

BAB V

Tata Visual Desain

5.1. Media Utama *Motion Graphic: FoMO* tidak 100% Salah Kalian

5.1.1. Rekaman Narasi

Dikarenakan keterbatasan waktu dan alat maka penulis menggunakan jasa *voice over* melalui situs *fastwork.id*. Rekaman *voice over* sesuai dengan naskah yang telah dibuat penulis sejumlah 578 kata dengan durasi dari hasil rekaman adalah 4 menit 24 detik. Kemudian hasil rekaman dipotong menjadi beberapa bagian sesuai *scene* yang ada untuk menyesuaikan gerakan dengan narasi pada proses animasi. Pemotongan audio *voice over*/hasil rekaman dilakukan di *Adobe Audition*.

5.1.2. Pembuatan Aset

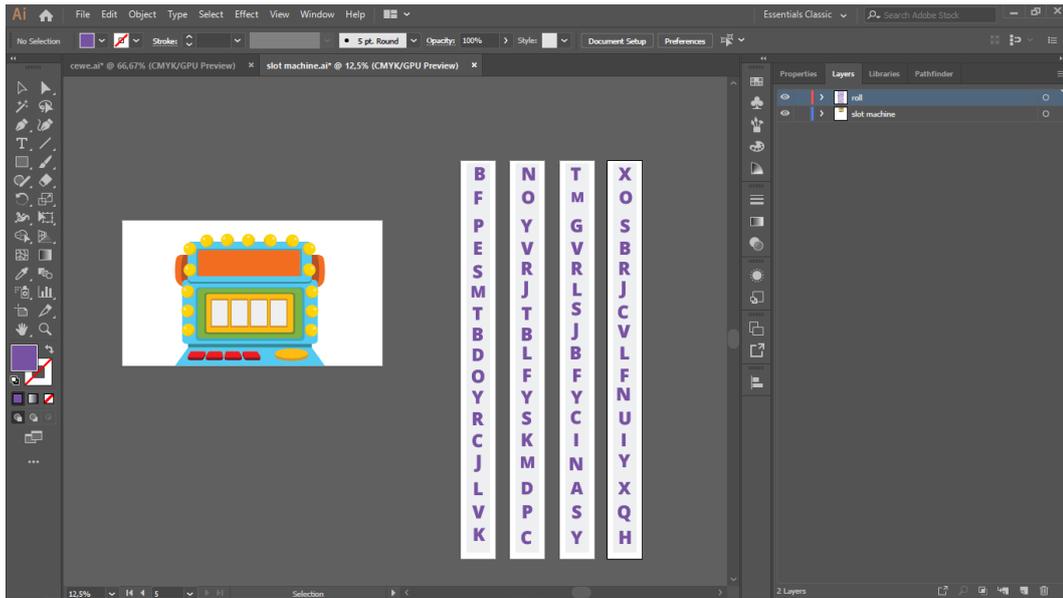
Aset dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator* karena berbasis vektor. Aset berupa objek-objek yang dibuat berdasarkan *storyboard* dan nantinya akan digerakan di *After Effects*. Dalam membuat aset penulis memisahkan file berdasarkan *scene* yang ada dalam *storyboard*. Kemudian objek-objek yang akan digerakkan diletakkan pada layer yang terpisah agar dapat digerakan di *After Effects*. Beberapa aset pada *scene* 1, 2 dan 6 di *export* menjadi *.png* terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke *After Effects* untuk memudahkan pengerjaan di *After Effects*.



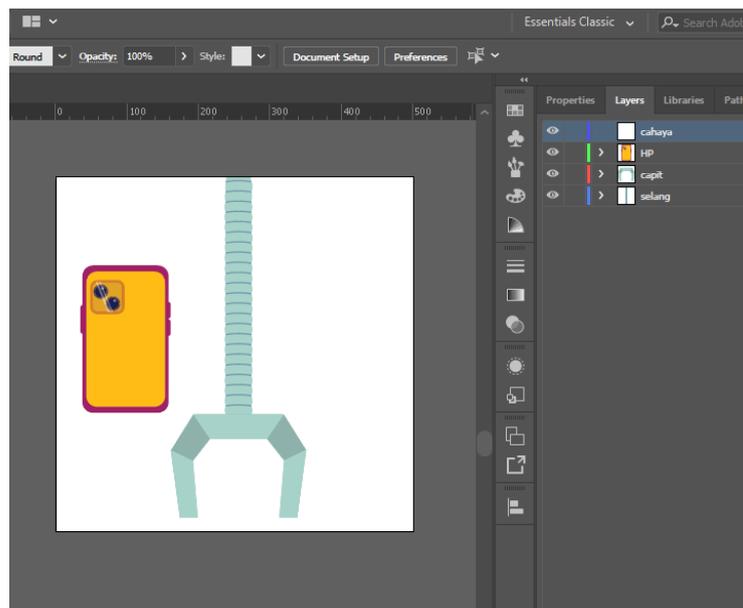
Gambar 5. 1. Aset Karakter 1
(Sumber: Data Penulis)



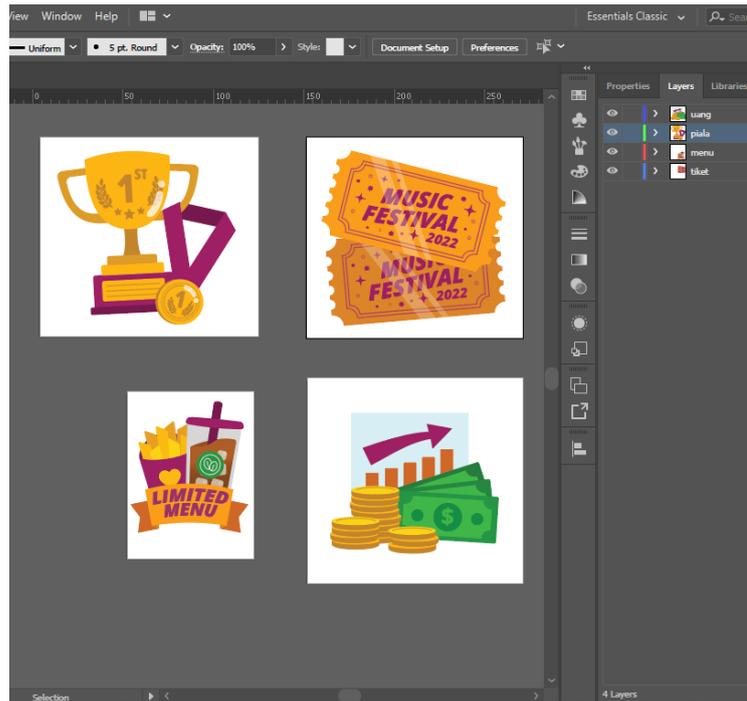
Gambar 5. 2. Aset Karakter 2
(Sumber: Data Penulis)



