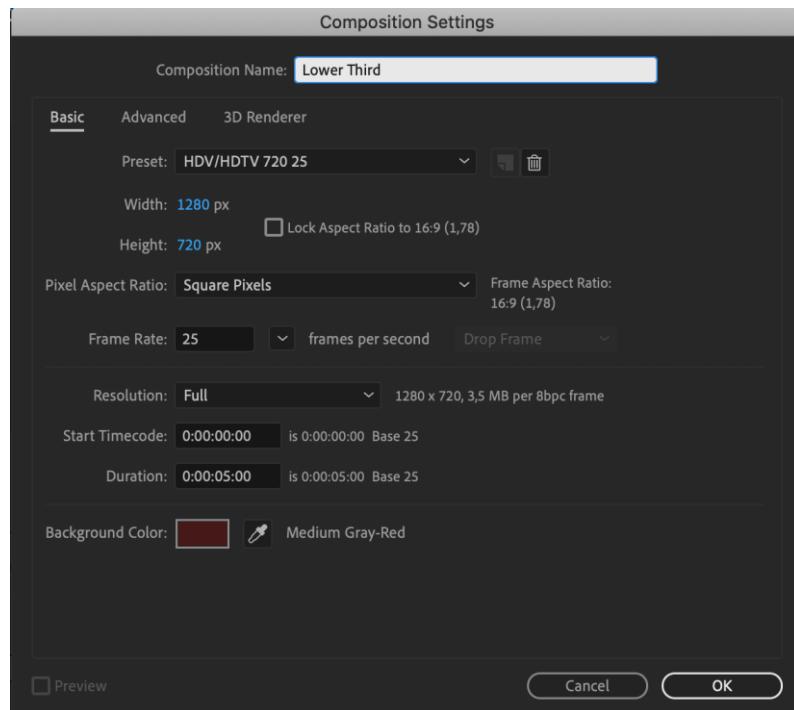
B. Membuat Lower Third untuk Footage

1. Pengetahuan

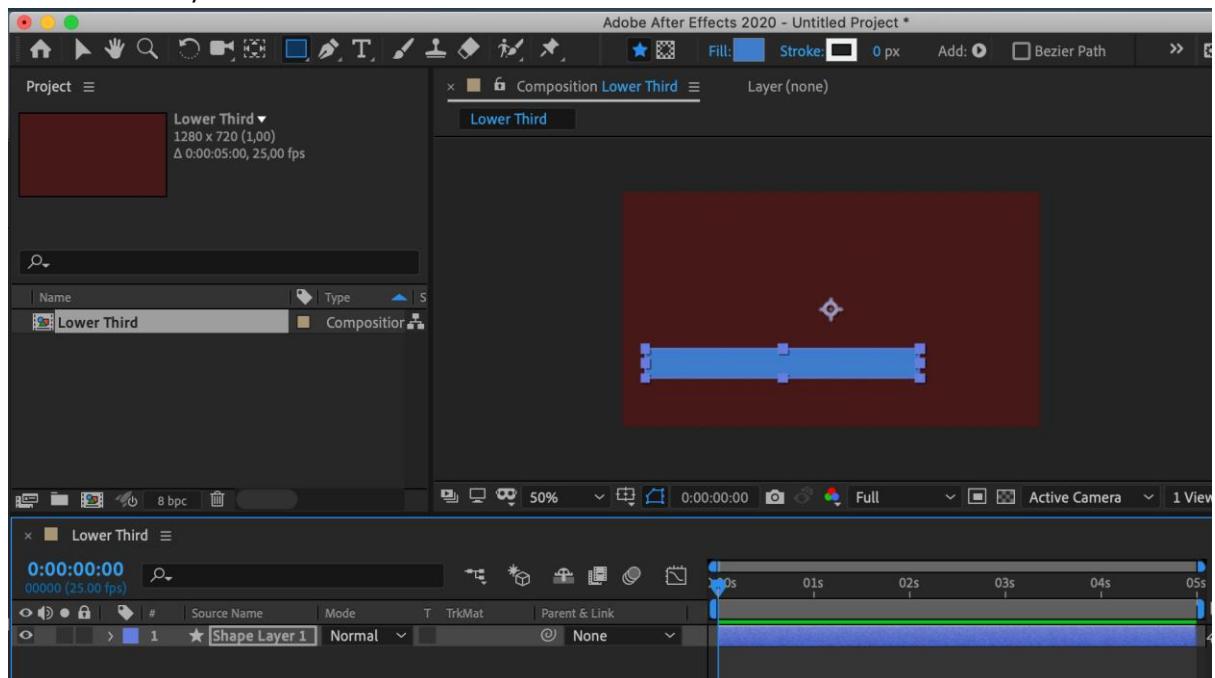
- a) Memahami cara membuat lower third untuk footage live action

2. Keterampilan

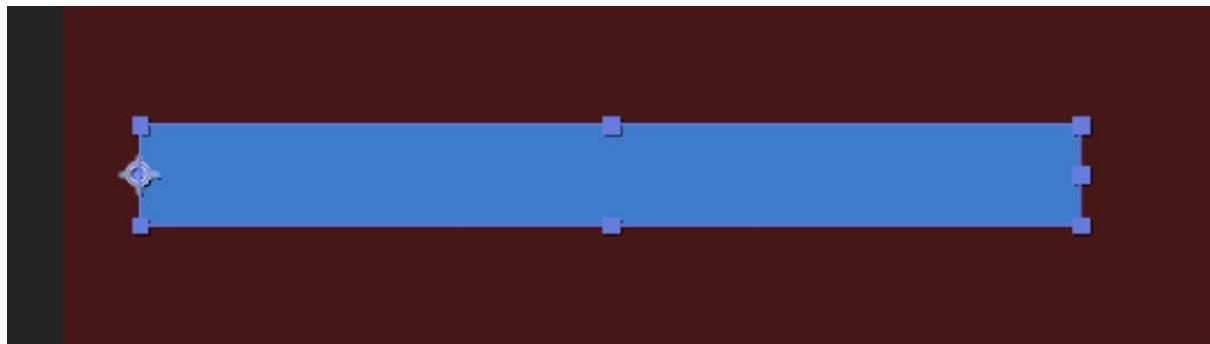
- a) Membuat dan menganimasikan lower third yang ditambahkan pada footage live action
- b) Buka After effect dan buatlah composition baru. Materi dapat diambil pada folder “**Bahan Lower Third dan Tracking**”



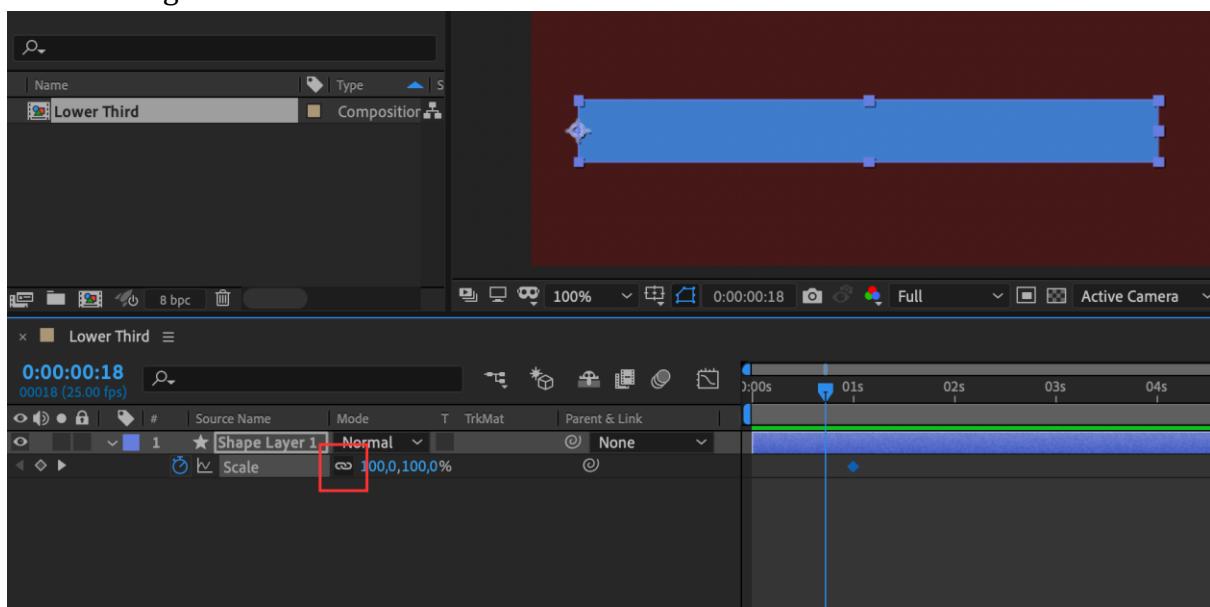
- c) Buatlah basic shape persegi panjang berwarna biasa dan tidak memakai stroke/outline



