

BAB IV

ANALISIS DAN PERENCANGAN

1. Spesifikasi Hardware

a. Teori singkat tentang hardware

Hardware komputer ialah perangkat yang secara fisik bisa dilihat dan disentuh. Jika dilihat dari luar, perangkat keras merupakan kumpulan dari kotak yang saling terhubung dengan kabel elektrik (Supriyanto, 2005). Hardware yang dipakai penulis dalam Rancangan tahap pengeditan ini adalah, seperti *motherboard*, *processor*, *memori*, *hard disk*, *disk drive*, beberapa IC (*Integrated Circuit*) dan kabel yang biasanya ada didalam *casing box*. Dan *hardware* yang biasa tampak diluar seperti *monitor*, *mouse*, *keyboard*, dan ditambah dengan perangkat dalam pengambilan suatu video memakai beberapa jenis kamera yaitu : kamera *DSLR type Canon 550D*, *Canon 600D*, *Nikon 5100*, *Nikon 3200* dan *Handycam*, *action camera* dan lainnya.

1) Unit Input

Unit Input adalah alat yang digunakan untuk menerima inputan. Dalam pengambilan suatu video atau suatu film alat input untuk mengambil shoot dalam moment nya adalah dengan memakai suatu kamera digital. Contoh dari kamera digital nya adalah :

a) Digital Kamera

Memberikan penggunaan untuk dapat menghasilkan gambar dan menyimpan gambar digital yang di rekamnya. Ketika pengguna mendapatkan sebuah gambar, lampu akan melalui jalan sempit menuju lensa kamera, dimana fokus pada gambar berada pada *Charge Coupled Device (CCD)*. CCD Menghasilkan signal analog yang dapat menggambarkan sebuah gambar. Analog to Digital converted (ADC) mengkonversikan signal analog kesebuah signal digital. Digital Signal Processor (DSP)

menyimpan gambar digital ke media penyimpanan pada kamera. Gambar bisa download ke hard disk melalui kabel atau di salin dari media penyimpanan pada kamera.

Jenis-Jenis Kamera :

(1) Kamera Digital Prosumer atau Bridge Camera

Kamera prosumer adalah kamera semi professional yang berfungsi untuk menjembatani antara kamera pocket dengan DSLR. Ukuran kamera inipun tidak terlalu besar, yakni berada ditengah-tengah antara kamera saku dengan kamera DSLR.

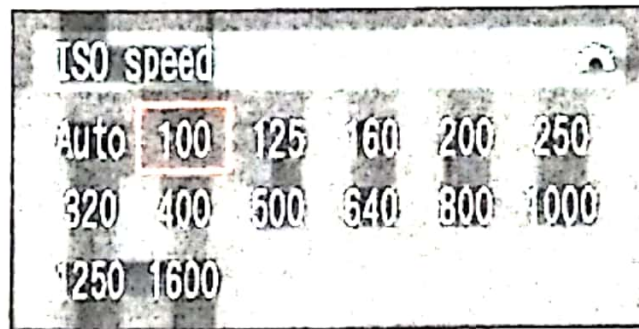
(2) Kamera DSLR (Digital Single Lens Reflex)

Kamera ini memberikan sudut pandang persis dengan obyek aslinya, karena menggunakan lensa manual yang berbentuk besar, Kamera ini mampu menyimpan cahaya lebih banyak yang akhirnya akan menghasilkan gambar yang lebih berkualitas. Banyak sekali kelebihan yang dimiliki oleh kamera DLSR apabila dibandingkan dengan kamera saku ataupun kamera prosumer. Tiga elemen yang mendasar yang dipakai penulis dalam pengambilan suatu video adalah :

2.1 ISO

ISO adalah ukuran seberapa sensitif sensor kamera terhadap cahaya ISO adalah satuan tingkat sensitifitas pada sensor kamera terhadap cahaya, apabila di kamera analog sama dengan nilai ASA film. Semakin besar nilai ISO maka semakin sensitif sensor kamera terhadap cahaya, sehingga semakin sensitif sensor kamera terhadap cahaya itu artinya semakin cepat sensor kamera merekam obyek. Untuk menghasilkan foto yang baik, tidak over maupun under exposure maka kita harus menguasai tiga settingan dasar

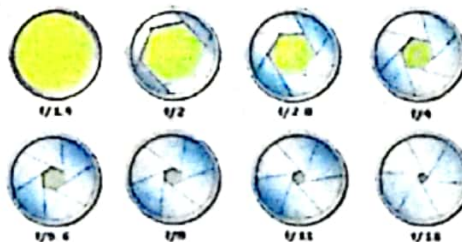
tersebut. Untuk menguasai ketiga hal tersebut maka perlu banyak latihan sehingga dengan sendirinya feeling kita akan terasah untuk dapat mensetting kamera dengan tepat sesuai dengan kondisi obyek yang kita hadapi dan gambar yang kita harapkan. Biasanya ISO yang dipakai dalam pengambilan suatu gambar di siang hari oleh penulis adalah 100-200 speed jika pada malam hari 800-1600 speed.



Gambar IV.1

2.2 Aperture

Aperture merupakan salah satu komponen dalam kamera manual yang fungsinya sebagai pengatur besar kecilnya bukaan lensa. Dalam kamera manual fungsi Aperture terletak pada gelang pengatur yang melingkar pada lensa.