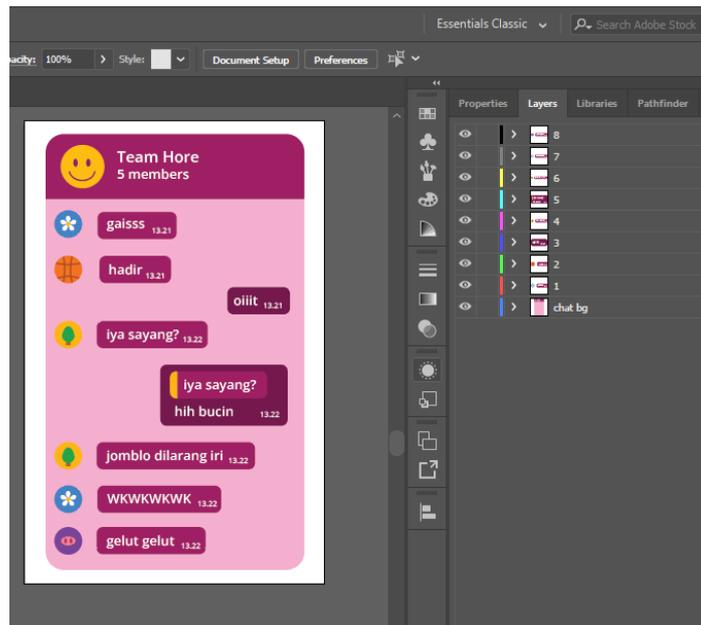
Gambar 5. 3. Aset Scene 1
(Sumber: Data Penulis)



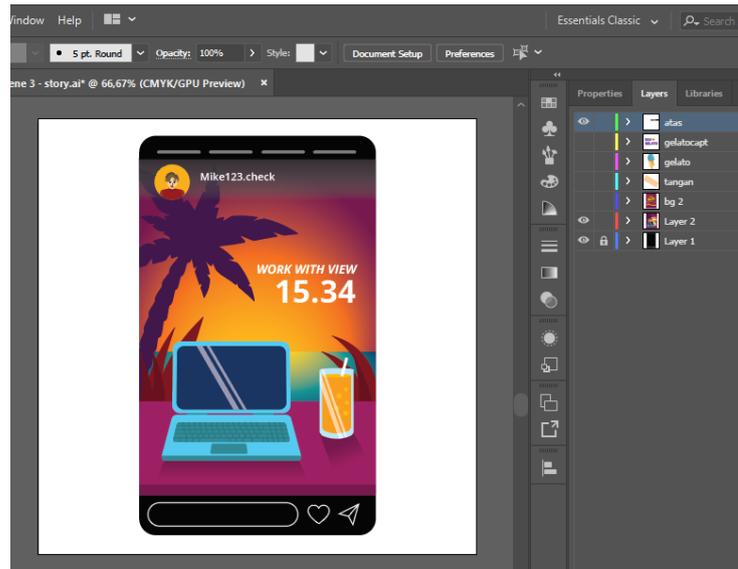
Gambar 5. 4. Aset Scene 2 claw
(Sumber: Data Penulis)



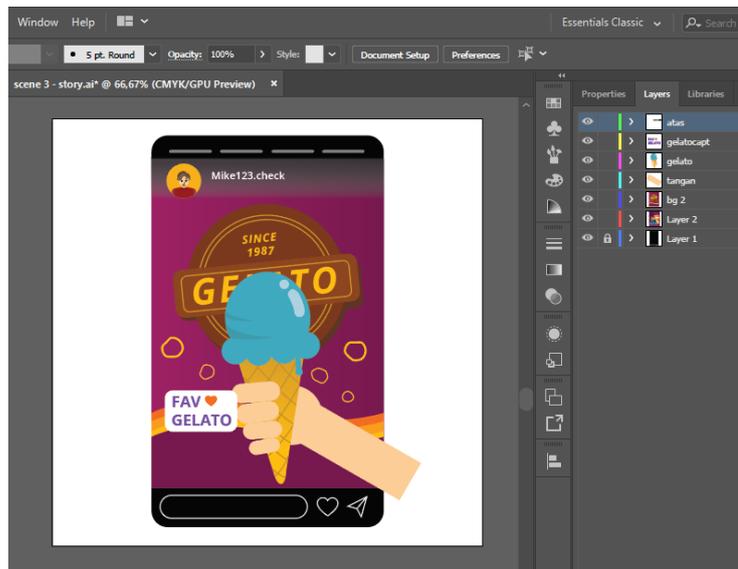
Gambar 5. 5. Aset Scene 2
(Sumber: Data Penulis)



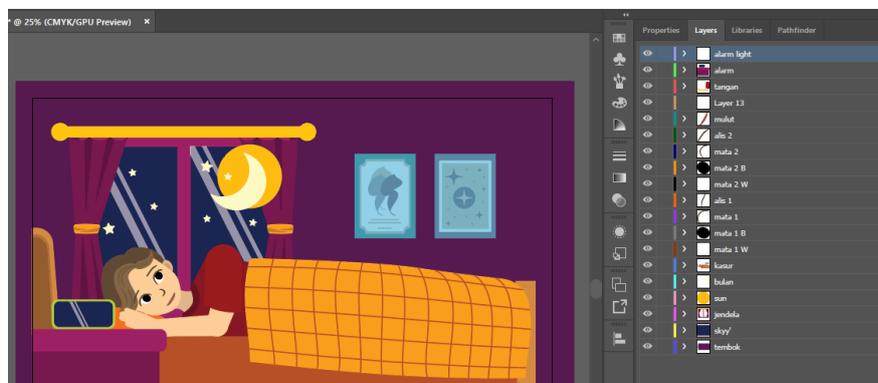
Gambar 5. 6. Aset Scene 3 Chat
(Sumber: Data Penulis)