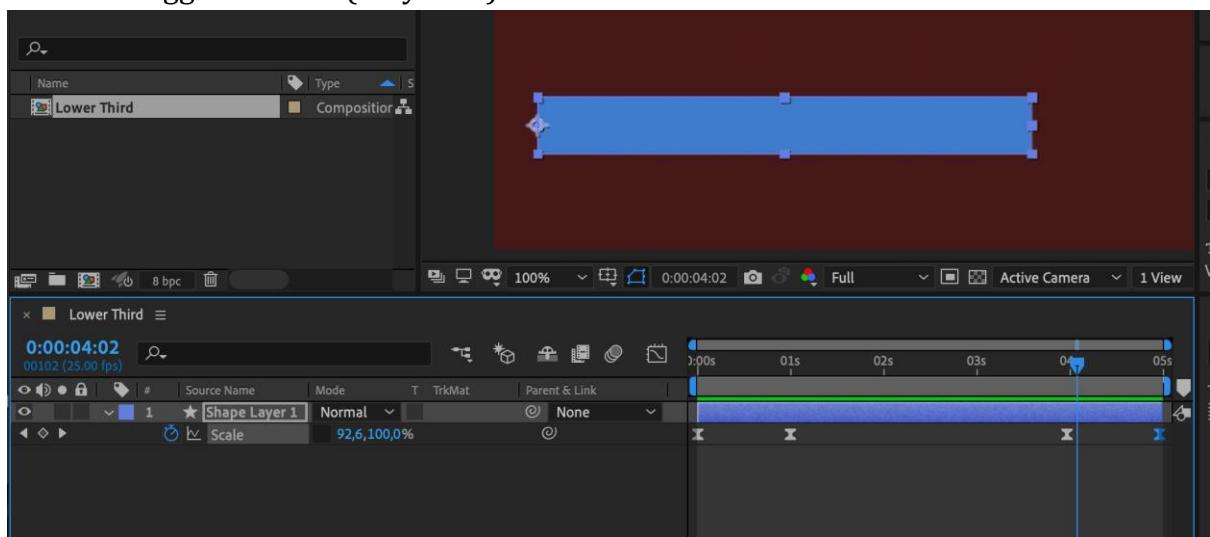
- d) Pindahkan Anchor Point shape ke arah ujung kiri, tekan tahan Ctrl untuk snap pointnya ke ujung shape



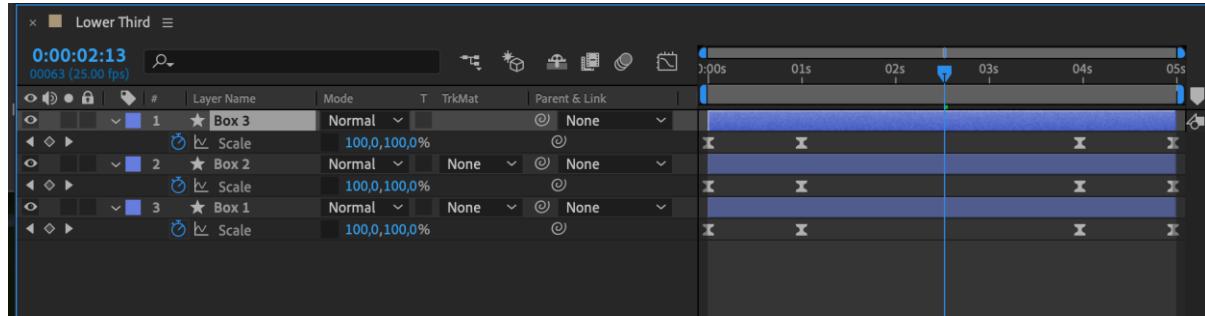
- e) Buka transform scale (S) dan lepaskan rantai di sebelah kirinya agar dapat hanya menganimasikan besar kecil secara horizontal



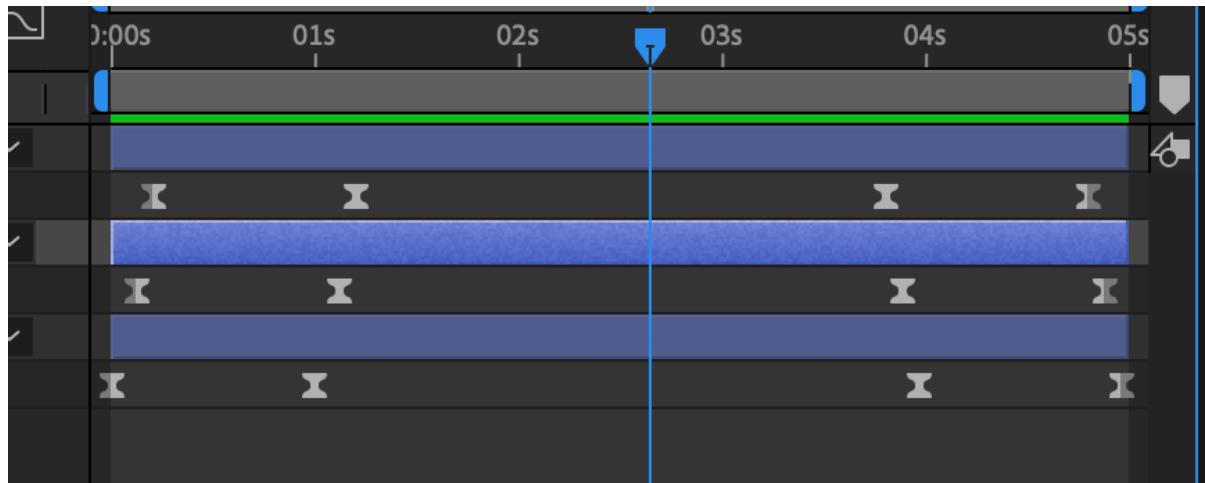
- f) Mulai menganimasikan dari detik 0, scale 0, hingga detik 1, scale 100. Lakukan hal tersebut juga ke detik 4-5 untuk penutupan kembali. Jangan lupa untuk menggunakan F9 (easy ease)



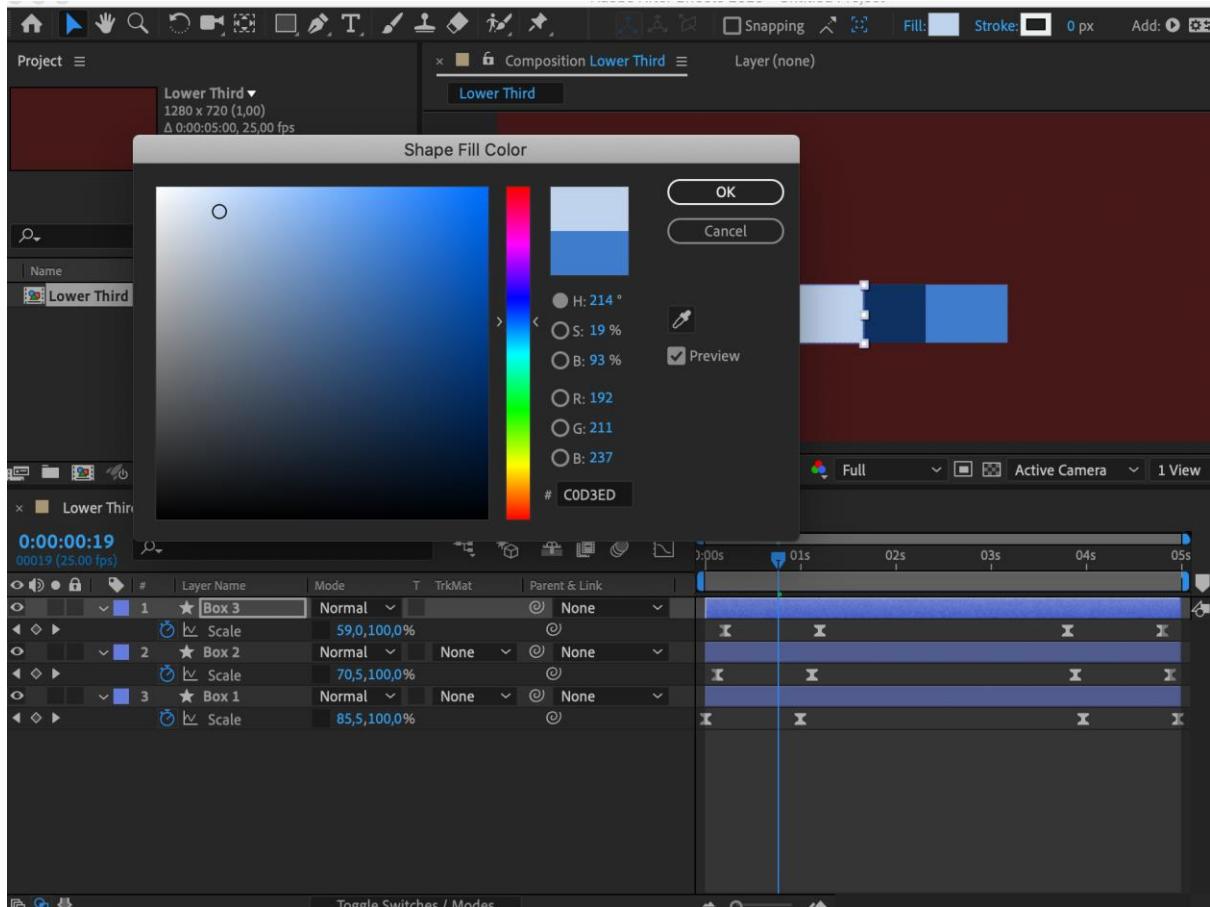
- g) Duplicate shape-nya menjadi 3 dan rename setiap shape biar lebih rapi. Biarkan ketiga shape ini overlap satu sama lain dahulu untuk menciptakan effect gerakan visual.