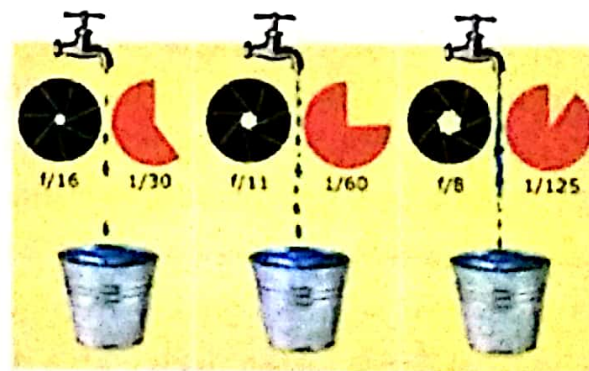
Gambar IV.2

Simbol yang dipakai adalah huruf f. Kalau kita perhatikan di seputar gelang tersebut tertera angka dari 1,4 2 2,8 4 5,6 8 11 16 22 angka tersebut sebenarnya merupakan angka

pecahan yang menggambarkan perbandingan antara besar kecilnya intensitas cahaya di luar kamera dengan intensitas cahaya yang ada di dalam lensa. Aperture yang biasa dipakai oleh penulisa dalam pembuatan video ini adalah dengan iso 100-200 speed adalah memakai aperture $f/5.6$

3.2 Shutter Speed

Fungsinya mengatur cepat lambatnya rana terbuka sehingga dapat meloloskan seberkas cahaya yang pas dengan kebutuhan kondisi pada waktu itu. Kalau kita lihat selektor tersebut tertera angka B 1 2 4 8 15 30 60 125 500 1000 2000 Angka tersebut juga menggambarkan pecahan dalam skala detik, demikian misalkan, speed dipilih angka $1/60$ maka kecepatan membuka rana adalah $1/60$ detik. Sedangkan huruf B di depan angka 1 itu adalah tanda bahwa rana akan terbuka terus selama tombol pelepas rana masih kita tekan, atau fungsi membuka rana sesuai dengan waktu yang kita butuhkan. Fungsi selektor kecepatan B ini dipakai misalnya kita hendak memotret obyek berupa lampu reklame di malam hari atau suasana malam.



Gambar IV.3

Pemilihan angka kecepatan membuka rana ini bergantung pada situasi/kondisi obyek yang hendak kita foto. Untuk menangkap/membekukan obyek yang bergerak semisal mobil atau

motor yang sedang melaju maka kita memilih kecepatan tinggi katakankah 500 ke atas. Sebaliknya , bila hendak menghasilkan efek benda bergerak, maka kita pilih speed lambat pada waktu kita membidik obyek yang sedang melaju tersebut. Kecepatan bisa dipilih mulai 30 ke bawah. Dengan pemilihan speed lambat maka ketika fokus kita arahkan pada obyek yang bergerak maka background yang tampak pada foto akan terlihat jelas sementara obyeknya tampak blur/gerak

(3) Action Camera

Dalam pengambilan sudut angle pada pembuatan film yang penulis ambil sebagai riset memakai suatu camera yaitu Action Camera, Action Camera yaitu dapat memberikan sudut pandang atau perspektif baru dalam sebuah pengambilan gambar foto dan video. Kebanyakan unit kamera aksi memiliki jangkauan sudut bidik lensa hingga 170 derajat. Sebab kamera aksi memang dirancang untuk satu tujuan mengabadikan momen dari sudut, posisi, atau kondisi yang hampir tidak mungkin dan tidak bisa dilakukan dengan kamera biasa.

(4) Handycam

Istilah handycam pada umumnya digunakan untuk alat perekam gambar bergerak yang dapat dipegang dengan satu tangan. Dan kenapa penulis memakai handycam dikarenakan transisi dari handycam sangat halus dan mempunyai kualitas gambar yang sangat bagus, fitur-fitur yang ada pada handycam yang beredar saat ini sudah sangat memadai untuk pengambilan gambar yang kualitasnya setara dengan standar camcorder professional.

2) Proses

Bagian ini menjelaskan tahap persiapan sebelum sebuah program acara disiarkan dan dinikmati oleh penonton adapun pembagian tahap tersebut adalah :

a) Pra produksi

Tahap persiapan dimana sebelum dan saat reporter terjun kelapangan guna mencari informasi atau berita, persiapan-persiapan adalah :

(1) Persiapan strategis

Persiapan mengenai rencana pemilihan berita-berita apa saja yang akan diangkat dan siapa narasumber serta membuat budget (anggaran biaya) untuk liputan setelah itu reporter membuat equipment request yaitu permohonan permintaan crew liputan seperti kameramen, lighting dan audioman. Untuk lighting dan audioman hanya jika diperlukan saja dan sudah disepakati oleh produser.