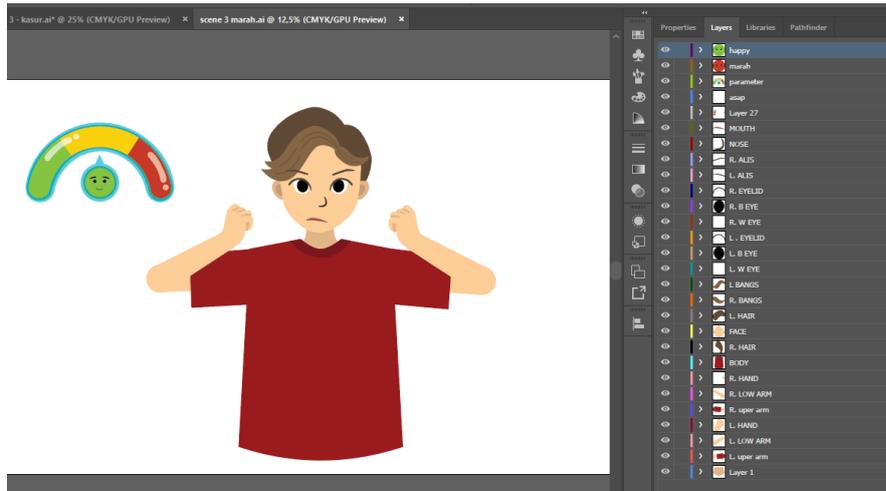
Gambar 5. 7. Aset Scene 3 Story 1
(Sumber: Data Penulis)



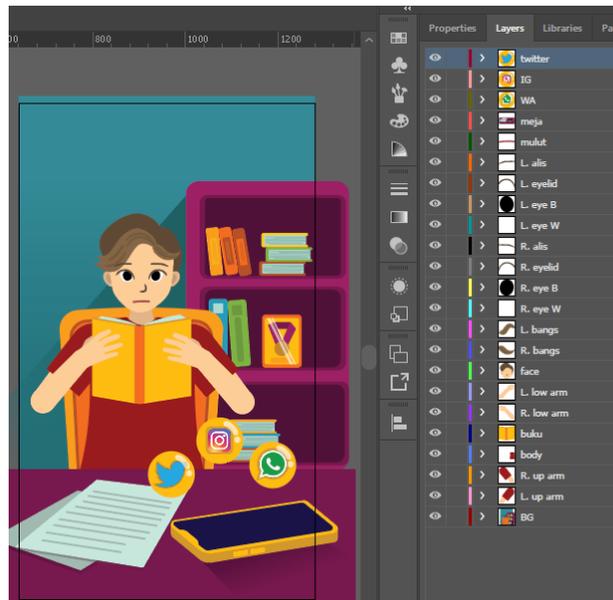
Gambar 5. 8. Aset Scene 3 Story 2
(Sumber: Data Penulis)



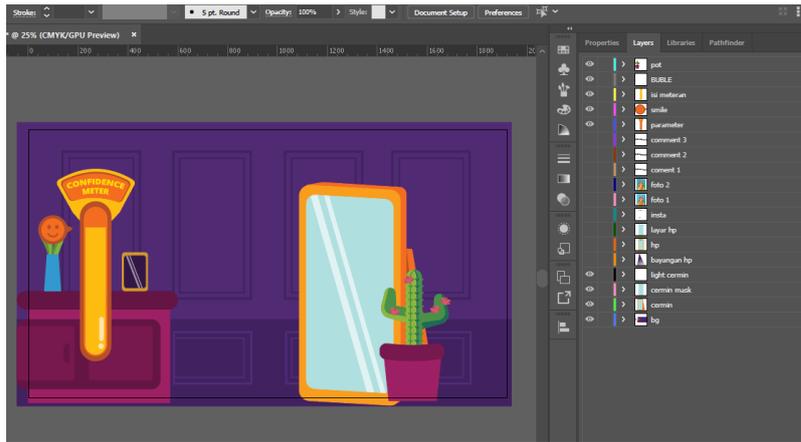
Gambar 5. 9. Aset Scene 3 Tidur
(Sumber: Data Penulis)



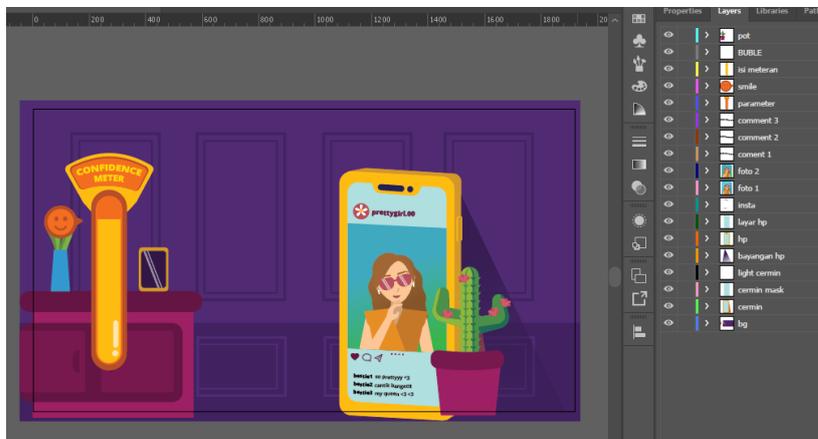
Gambar 5. 10. Aset *Scene 3 Marah*
(Sumber: Data Penulis)