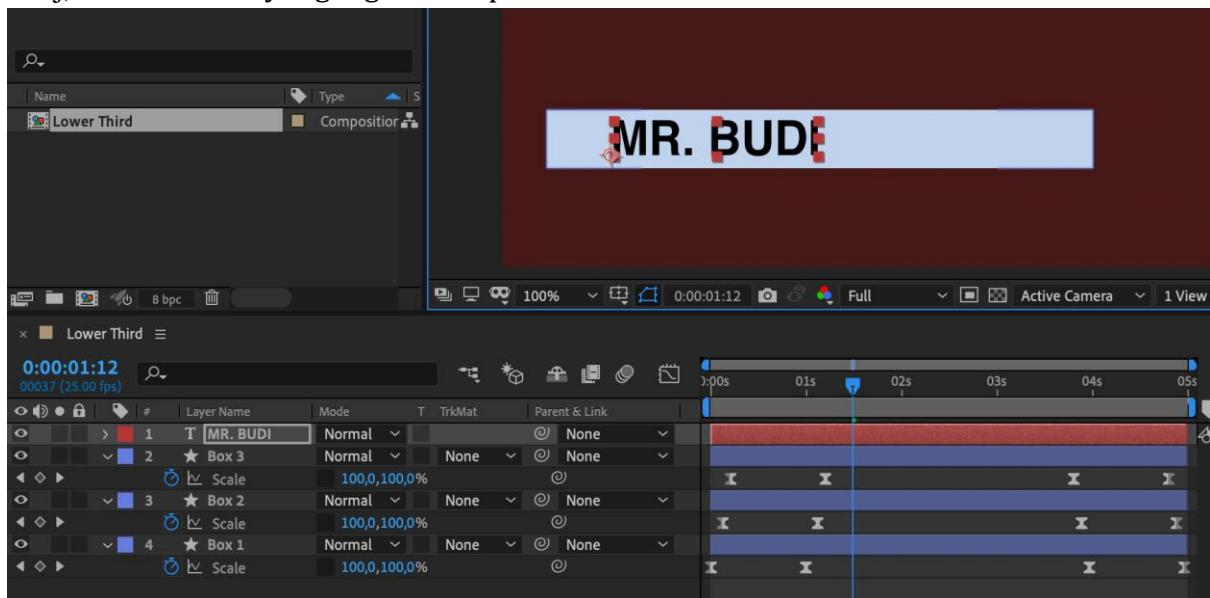
- h) Untuk box 2 dan box 3, dapat dimainkan keyframe scale agar bisa keluar secara berurutan



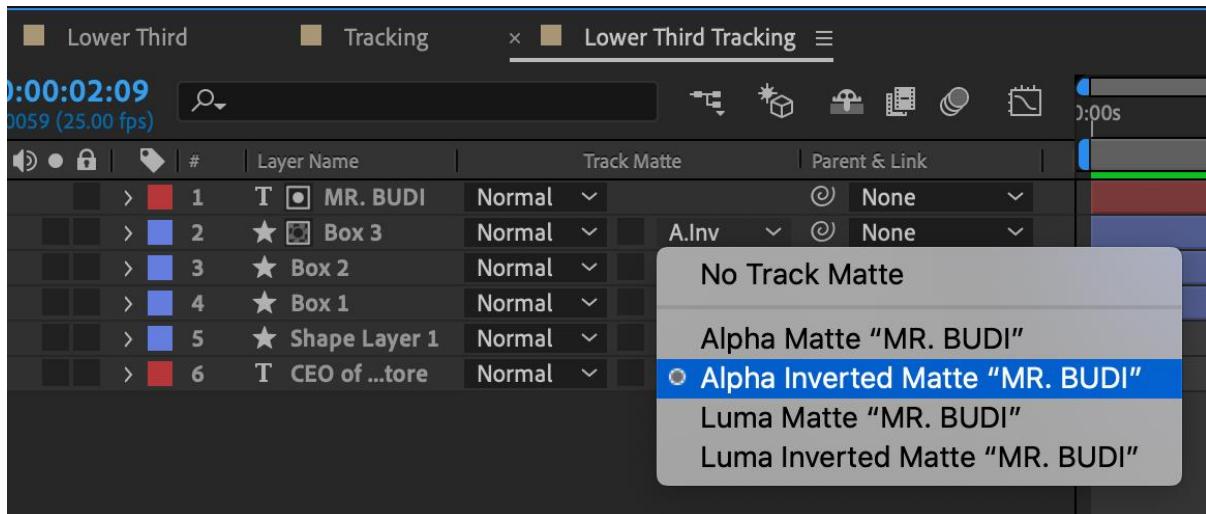
- i) Ubah warna box 2 menjadi lebih gelap, dan box 3 menjadi lebih terang untuk menciptakan variasi visual



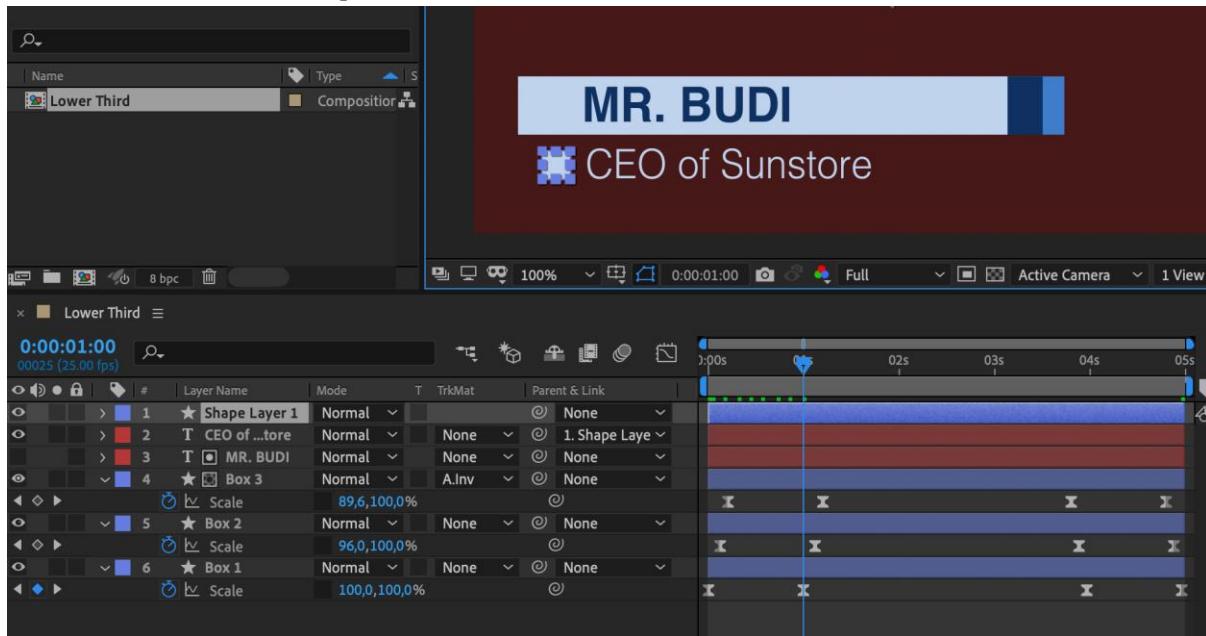
j) Ketik nama yang digunakan pada Lower Third ini



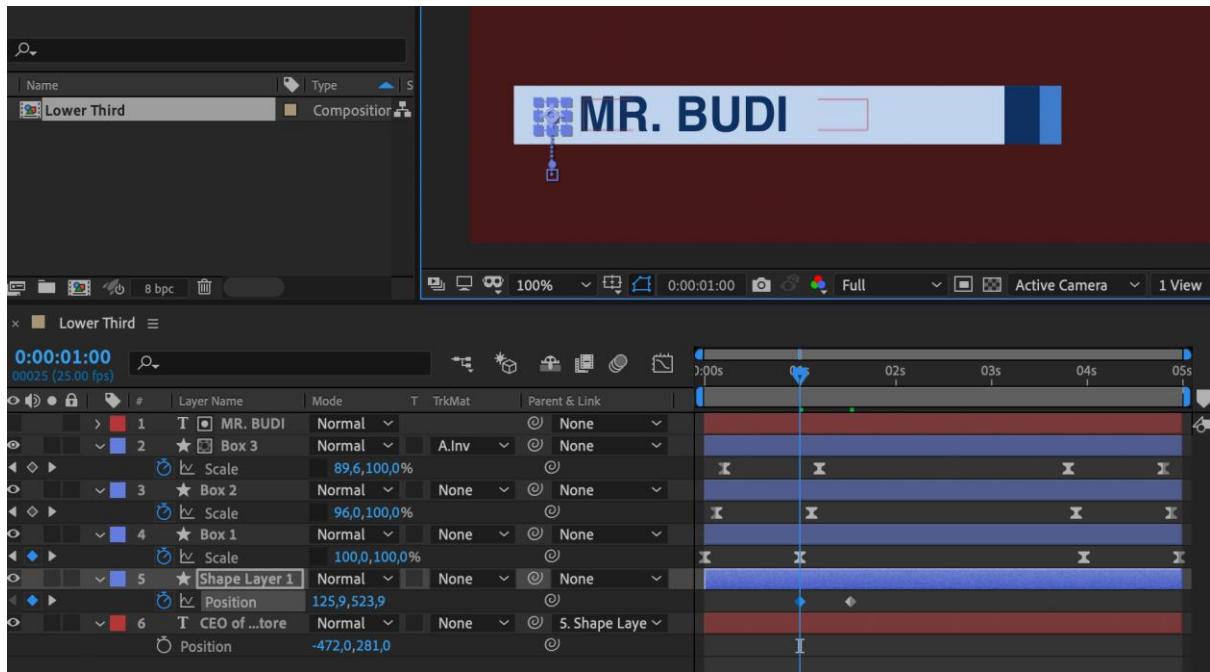
k) Setelah itu, pada box 3 gunakan Alpha Inverted Matte ke Text di atasnya maka akan Textnya akan muncul ketika kotaknya muncul juga.