(2) Peliputan

Pada saat peliputan reporter dan kameramen sesuai dengan kapasitasnya meliput kegiatan yang sudah disepakati kemudian melakukan wawancara dengan narasumber dan mengambil gambar pada saat kegiatan sedang berlangsung

(3) Pasca Peliputan

Setelah peliputan selesai reporter melihat hasil rekaman liputan tadi kemudian membuat naskah untuk script sebagai panduan host dalam membacakan berita.

b) Produksi

Tahap dimana setelah melakukan liputan dan hasil dari liputan tersebut diberikan kepada editor untuk di edit, sesuai dengan script yang telah dibuat. Kemudian setelah diedit, materi tersebut harus di periksa oleh produser apakah sesuai dengan script yang dibuat.

Setelah diperiksa oleh produser, materi ini di cek kembali oleh control room dan quality control untuk memastikan kembali apakah materi tersebut layak untuk ditayangkan. Apabila materi tersebut tidak layak untuk ditayangkan maka editor harus mengedit ulang materi tersebut sehingga layak untuk ditayangkan ke publik.

c) **Pasca Produksi**

Tahap ini adalah tahap untuk mengevaluasi seluruh kegiatan mulai dari pra produksi dan produksi. Apabila pada tahap pra produksi dan produksi ada kesalahan, maka kesalahan-kesalahan tersebut dapat diminimalkan apabila melakukan peliputan kembali dan jangan sampai kesalahan tersebut terulang kembali karena dapat merugikan waktu dan tenaga.

(1) **Tim Produksi**

Untuk membuat sebuah video atau film harus memiliki sebuah tim untuk meliput. Tim tersebut terdiri dari :

- a) **Kameramen**, tugasnya mengambil gambar host dan gambar-gambar di sekitar tempat kejadian untuk stock shoot bagi editor.
- b) **Host**, melakukan liputan langsung di tempat kejadian dan melakukan interview apabila di perlukan.
- c) **Produser atau Asisten Produser**, mengawasi agar semuanya berjalan sesuai dengan script yang telah dibuat.
- d) **Driver**, bertugas mengantar para crew ke lokasi acara atau kejadian.

3) Output

Yang berarti perangkat keluaran dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat keras yang berperan sebagai media penerjemah informasi yang dihasilkan oleh proses komputer. Dengan output device maka komputer dapat menyampaikan hasil dari sebuah proses data kepada manusia sebagai penggunaannya. Informasi yang disampaikan

bisa dalam bentuk visual yang terlihat oleh mata melalui layar, terdengar oleh telinga atau tertulis maupun tergambar di kertas.

a) Hard Disk Drive

Hard disk drive merupakan media penyimpanan yang terdapat pada notebook maupun desktop PC. hard disk bisa digunakan untuk menyimpan file musik, video, foto, dokumen penting dan data lain pada sebuah. Dan jika ingin melihat isi file-file yang disimpan, kita dapat langsung membuka file-file tersebut.

b) Flash Disk

Merupakan media penyimpan, fungsinya hampir sama seperti hard disk yaitu, untuk menyimpan data-data dan membaca atau menampilkan kembali data-data tersebut jika diperlukan.

c) Speaker

Adalah perangkat output yang berfungsi menghasilkan bunyi baik itu dalam bentuk musik maupun suara dari komputer atau device lainnya. Speaker terhubung melalui sebuah kabel yang ditancapkan pada soundcard (perangkat pengolah suara).

d) Monitor

Monitor merupakan perangkat output yang paling umum. Monitor menampilkan informasi dalam bentuk tulisan, gambar dan video. Monitor bisa dibedakan berdasarkan ukuran, resolusi, dan teknologi.

e) Memory Card Kamera Digital

Memory card merupakan salah satu komponen penting dalam videografi digital yang sering kali diabaikan oleh videografi. Memory card berfungsi untuk menampung seluruh hasil pekerjaan kita sebagai videografi, karena itu penting untuk kita memahami jenis-jenis memory card pada kamera digital baik itu format, kecepatan dan fungsinya.

b. Spesifikasi Hardware yang sudah dan akan digunakan

Berikut ini spesifikasi hardware atau perangkat keras yang digunakan dalam project ini meliputi :

1) Processor (Intel Core i 5 cpu @ 2,80 Ghz)

Processor merupakan otak yang mengontrol jalannya sebuah komputer dan menyimpan hasil-hasil yang dikerjakan kedalam memori.

2) Motherboard (GigaByte)

Papan rangkaian utama pada komputer dimana processor, memori dan perangkat-perangkat lainnya terpasang.

3) Memory atau Ram (4 Gb Kingston)

Sebagai tempat penyimpanan sementara semua data yang diproses sepanjang penggunaan komputer. RAM menyimpan memori secara acak tidak peduli dari mana data berasal.

4) Harddisk (500 GB Seagate)

Berfungsi untuk menyimpan data dalam bentuk digital.

5) Monitor (SAMSUNG Sync Mater E 1960)

Media output untuk menampilkan atau memperlihatkan informasi sehingga dapat dibaca dan dilihat.

6) VGA CARD (ATI Radeon HD 4650 Series)

Mengolah data grafis untuk ditampilkan di layar monitor.

7) Keyboard (Logitech)

Sebagai media interaksiantara user dengan mesin.merupakan sebuah papan yang terdiri dari tombol untuk mengetik kalimat dan simbol-simbol khusus lainnya pada komputer.