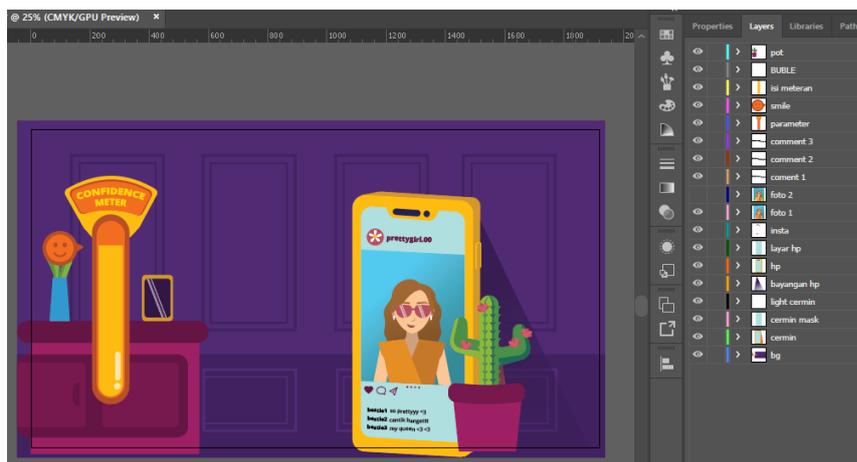
Gambar 5. 11. Aset *Scene 3 Fokus*
(Sumber: Data Penulis)



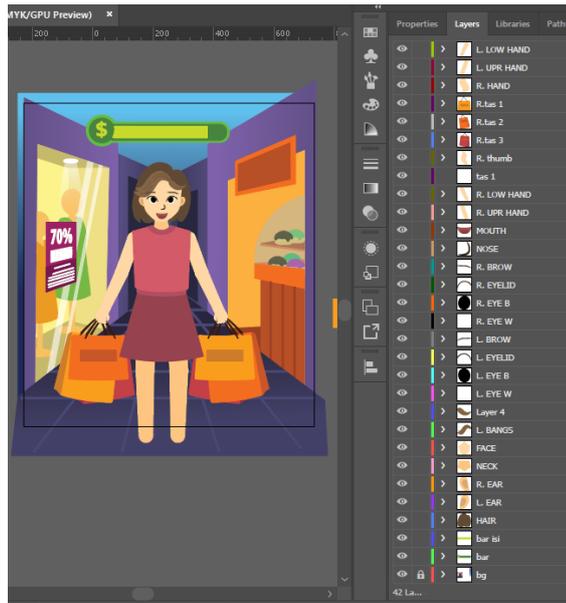
Gambar 5. 12. Aset Scene 4 Cermin
(Sumber: Data Penulis)



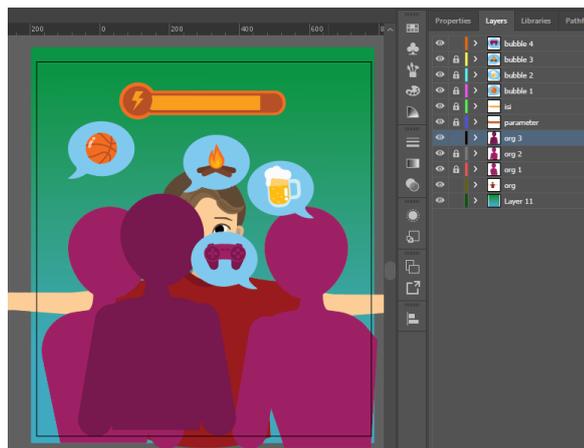
Gambar 5. 13. Aset Scene 4 HP 1
(Sumber: Data Penulis)



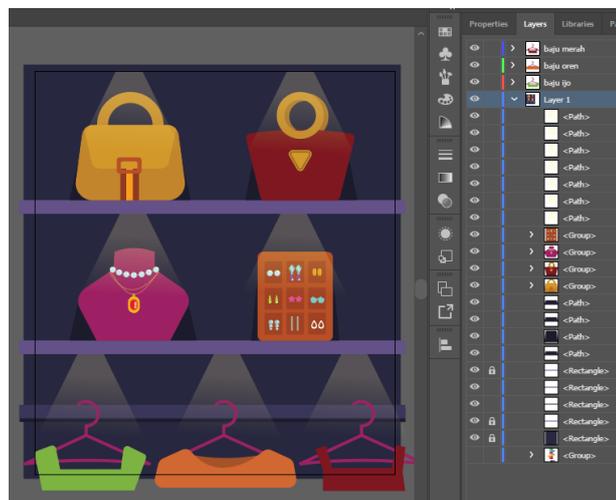
Gambar 5. 14. Aset Scene 4 HP 2
(Sumber: Data Penulis)



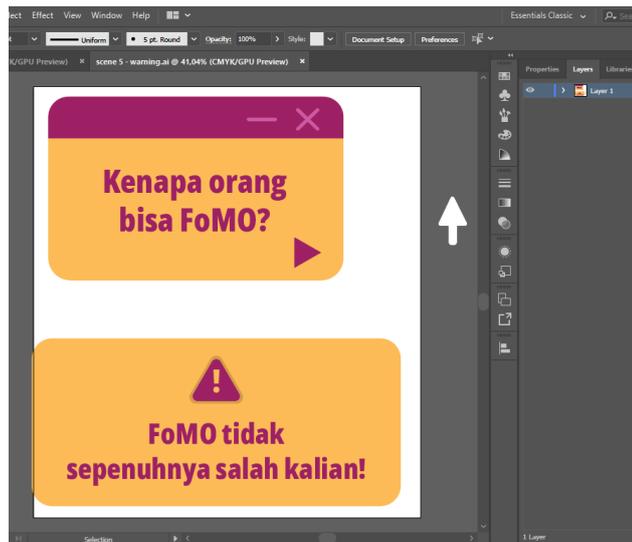
Gambar 5. 15. Aset Scene 5 Karakter 2
(Sumber: Data Penulis)