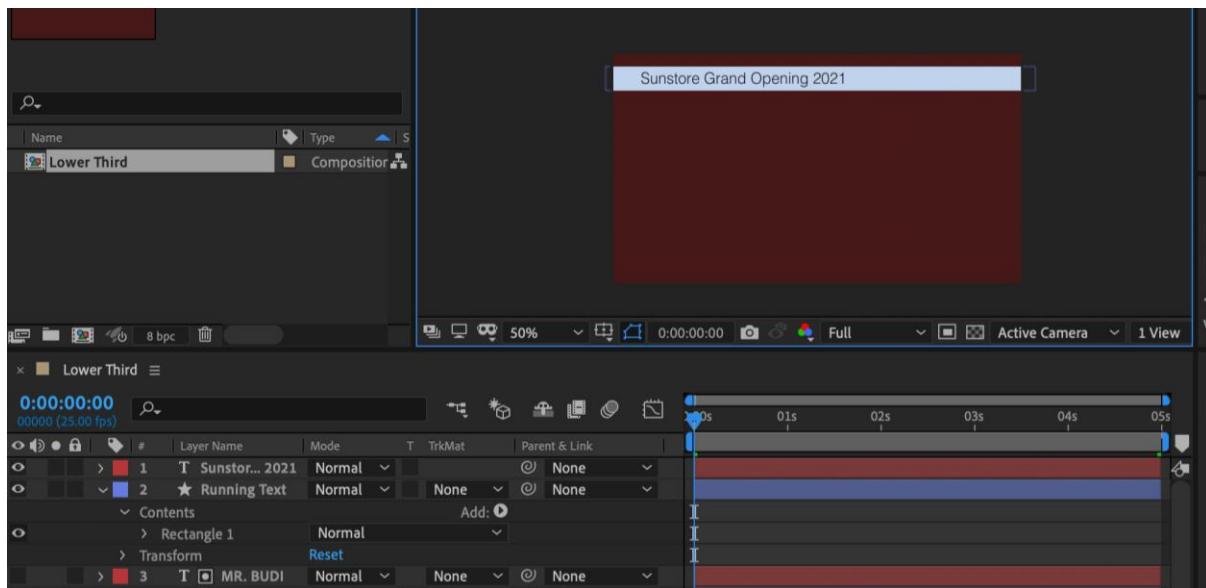
- i) Buat text dan shape tambahan untuk memberikan informasi tambahan



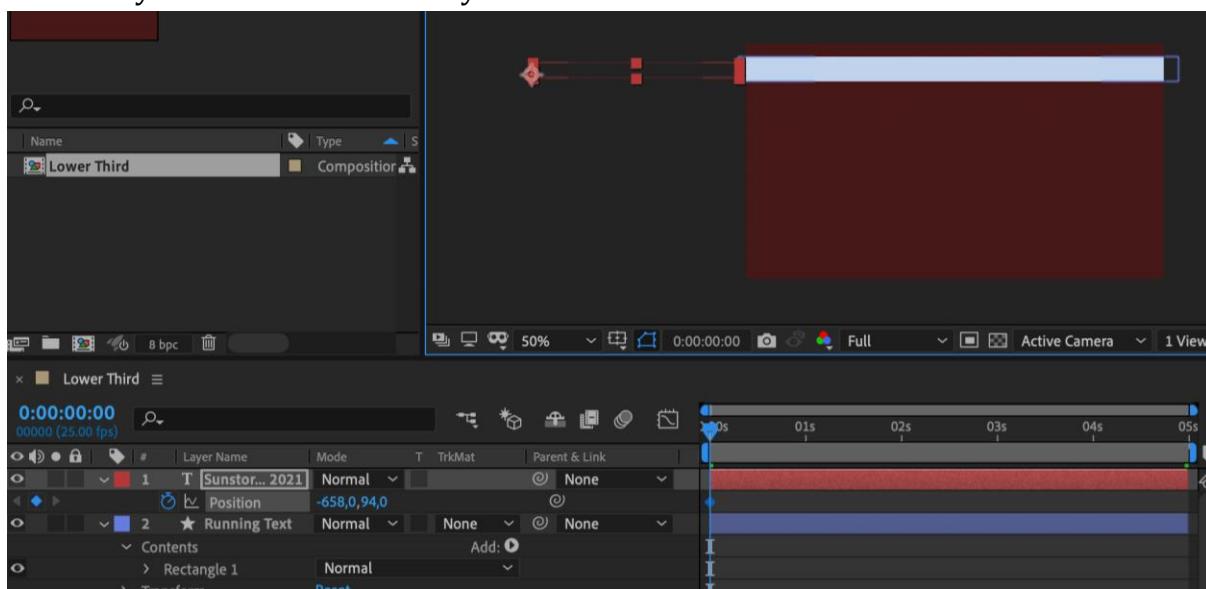
- m) Letakkan text dan shape tersebut di bawah layer box 1 dan animasikan text tersebut keluar dari box itu dengan menggunakan transform position. Jangan lupa untuk crop durasi text dan shape tersebut untuk menyesuaikan timing pas dia keluar saja.

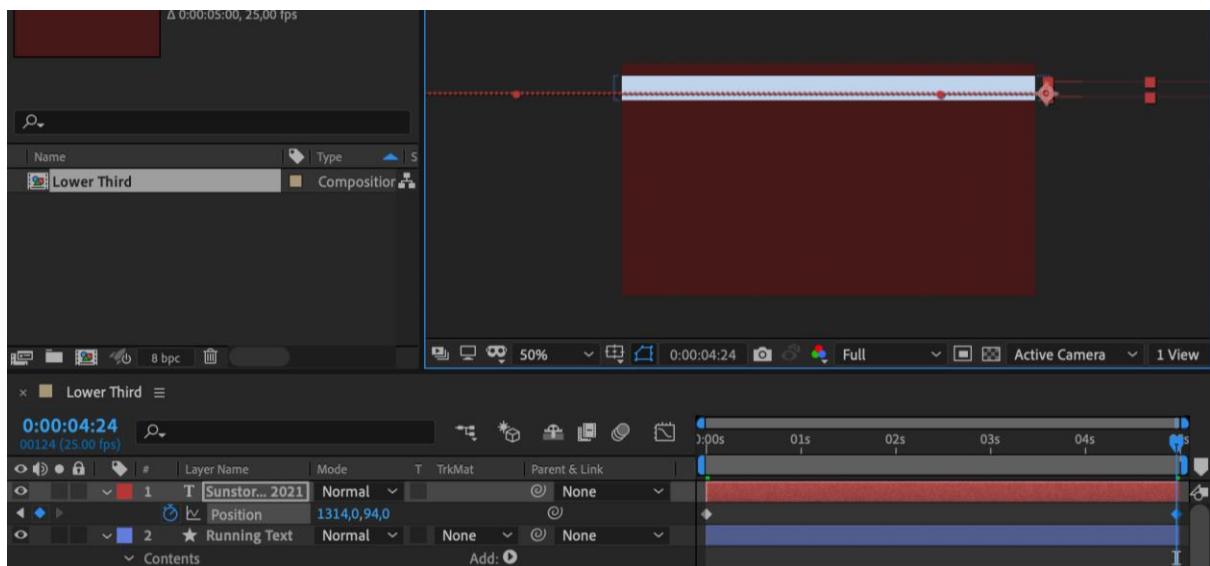


- n) Untuk menciptakan running text, bisa pakai cara simple. Caranya adalah buat text dan box panjang baru lagi di atas layar