8) DVD-RW (SAMSUNG)

Suatu driver untuk merekam dan memutar DVD

9) Mouse (Logitech Usb)

Suatu perangkat mekanik untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang biasanya dikerjakan manusia.

c. Teori singkat tentang konsep design videografi yang telah disetujui dan hardware yang digunakan :

1) Hubungan antara hardware yang digunakan dengan software pendukung.

Dalam membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan tahap pengeditan dalam suatu video pasti banyak menggunakan software-software untuk menunjang dalam menyelesaikan tahap pengeditan. Antara hardware dan software yang digunakan sangat erat hubungannya. Sehingga dalam pembuatannya dibutuhkan hardware dan software yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan penggunaan hardware yang baik dan sesuai, pastinya akan memudahkan dan dapat menunjang kinerja software dengan baik sehingga dapat menghasilkan hasil yang baik juga.

2) Sebab atau akibat software yang digunakan sesuai dengan spesifikasi hardware pendukung.

Pada umumnya software yang digunakan dalam bidang videografi membutuhkan memori yang sangat besar pada saat mengoperasikannya. Selain itu karena file-file yang dihasilkan rata-rata dalam bentuk video yang cukup besar, untuk itu apabila hardware yang digunakan tidak sesuai dengan yang dibutuhkan software, maka kinerja dari software itu tidak akan sempurna dan hasilnya tidak akan optimal. Bisa juga terjadi hang (not responding) pada saat menggunakan yang dikarenakan kapasitas hardware yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan oleh software yang digunakan.

d. Teori singkat tentang macam-macam Tipe Shots dalam pengambilan gambar yang sering digunakan dalam produksi film dan video diantaranya :

Dalam produksi video maupun film, ada sekitar 10 tipe shot dalam pengambilan gambar yang biasa digunakan sebagai acuan para tim produksi (khususnya departemen kamera), masing-masing tipe shot tersebut memiliki fungsi berbeda, hal ini disesuaikan dengan isi pesan yang ingin disampaikan melalui bahasa visual. Diantaranya adalah :

1) *EWS (Extreme Wide Shot)*

Extreme wide shot merupakan tipe shot yang digunakan untuk menunjukkan sebuah lingkungan dimana subyek film berada. Tipe shot ini seringkali dipakai untuk membangun suasana sebuah adegan, subyek film terkadang hampir tak tampak dalam visual karena penggunaan sudut pandang lebar yang ekstrim. Tipe shot EWS juga sering digunakan dalam film kolosal yang melibatkan ribuan subyek, dengan menggunakan tipe shot ini jumlah pasukan skala besar dan megah dapat digambarkan secara sempurna.



Gambar IV.4

2) *Very Wide Shot (VWS)*

Very Wide Shot merupakan tipe shot sangat luas, namun secara visual lebih sempit jika dibandingkan dengan tipe *Extreme wide shot*. Pengambilan gambar dengan tipe *Very Wide Shot* ini masih

sangat memungkinkan untuk mengambil banyak subyek dalam sebuah frame. Meskipun subjek film sudah dapat terlihat dengan shot ini, tetapi belum ada penekanan, karena tipe shot ini masih dalam rangka membangun suasana lingkungan dimana subyek film berada.



Gambar IV.5

3) *Wide Shot (WS)*

Dalam tipe *Wide Shot*, subjek sudah dapat diidentifikasi dengan jelas karena telah memenuhi frame gambar meski terdapat jarak diatas kepala dan dibawah kaki. Penggunaan jarak diatas dan dibawah subyek tersebut digunakan untuk “ruang aman” agar lebih nyaman untuk dilihat.



Gambar IV.6

4) *Mid Shot (MS)*

Mid Shot atau sering disebut juga sebagai *Medium Shot* merupakan tipe shot yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe shot ini akan menampilkan sebatas pinggang sampai atas kepala.



Gambar IV.7

5) *Medium Close Up (MCU)*

Medium Close Up merupakan jenis shot untuk menunjukkan wajah subyek agar lebih jelas dengan ukuran shot sebatas dada hingga kepala. Ekspresi wajah dari tipe shot ini sudah bisa ditangkap melalui frame kamera.



Gambar IV.8

6) *Close Up (CU)*

Tipe shot *Close Up* sering digunakan untuk menekankan keadaan emosional subyek. Tipe shot ini biasanya mengambil subyek manusia hanya bagian kepala saja. *Close up* juga berguna untuk menampilkan detail dan dapat digunakan sebagai *cut-in*.



Gambar IV.9

7) *Extreme Close Up (ECU, XCU)*

ECU (juga dikenal sebagai XCU) merupakan tipe shot untuk menampilkan detail obyek, misalnya mata, hidung, atau telinga.



Gambar IV.10

8) *Cut-In (CI)*

Cut-In adalah tipe shot yang diambil secara khusus dengan menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara rinci.



Gambar IV.11

9) *Cutaway (CA)*

Cutaway adalah jenis shot yang digunakan untuk membangun situasi, subjek bisa berbeda, misalnya hewan kesayangan milik subyek, bagian yang berbeda dari subjek misalnya properti milik subyek atau apa pun.



Gambar IV.12

10) *Two Shot*

Two shot merupakan tipe shot yang menampilkan dua orang dalam satu frame kamera, tipe shot ini dapat digunakan untuk membangun hubungan antara subjek satu dengan lainnya, masing-masing subyek

dapat saling berinteraksi dan terlibat dalam gerakan atau tindakan dalam pengambilan gambar.