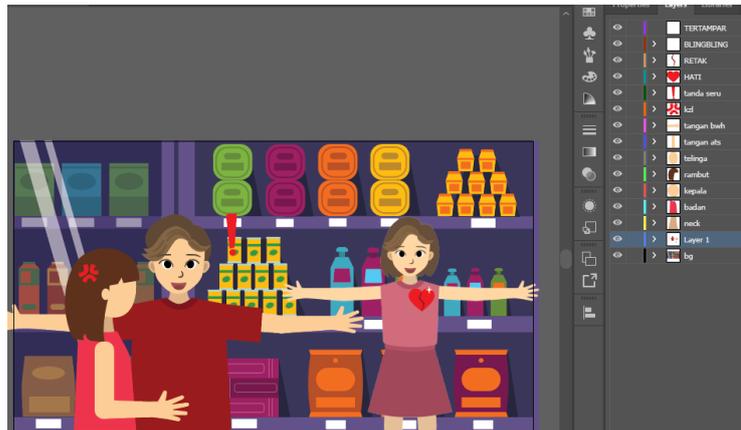
Gambar 5. 16. Aset Scene 5 Karakter 1
(Sumber: Data Penulis)



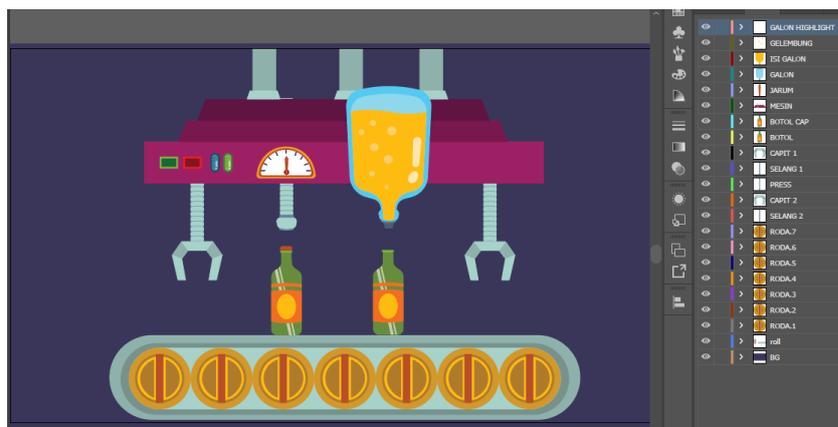
Gambar 5. 17. Aset Scene 5 Background 1
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 18. Aset Scene 6
(Sumber: Data Penulis)



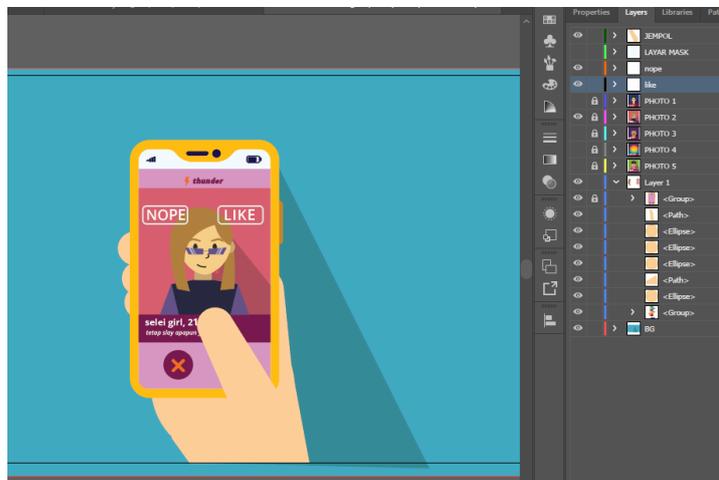
Gambar 5. 19. Aset Scene 7
(Sumber: Data Penulis)



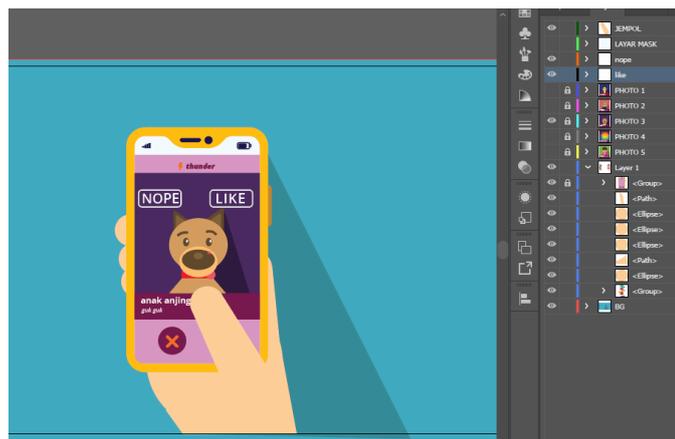
Gambar 5. 20. Aset Scene 8 Factory
(Sumber: Data Penulis)



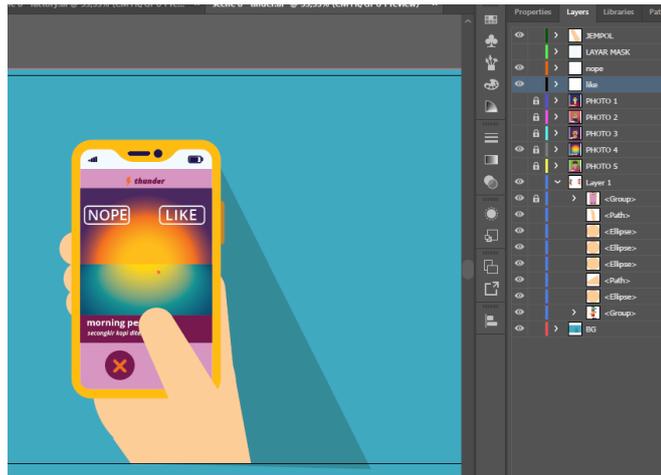
Gambar 5. 21. Aset Scene 8 Foto 1
(Sumber: Data Penulis)