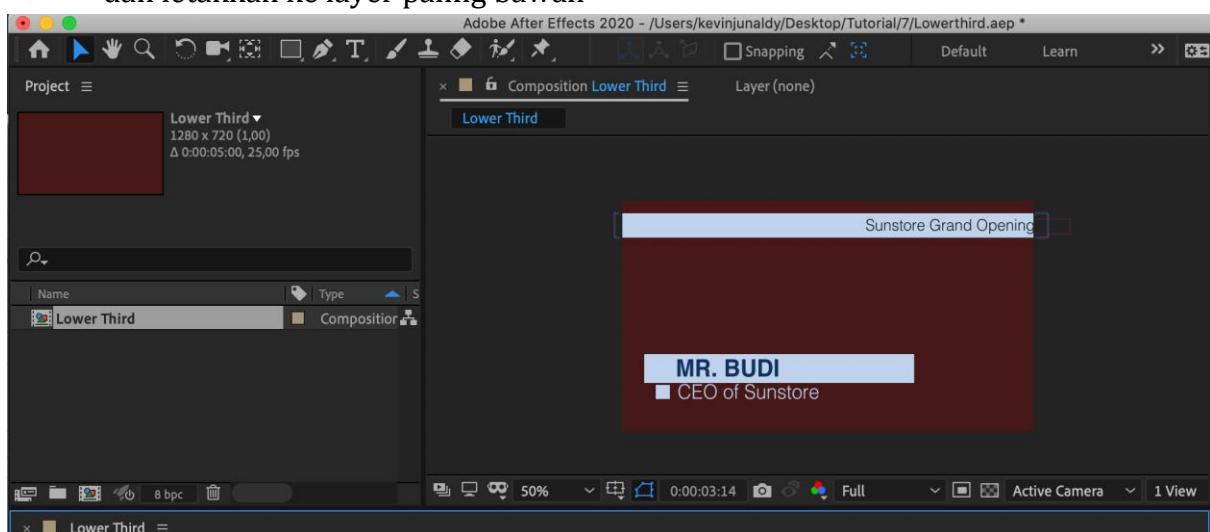


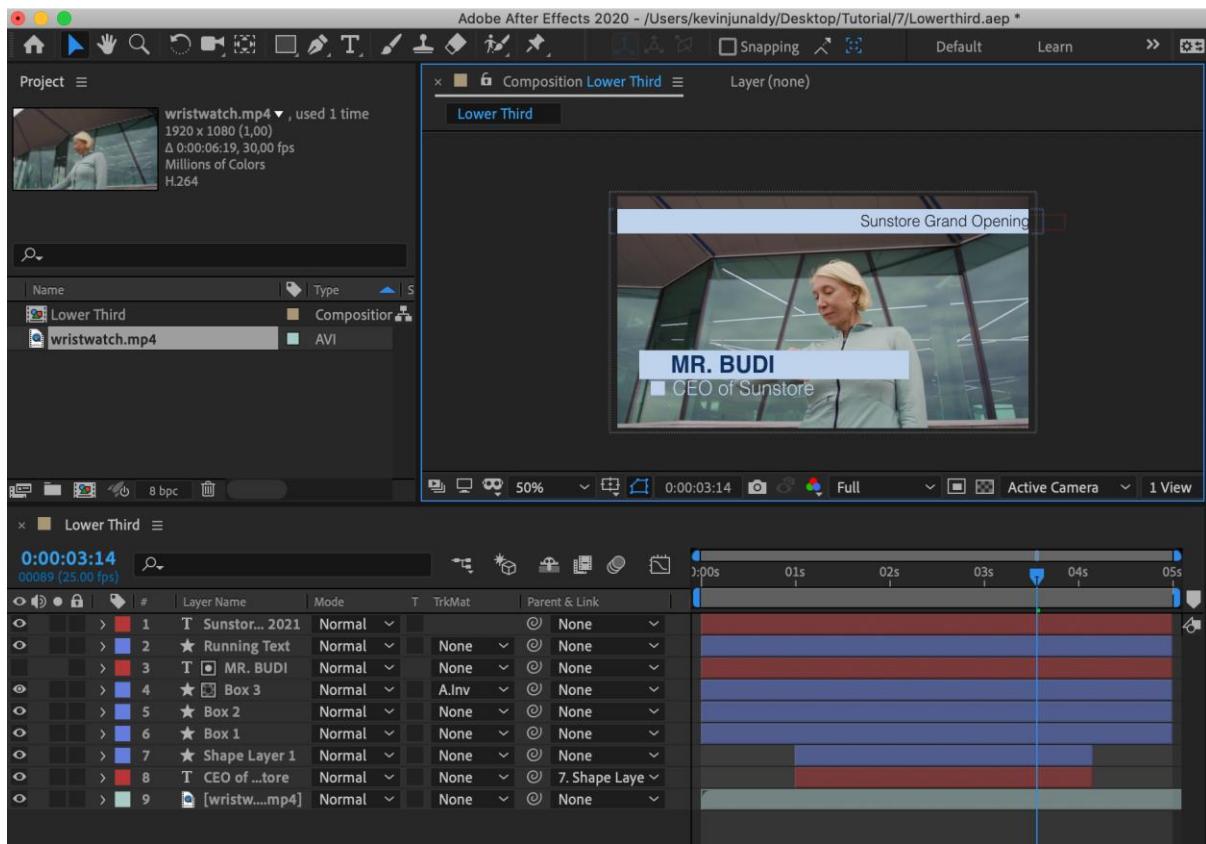
- o) Aktifkan keyframe text pada detik/frame 0 dan letakkan di luar layar kiri, dan keyframe detik 5 di luar layar kanan.





- p) Setelah semua animasi dan berjalan sesuai tutorial, silahkan masukkan footage video dan letakkan ke layer paling bawah





- q) Selesai, jangan lupa di-save dan di-render

3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

1) Waktu Penyelesaian : 8 jam

2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat dan menganimasikan lower third dan menggabungkannya dengan footage di Adobe After Effects.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat membuat dan menganimasikan lower third di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktik yang diajarkan, buatlah sebuah lower third untuk footage sebuah berita secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat lower third berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang sesuai dengan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

<input type="checkbox"/> YA	<input type="checkbox"/> TIDAK
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

<input type="checkbox"/> YA	<input type="checkbox"/> TIDAK
-----------------------------	--------------------------------

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

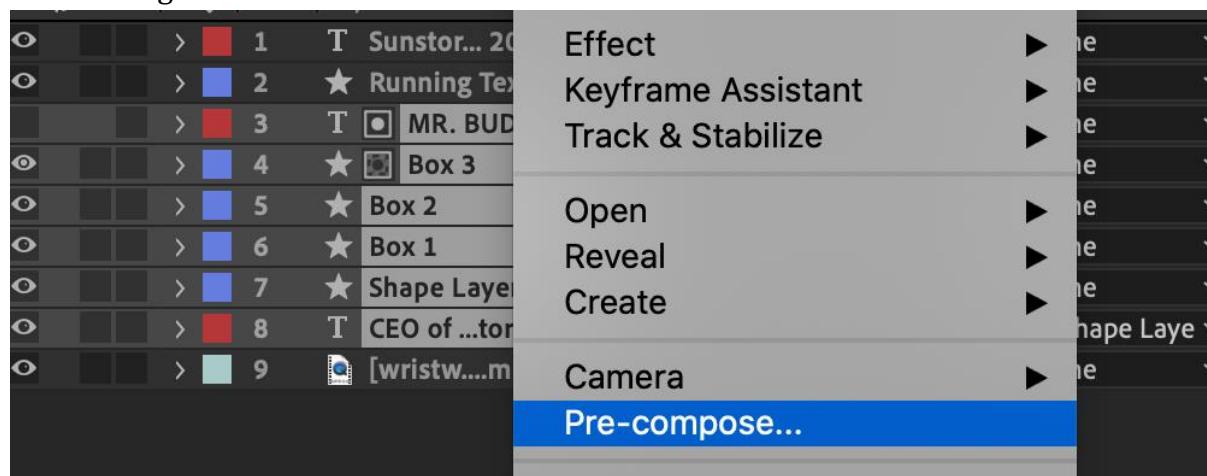
C. Melakukan Tracking Sederhana pada Footage

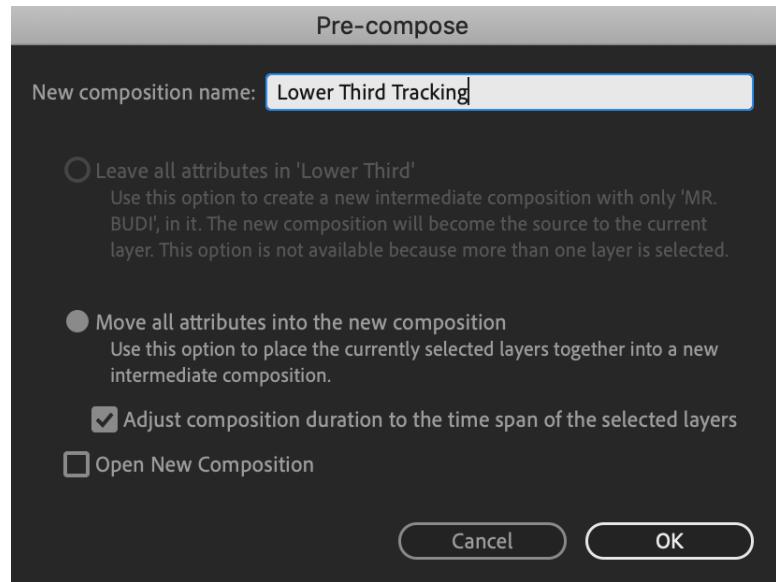
1. Pengetahuan

- a) Memahami cara melakukan tracking sederhana pada footage yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan

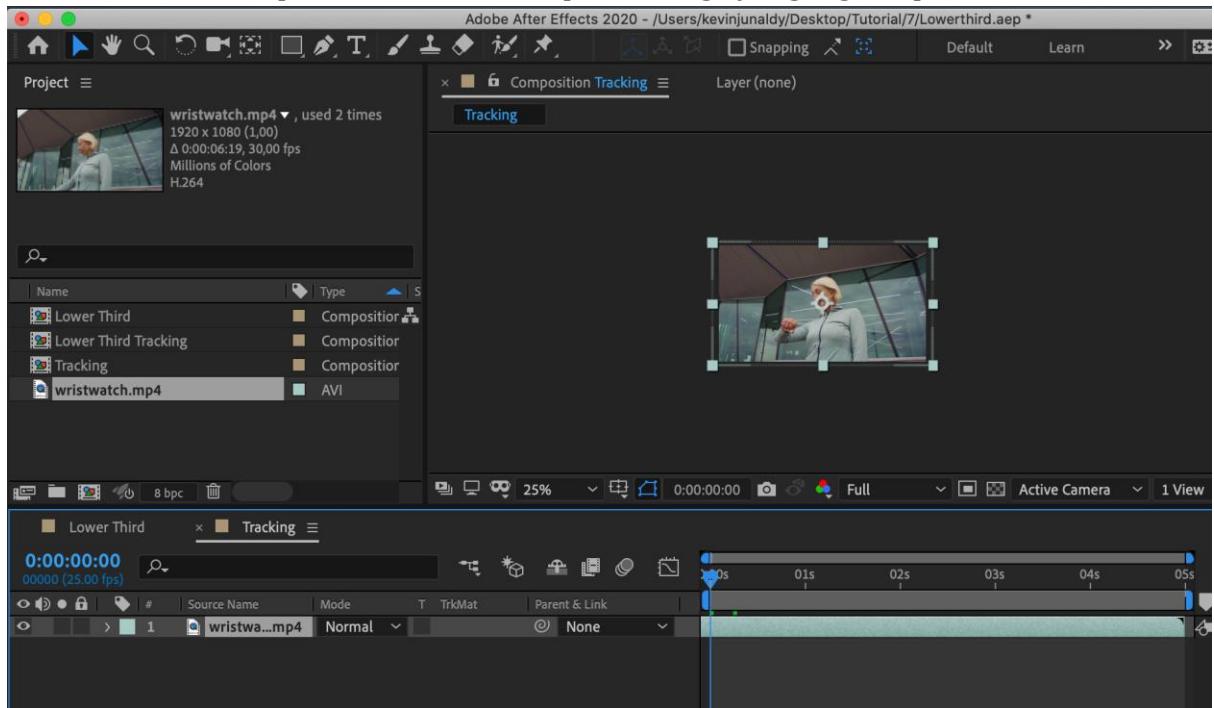
2. Keterampilan

- a) Melakukan tracking sederhana
- b) Materi yang digunakan masih berhubungan dengan materi yang dibuat untuk materi lower third sebelumnya
- c) Buka After effect Lower Third dan pre-composition layer Lower Third-nya saja. Pre-compose adalah sebuah fitur di After Effect untuk mengumpulkan banyak layer menjadi 1 layer. Layer pre-compose bisa diberikan effect lagi dan dapat diedit lagi dengan cara klik 2 kali.