Gambar IV.13

2. Spesifikasi Software

a. Teori Singkat Tentang Software

Software biasa disebut dengan perangkat lunak. Sifatnya pun berbeda dengan hardware atau perangkat keras. Jika perangkat keras adalah komponen yang nyata yang dapat dilihat dan disentuh manusia, maka software atau perangkat lunak tidak dapat dilihat dan disentuh secara fisik.

Software adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui software atau perangkat lunak ini suatu komputer dapat beroperasi. Software memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda tapi kita bisa mengoperasikannya dalam serangkaian instruksi atau program atau prosedur berupa kumpulan data – data yang diberikan pada komputer untuk dapat menghasilkan informasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

b. Software yang akan digunakan

Software yang digunakan adalah software edit video yaitu Adobe Priemer Pro CS6 dan After Effects CS6. Adobe Premiere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinctron, Broadcasting, dan Pertelevision. Adobe Premiere Pro memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Adobe After Effects adalah salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After Effects terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. After Effects telah membantu para praktisi perfilman Hollywood dalam menghasilkan film-film dengan efek khusus yang spektakuler. Spawn, Titanic, Deep Rising, The Jackal adalah beberapa judul film yang telah memanfaatkan potensi After Effects.

c. Nama, Versi dan Plugins software yang digunakan

Software yang digunakan adalah software Adobe Priemere CS6 dan Adobe After Effects CS6.

1) Adobe Priemere Pro dan Adobe Priemere Pro CC

Adobe Priemere Pro adalah sebuah program penyunting Video berbasis non-linear editor (NLE) dari Adobe Systems. Itu adalah salah satu produk software dari Adobe Creative Suite, tetapi juga bisa dibeli sendirian. Bahkan kalau dibeli sendirian, itu termasuk Adobe Encore dan Adobe OnLocation.

Adobe Priemere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen.

Adobe Priemere Pro memiliki fitur - fitur penting, antara lain Capture (perekam video) Monitor, Trim (alat pemotong klip) Monitor, dan Titler (Pembuat teks judul) Monitor. Pada efek-efek video Adobe

Premiere Pro terdapat Keyframe seperti yang terdapat pada Adobe After Effects (cara menganimasikannya juga hampir sama). Pada Titler, anda bisa membuat teks judul/title dan mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (outline), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (roll and/or crawl), bisa juga untuk memberi shapes/bangun datar agar tampilan judul/teks video terlihat lebih menarik. Tahap terakhir adalah export/output/menyimpan proyek dalam bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video.

2) Adobe After Effects CS6

Adobe After Effects adalah produk peranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. Pada awalnya merupakan sebuah software produk dari Macromedia yang sekarang sudah menjadi salah satu produk Adobe.

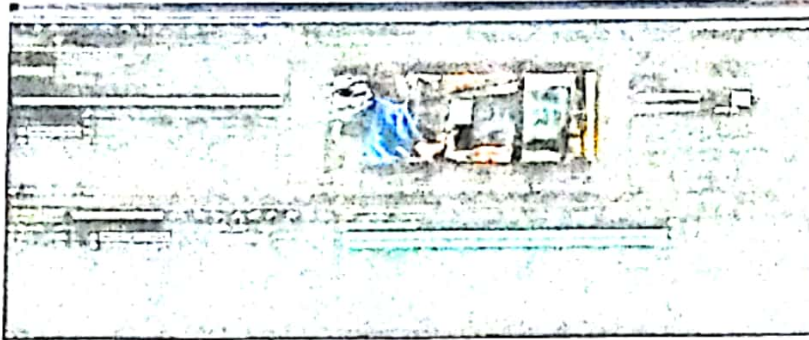
Adobe After Effects adalah sebuah software yang sangat profesional untuk kebutuhan Motion Graphic Design. Dengan perpaduan dari bermacam-macam software Design yang telah ada, Adobe After Effects menjadi salah satu software Design yang handal. Standart Effects yang mencapai sekitar 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk mengubah dan menganimasikan objek. Disamping itu, membuat animasi dengan Adobe After Effects, juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode script yang biasa disebut Expression untuk menghasil pergerakan yang lebih dinamis.

Adobe After Effects memiliki fitur-fitur penting, misalnya Adobe After Effects memiliki alat untuk membuat Shape (seperti yang terdapat pada Adobe Photoshop). Pada Adobe After Effects terdapat Keyframe seperti yang terdapat pada Adobe Flash (cara menganimasikannya juga hampir sama). Terdapat juga Expression yang hampir mirip dengan Action Script pada Flash, dan masih banyak lagi yang lain.