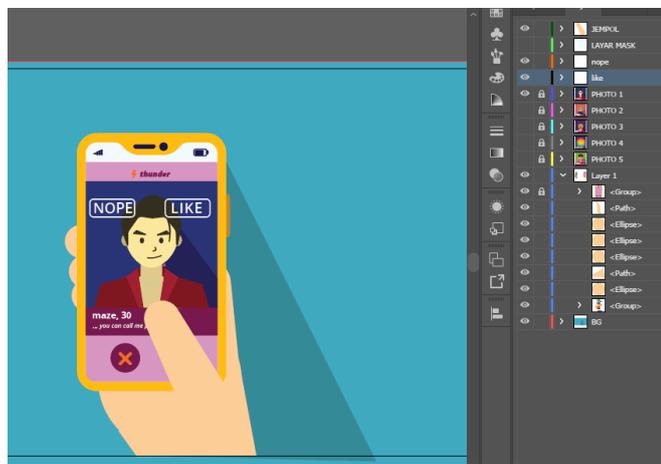
Gambar 5. 22. Aset Scene 8 Foto 2
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 23. Aset Scene 8 Foto 3
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 24. Aset Scene 8 Foto 4
(Sumber: Data Penulis)



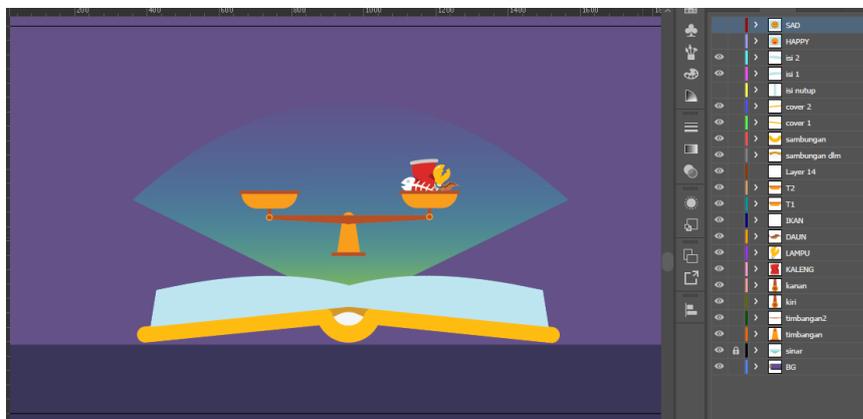
Gambar 5. 25. Aset Scene 8 Foto 5
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 26. Aset Scene 9 Profesor
(Sumber: Data Penulis)



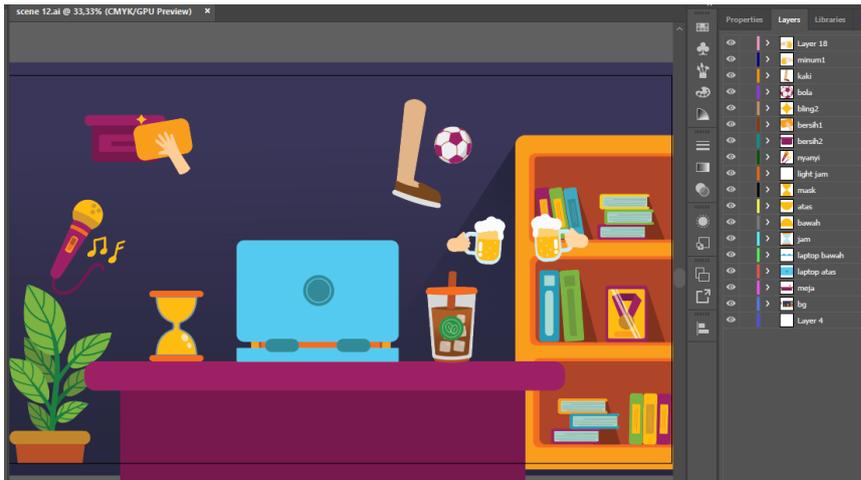
Gambar 5. 27. Aset *Scene 9* Lab
(Sumber: Data Penulis)



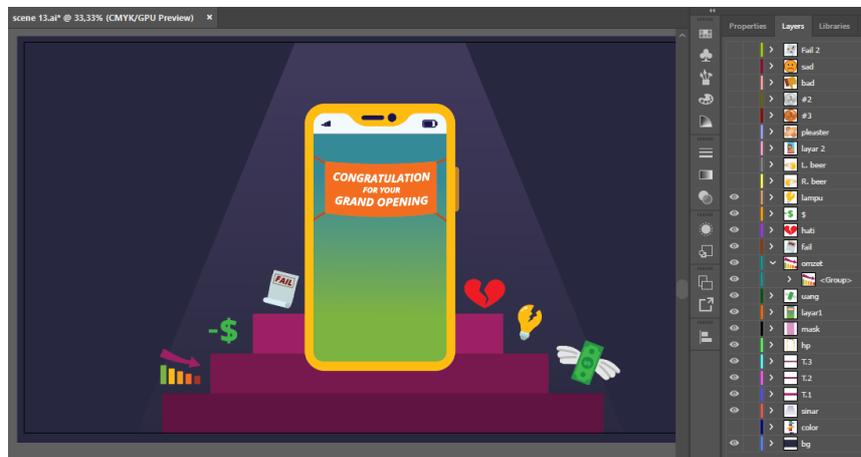
Gambar 5. 28. Aset *Scene 10* Timbangan
(Sumber: Data Penulis)