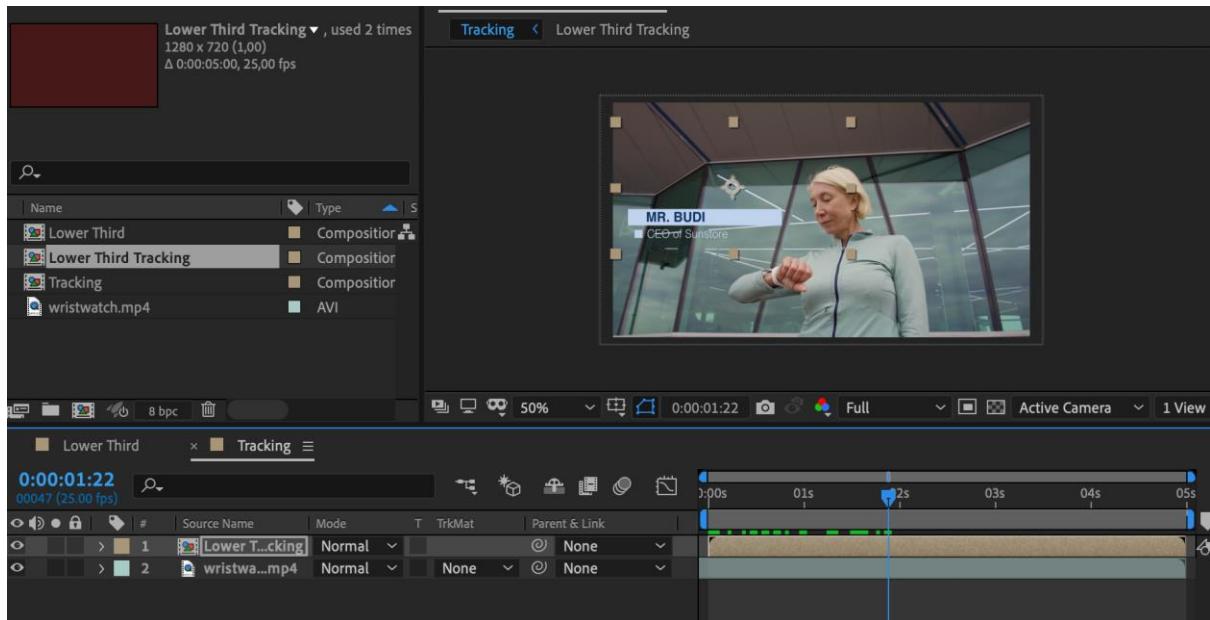




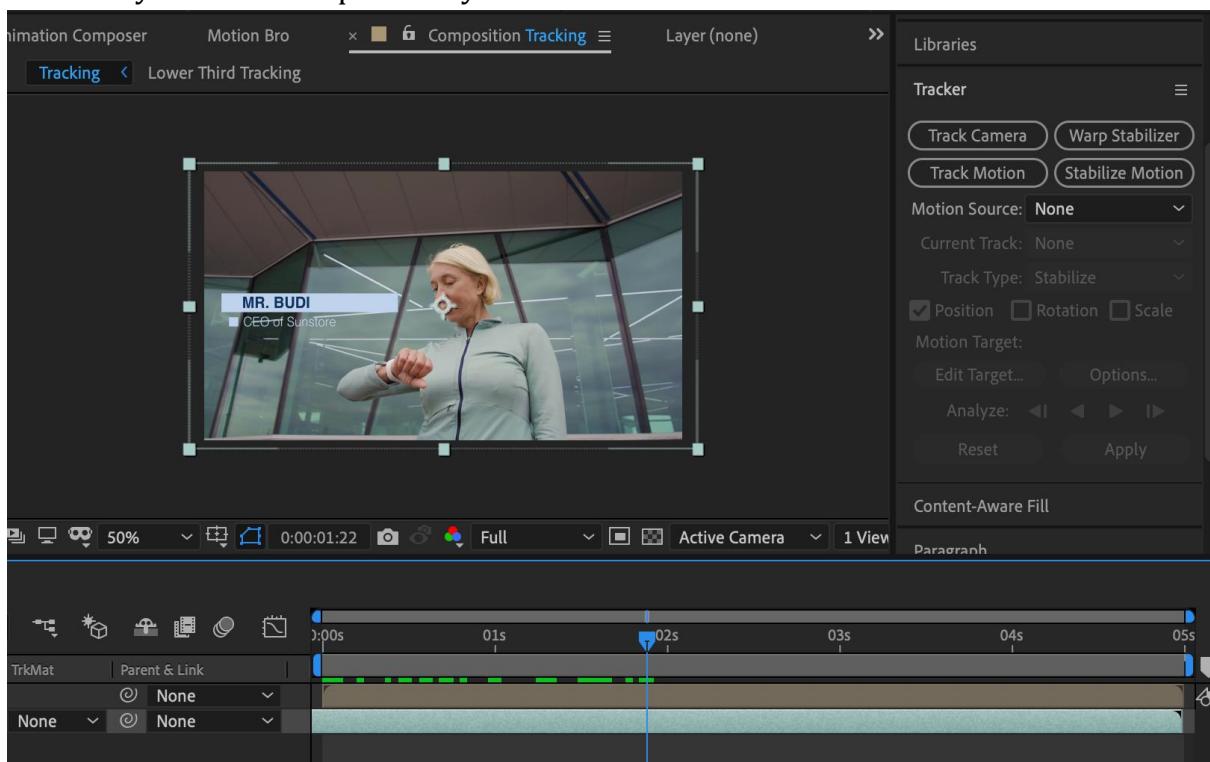
d) Buatlah Composition baru dan Import footage yang ingin dipakai



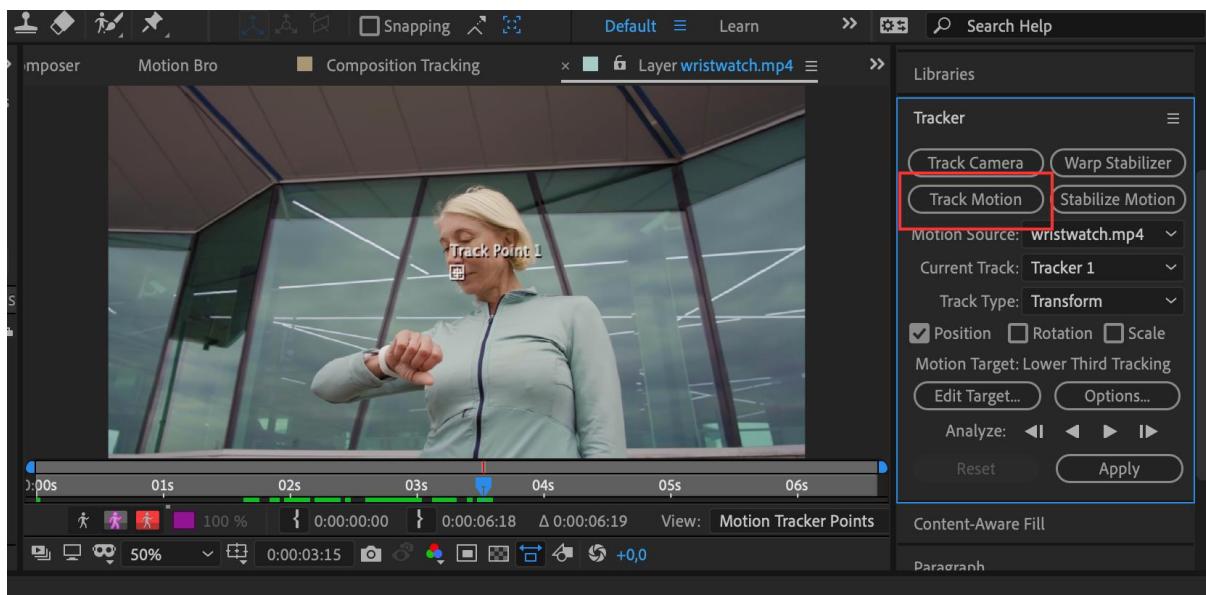
e) Masukkan hasil pre-composition, kecilkan, dan posisikan sesuai keinginan sementara



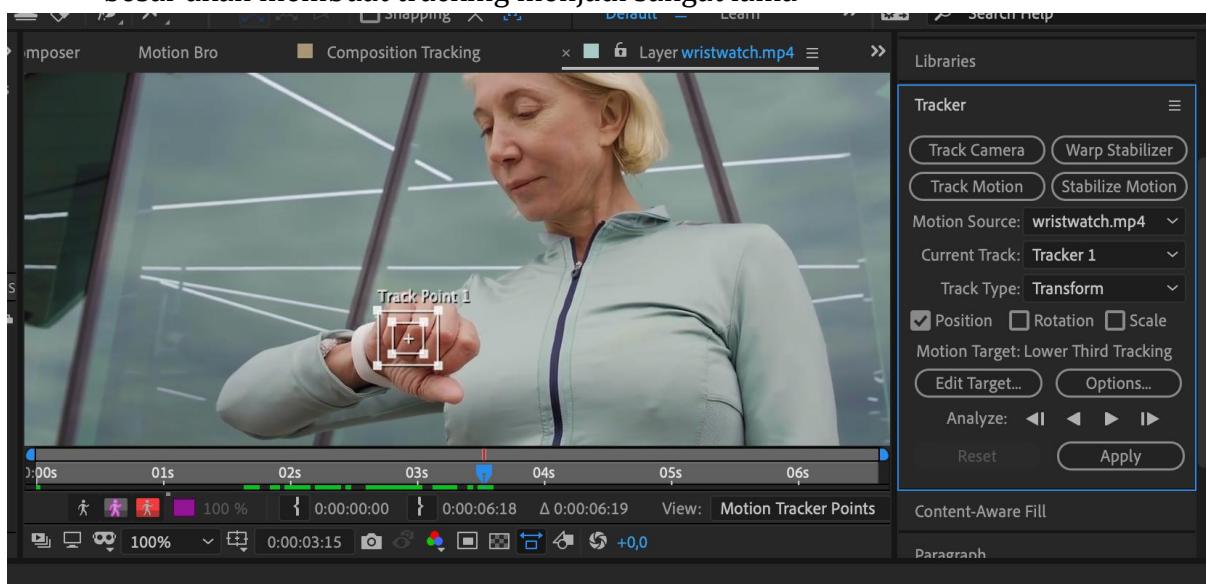
- f) Tekan layer video footage dan buka opsi tracker di sebelah kanan (atau search tracker help > search). Tracker berfungsi untuk merekam gerakan dan memberikan keyframe di setiap framanya.