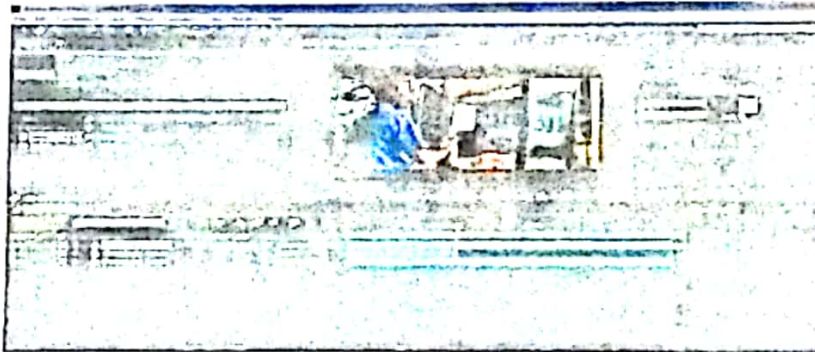
3. Curret Desain Analisis

Mendesain atau mengedit suatu video dengan memberikan sesuatu efek ataupun audio visual dapat memberikan kesan yang berbeda pada suatu video. Inilah langkah-langkah dalam mengedit suatu video diaplikasi Adobe After Effects CS6 yang penulis edit pada film pendek Skripsi? Di bawa Happy!

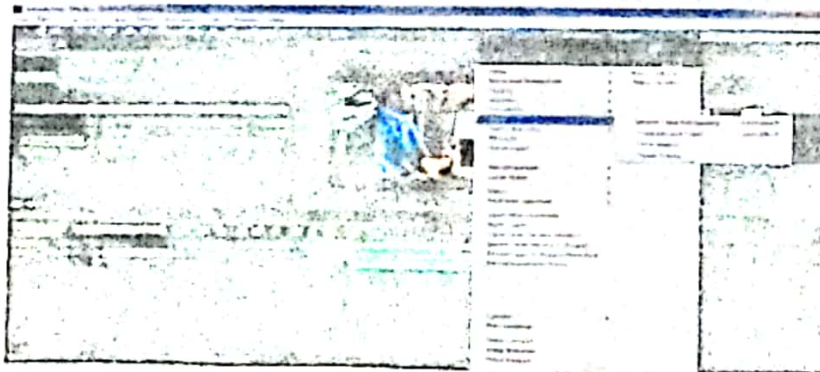
Langkah 1 : Duplicate layer yang akan difreeze dengan cara CTRL+D



Langkah 2: Setelah diduplicate potong layer videonya dengan cara CTRL+Shift+D dan Hapus layar perpotongan video yang sebelah kiri



Langkah 3 : Kemudian klik kanan pada video yang akan difreeze kemudian pilih Time > Freeze frame



Langkah 4 : Kemudian klik kanan pada video yang akan difreeze kemudian pilih Time > Freeze frame



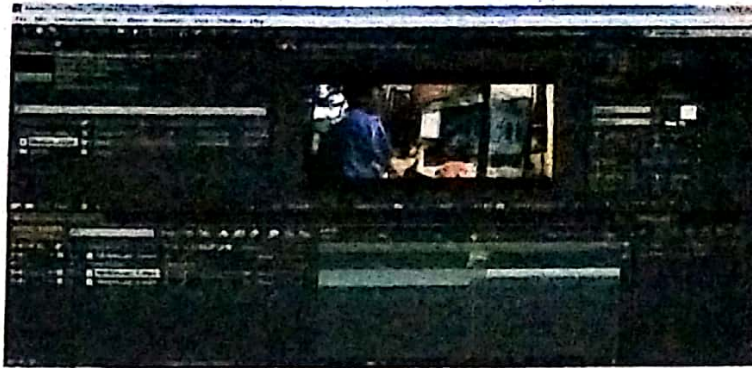
Langkah 5 : Potong lagi layer yang sudah difreeze karena terlalu panjang



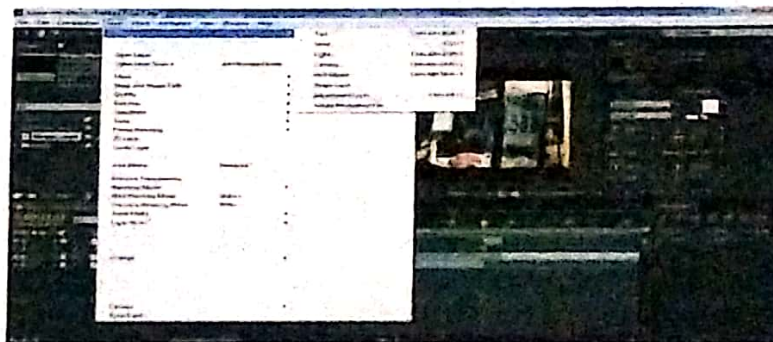
Langkah 6 : Kemudian potong layer yang tidak difreeze tadi untuk disambung dengan video yg sudah difreeze



Langkah 7 : Kalian bisa atur durasi video yang sudah difreeze agar sesuai dengan keinginan dan jangan lupa pula menggeser video yang tidak difreeze tadi agar tidak terjadi jump, Kemudian kita akan membuat sedikit efek untuk pengenalan tokoh dengan cara