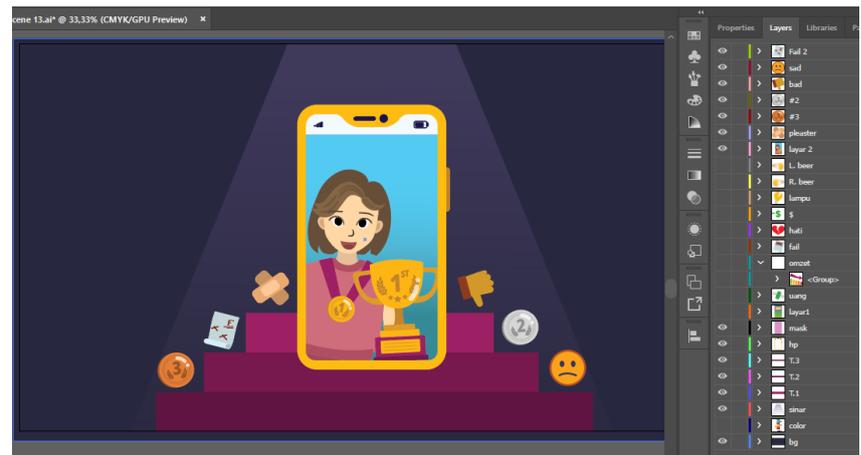
Gambar 5. 29. Aset *Scene 10* Happy Sad
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 30. Aset Scene 12
(Sumber: Data Penulis)



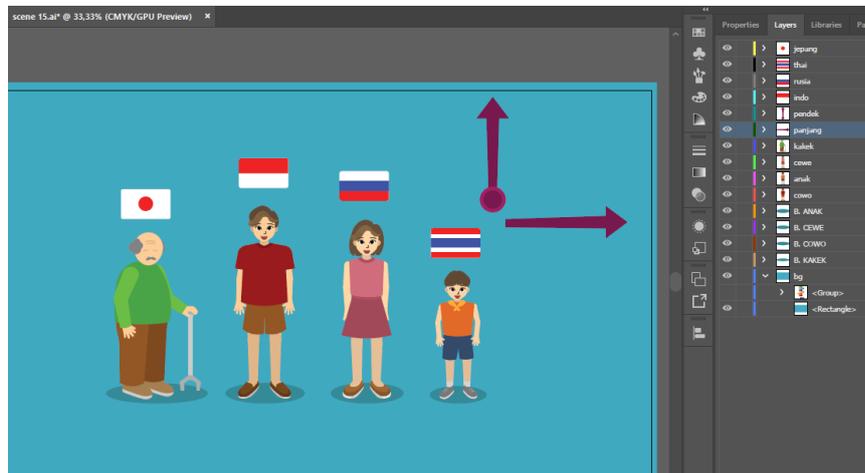
Gambar 5. 31. Aset Scene 13 Foto 1
(Sumber: Data Penulis)



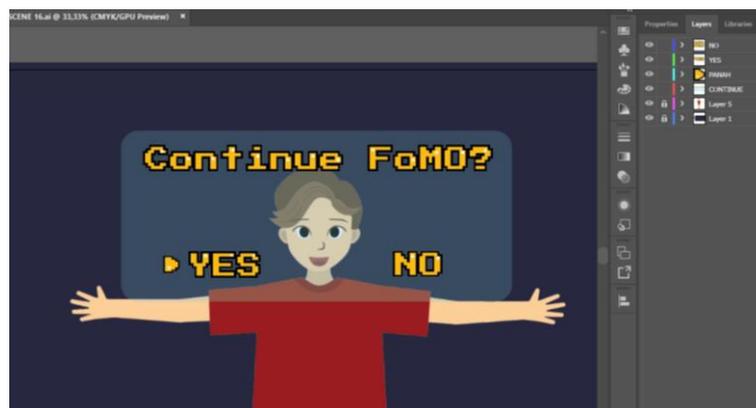
Gambar 5. 32. Aset Scene 13 Foto 2
(Sumber: Data Penulis)



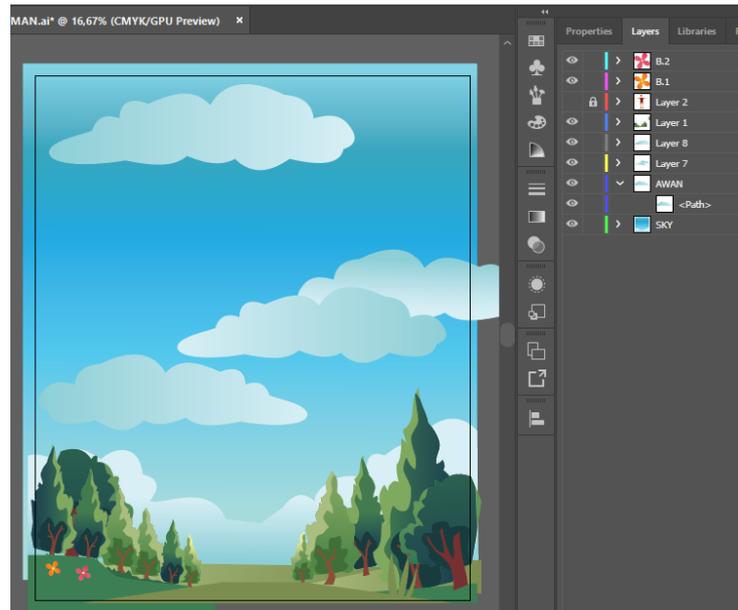
Gambar 5. 33. Aset Scene 14
(Sumber: Data Penulis)



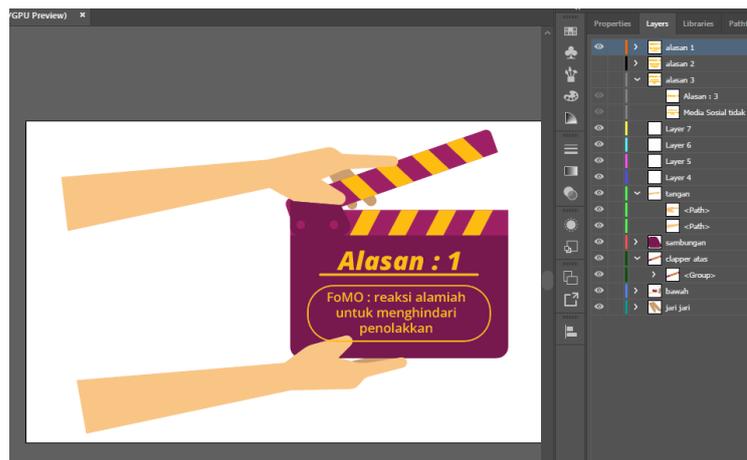
Gambar 5. 34. Aset Scene 15
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 35. Aset Scene 16
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 36. Aset Scene 17
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 37. Aset Clapper
(Sumber: Data Penulis)