- g) Tekan Track Motion dan akan muncul Track point 1. Track Motion akan merekam titik gerakan. Track Camera merekam gerakan kamera. Warp Stabilizer dan Stabilize Motion adalah untuk menghaluskan footage yang bergetar/tidak stabil.



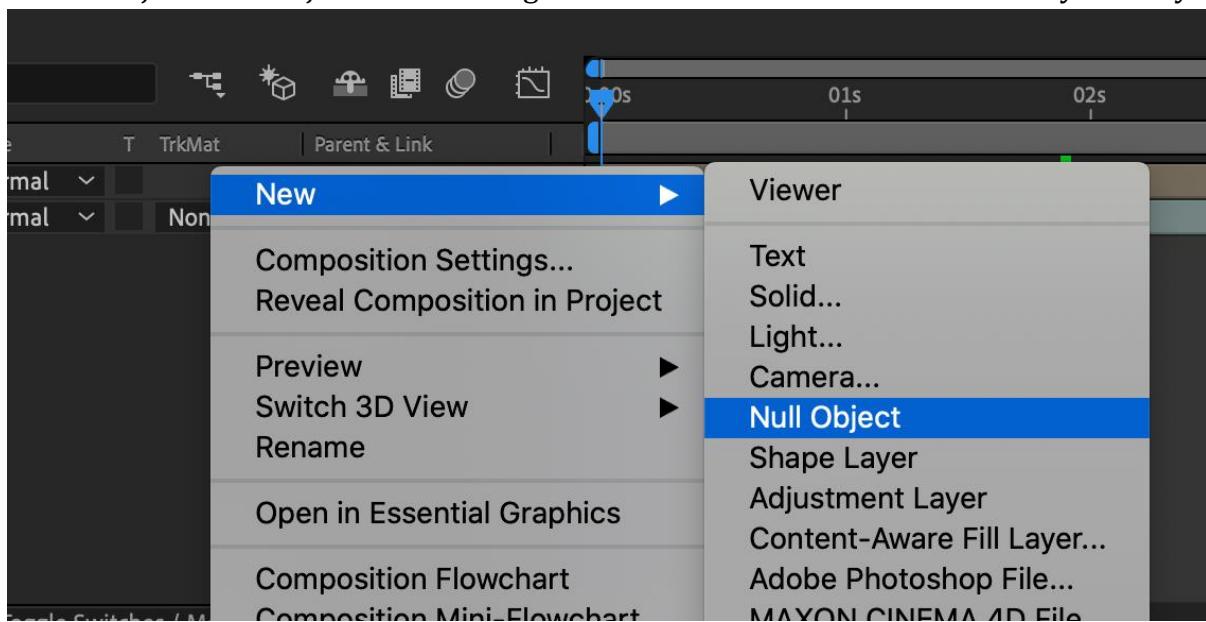
- h) Track point 1 itu dipindahkan ke arah tangan atau objek yang bergerak lainnya. Track point bisa diperbesar atau diperkecil, tapi pastikan jangan terlalu kecil atau terlalu besar. Terlalu kecil akan membuat tracking tidak akurat, sedangkan terlalu besar akan membuat tracking menjadi sangat lama



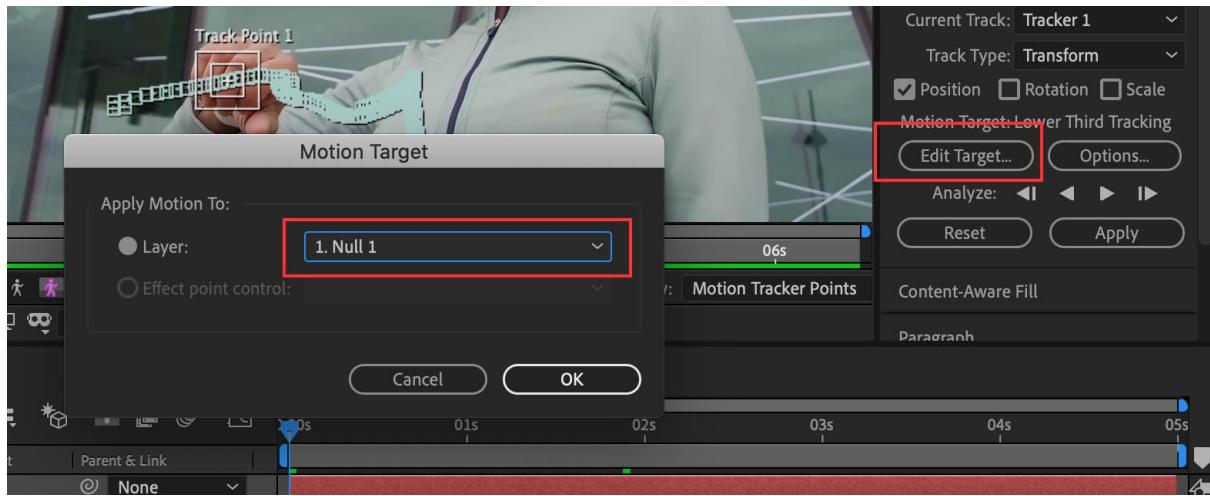
- i) Setelah sudah, tekan tombol play pada tracker dan biarkan loading sampai selesai. Tracker akan menciptakan tracking keyframe.



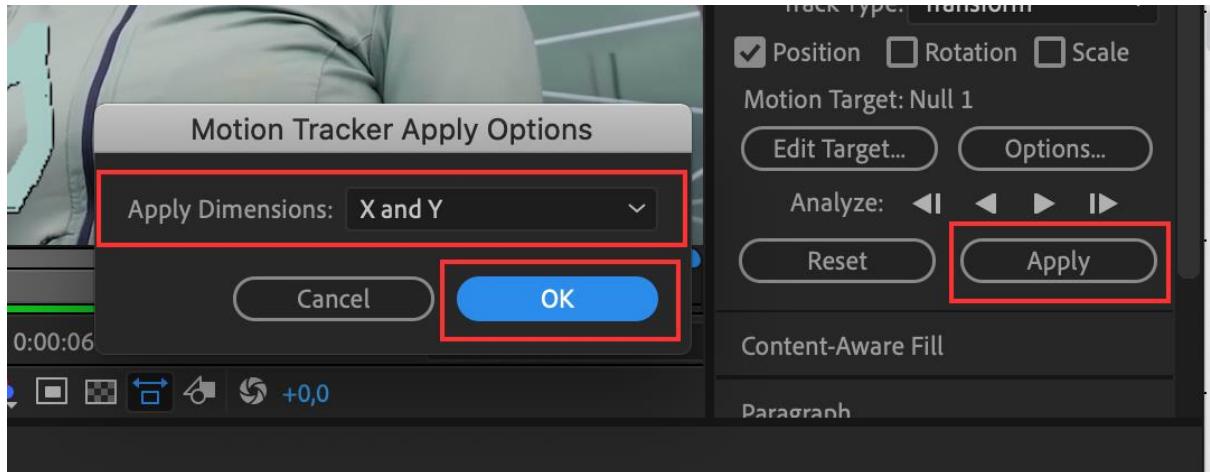
- j) Selanjutnya, buat Null Object dengan cara klik kanan pada layer timeline, New > Null Object. Null Object adalah sebagai sarana dari Tracker memberikan keyframenya.



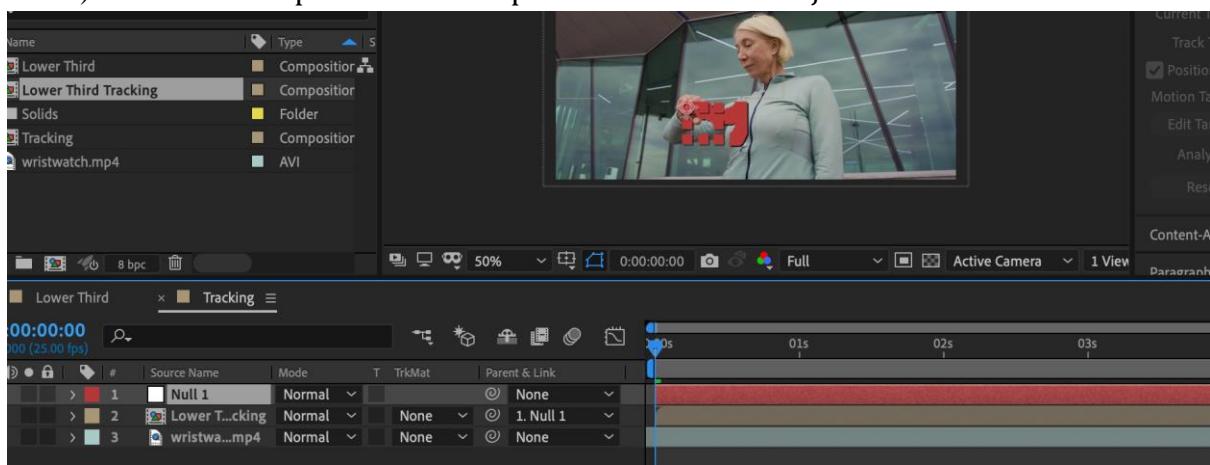
- k) Pada bagian tracker, tekan Edit target dan ubah Layer Null.