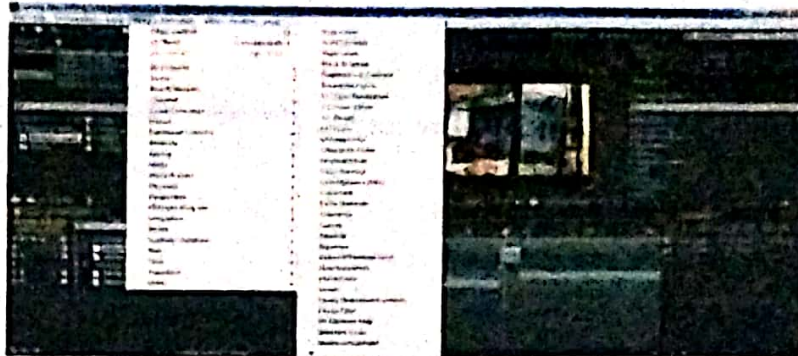
Langkah 8 : Buat dulu adjustment layer dengan cara pilih layer > adjustment layer



Langkah 9 : Kemudian potong adjustment layernya karena kita hanya akan menerapkan efeknya dibagian video yang difreeze dengan cara Ctrl+shift+D kemudian dihapus



Langkah 10 : Kemudian pilih adjustment layer tadi lalu pilih menu Effect > Color Correction > CC toner



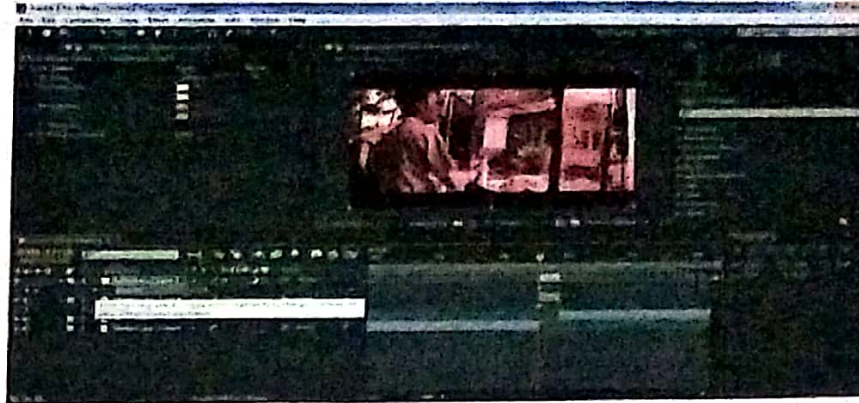
Langkah 11 : Kalian bisa mengubah warna toner nya sesuai dengan keinginan pada menu pilihan yang disebelah kiri, Kemudian kita akan membuat seolah olah warna tersebut dari tidak berwarna menjadi berwarna.



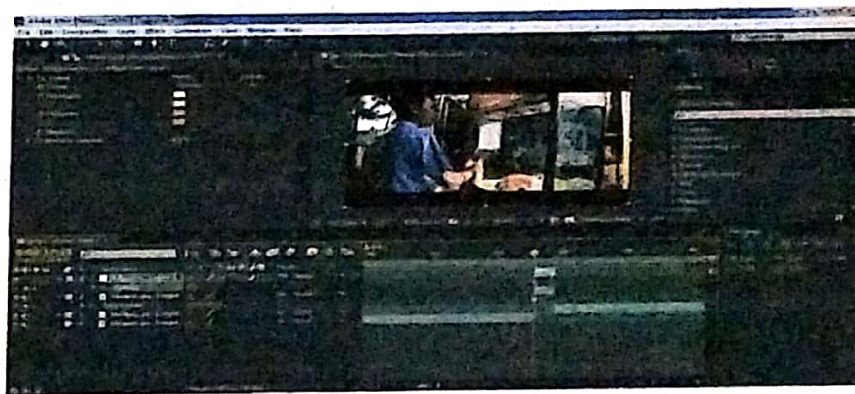
Langkah 12 : Tekan tombol "T" di layer adjustment layer untuk memunculkan menu opacity.



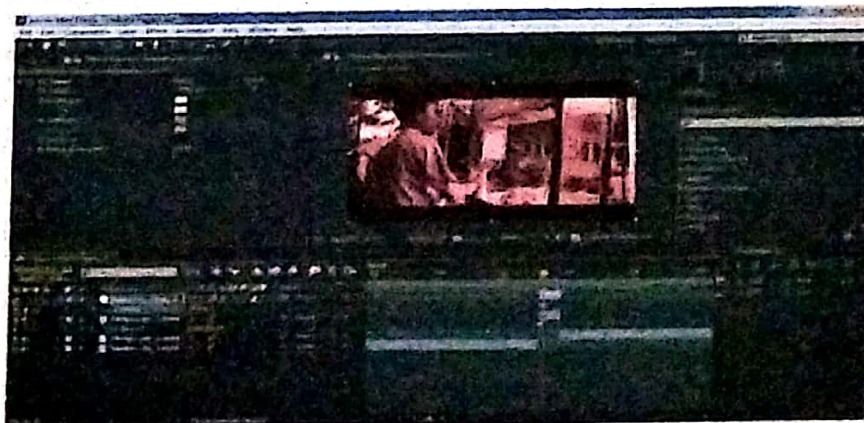
Langkah 12 : Arahkan current time indikator diawal frame adjustment layer Kemudian tekan logo jam yang ada disamping opacity maka akan muncul keyframe.