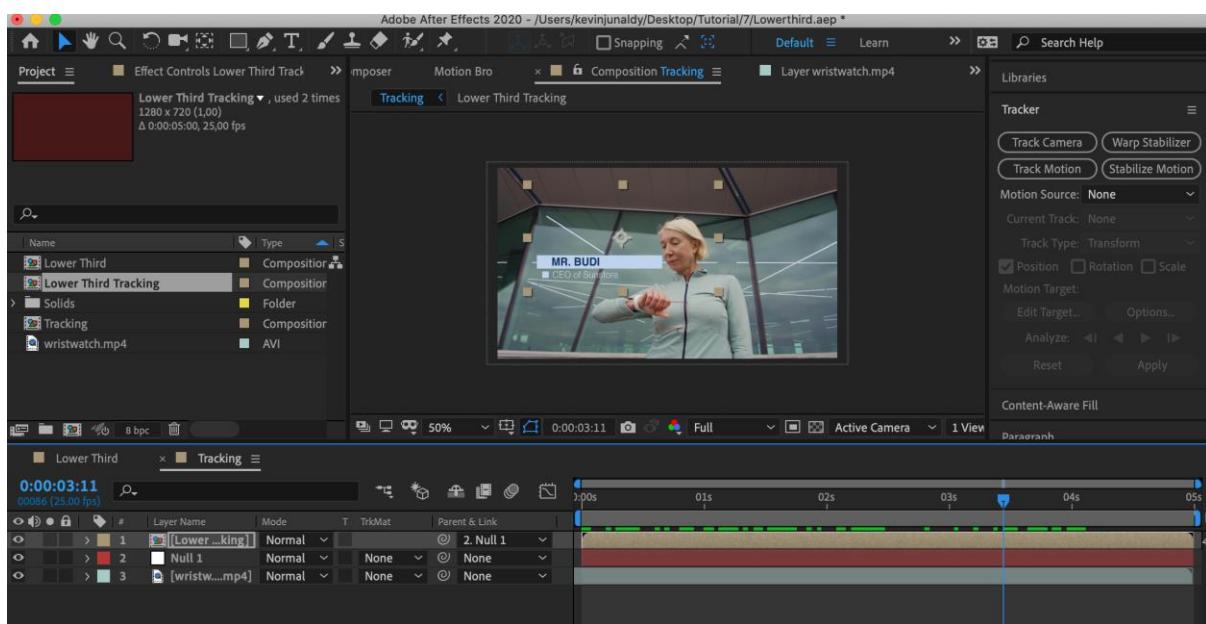
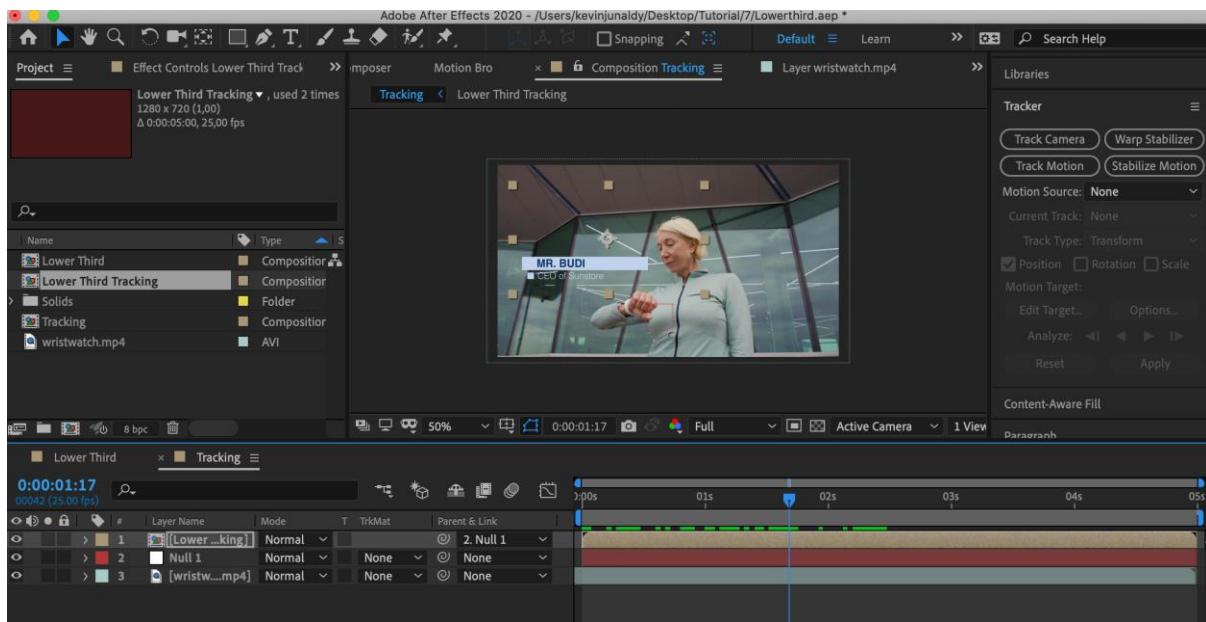
- l) Apply Target, ke X dan Y dan Ok. Null object akan mendapatkan seluruh keyframe yang sudah direkam pada tracker.



- m) Hasil Pre-composition tadi di-parent-kan ke Null Object.



- n) Selesai! Lower Third akan tracking mengikuti pergerakan tangan sesuai contoh. Jangan lupa di-save dan di-render.



3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

9) Waktu Penyelesaian : 8 jam

10) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu melakukan tracking lower third dan menggabungkannya dengan footage di Adobe After Effects.

11) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat membuat dan menganimasikan lower third di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

12) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

13) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe After Effects

14) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Berdasarkan praktik yang diajarkan, buatlah tracking sebuah lower third untuk footage sebuah berita secara mandiri dengan mengaplikasikan prinsip animasi!

15) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

16) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
1)	Membuat tracking lower third berdasarkan hal yang diajarkan di bagian keterampilan	Karya yang sesuai dengan hal-hal yang diajarkan dengan menerapkan prinsip animasi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA

PENILAI
---------	-------	-------

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

XVI. DAY 25-30: INFOGRAPHIC PROJECT

A. TUJUAN

1. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai pembuatan infografis dengan After Effects. Selama 1 minggu, peserta ditugaskan untuk membuat 2 buah project infografis secara mandiri. Dapat dibagi menjadi 3 hari pertama untuk pengerjaan infografis pertama, lalu 3 hari berikutnya mengerjakan infografis kedua.

2. Tujuan Khusus

Dengan mempelajari BAB XVI, peserta memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai:

- 1) Proses pembuatan infografis secara lengkap dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi
- 2) Mengembangkan kreatifitas

B. Membuat Infografis Bertema Kerusakan Hutan

1. Pengetahuan

- a) Memahami cara membuat infografis secara lengkap dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi
- b) Memahami pentingnya riset dan mencari referensi
- c) Memahami hubungan antara gaya visual dan target penonton

2. Keterampilan

- a) Membuat dan menganimasikan infografis

3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 24 jam

- 2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat dan menganimasikan infografis di Adobe After Effects.

- 3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat membuat dan menganimasikan infografis di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

- 4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Illustrator
- ✓ Software Adobe Photoshop
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Buatlah sebuah infografis berdurasi 2-3 menit yang bertema "kerusakan hutan" dengan target penonton anak-anak usia 7-12 tahun! Lakukan tahapan yang lengkap dari membuat script, storyboard, aset, dll. Semua aset harus dibuat sendiri

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
2)	Membuat infografis	Karya yang dibuat sesuai dengan instruksi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA

TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA

PENILAI
---------	-------	-------

Catatan Penilai :

Apakah **sikap kerja** saat tugas praktik dilaksanakan dengan benar?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

C. Membuat Infografis Bertema Fakta-fakta Terkait Pemilu di Indonesia

1. Pengetahuan

- a) Memahami cara membuat infografis secara lengkap dari proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi
- b) Memahami pentingnya riset dan mencari referensi
- c) Memahami hubungan antara gaya visual dan target penonton

2. Keterampilan

- a) Membuat dan menganimasikan infografis

3. Bagian Kerja

a) Tugas Praktek

- 1) Waktu Penyelesaian : 24 jam
- 2) Capaian Unjuk Kerja:

Peserta mampu membuat dan menganimasikan infografis di Adobe After Effects.

3) Indikator Unjuk Kerja:

Dapat membuat dan menganimasikan infografis di After Effects dengan menerapkan prinsip animasi.

4) Standar Kinerja

- ✓ Dikerjakan selesai tepat waktu, waktu yang digunakan tidak lebih dari yang ditetapkan.
- ✓ Toleransi kesalahan 10% dari hasil yang harus dicapai, tetapi bukan kesalahan yang bersifat kritis.

5) Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- ✓ Komputer/ laptop
- ✓ Keyboard
- ✓ Mouse
- ✓ Software Adobe Illustrator
- ✓ Software Adobe Photoshop
- ✓ Software Adobe After Effects

6) Tugas dan Instruksi Kerja:

- ✓ Buatlah sebuah infografis berdurasi 2-3 menit yang bertema "fakta-fakta terkait pemilu di Indonesia" dengan target penonton dewasa muda usia 17-25 tahun! Lakukan tahapan yang lengkap dari membuat script, storyboard, aset, dll. Semua aset harus dibuat sendiri

7) Sikap Kerja:

- Cermat, cekatan, konsisten, disiplin, bertanggung jawab
- Mampu berkomunikasi
- Taat terhadap instruksi kerja
- Kooperatif dalam bekerja

8) Daftar cek Unjuk Kerja tugas:

NO	DAFTAR TUGAS/INSTRUKSI	POIN YANG DICEK	PENCAPAIAN		PENILAIAN	
			YA	TIDAK	K	BK
3)	Membuat infografis	Karya yang dibuat sesuai dengan instruksi				

Apakah semua **instruksi kerja** tugas praktik dilaksanakan dengan benar dan tepat waktu?

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :

YA	TIDAK

	NAMA	TANDA TANGAN
PESERTA
PENILAI

Catatan Penilai :