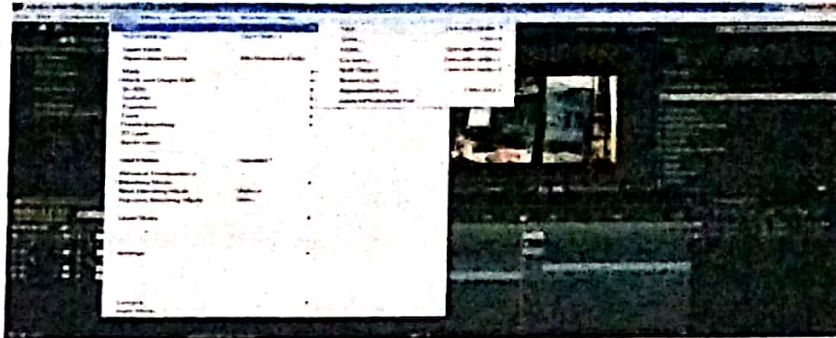
Langkah 13 : Lalu ubah opacitinya menjadi 0%



Langkah 14 : Kemudian arahkan CTI nya beberapa frame kedepan, lalu ubah opacitinya menjadi 100%, kalian juga bisa memainkan opacitinya sesuai dengan keinginan kalian, Kemudian kita akan membuat text nama nya dengan cara



Langkah 15 : Pilih Layer > New > Text lalu ketik text nya, contohnya "Ardhi MS", Lalu potong layer text sesuaikan dengan layer adjustment dengan cara Ctrl+shift+D, Lalu kita akan membuat sedikit animasi pada textnya dengan cara



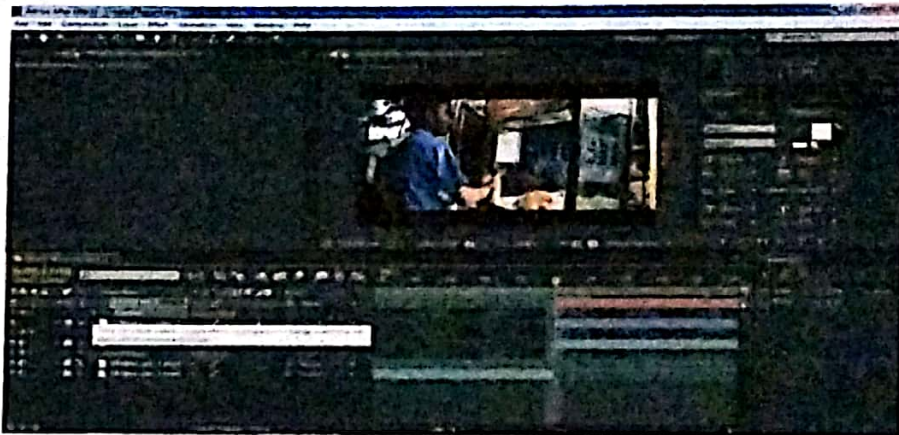
Langkah 16 : Tekan tombol "P" pada keyboard untuk munculkan menu position pada layer text



Langkah 17 : Kemudian drag text "Ardhi ms" keluar composition.



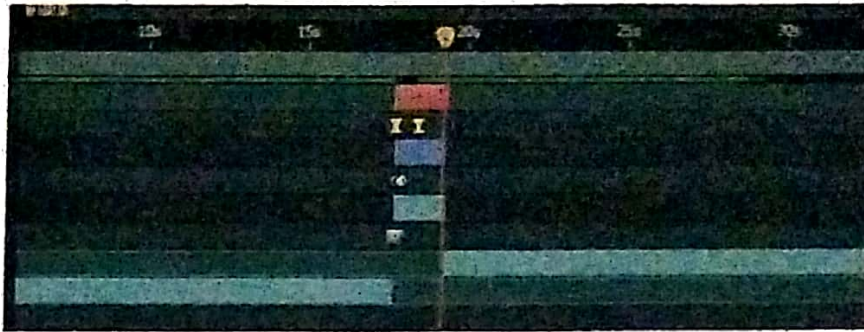
Langkah 18 : Jangan lupa arahkan CTI pada awal frame text Kemudian klik logo jam yang ada disamping menu Position..



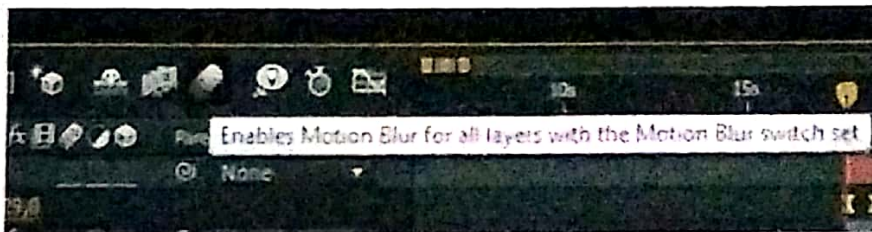
Langkah 19 : Kemudian arahkan CTI beberapa frame kedepan lalu drag text "Ardhi MS" kedalam layernya, Agar terlihat lebih halus pergeserannya blok dulu kedua keyframanya kemudian tekan F9 , Maka keyframanya akan berubah seperti ini :



Langkah 20 : Agar terlihat lebih halus lagi kita akan menambahkan motion blur dengan cara mengaktifkan menu motion blur



Langkah 21 : Lalu aktifkan motion blur dilayer text



Langkah 22 : Maka perpindahan textnya akan semakin halus