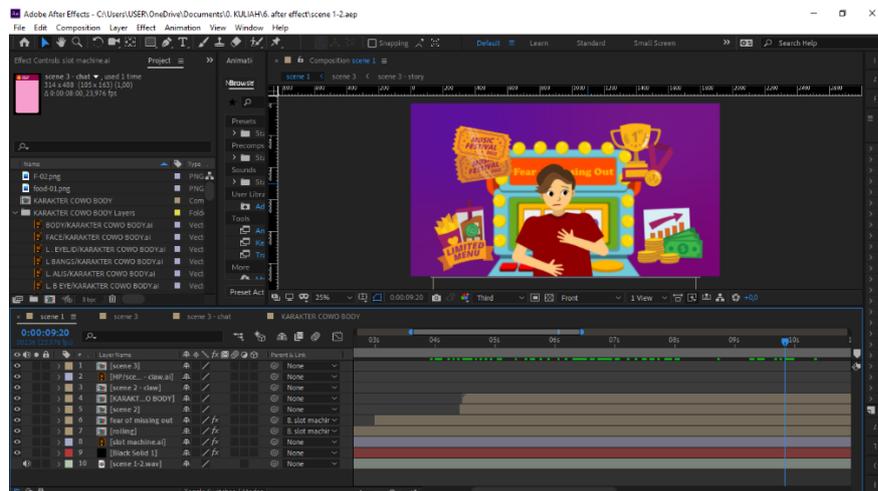
5.1.3. Animasi

Proses animasi dilakukan di dalam *software After Effects* dengan langsung mengimport *file Illustrator* kedalam *After Effects*. Sama seperti pembuatan aset, pada proses animasi *file* dipisahkan berdasarkan *scene* yang ada. Namun ada beberapa *scene* yang dijadikan ke dalam 1 *file* untuk mempermudah proses animasi khususnya pada bagian transisi. Selain *file illustrator* penulis juga mengimport *file audio* yang sudah dipotong berdasarkan *scene*.



Gambar 5. 38. Animasi Scene 1
(Sumber: Data Penulis)

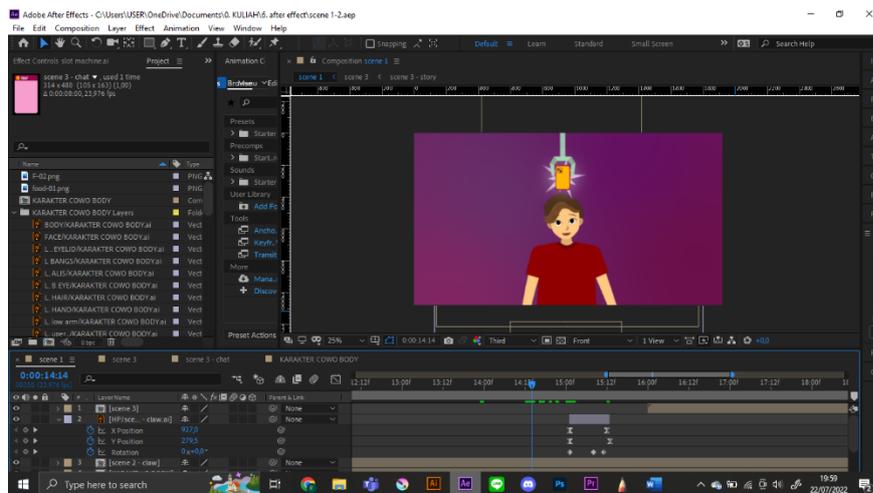
Pada scene 1 aset di *export* terlebih dahulu menjadi *.PNG* kemudian di *import* dalam *After Effects*. Huruf-huruf dibuat memanjang kebawah kemudian di *alpha mate* menggunakan *rectangle shape* sesuai dengan kotak pada *slot machine*. Selanjutnya tiap huruf dianimasikan dengan cara mengubah *position layer* pada axis y. Kemudian tiap *keyframe* diubah kecepatannya menjadi *ease in* menggunakan *shortcut "F9"* dan diedit lebih lanjut kecepatannya pada *graph editor* di bagian *value graph* dan *speed graph*.



Gambar 5. 39. Animasi Scene 2
(Sumber: Data Penulis)

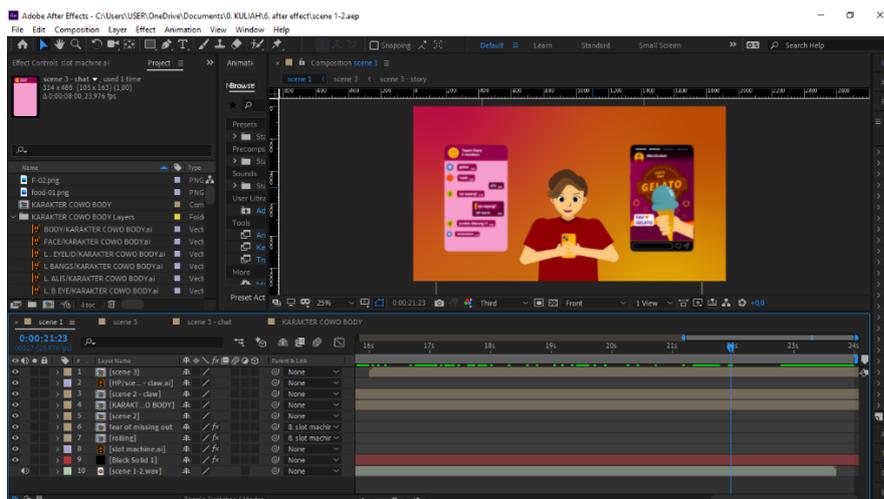
Sama seperti scene 1 pada scene 2 aset seperti tiket, trofi, makanan dan uang di *export* menjadi *.PNG* kemudian di *import* ke dalam *After Effect*. Pada bagian ini animasi tiap aset menggunakan *plug-in Animation Compossor 3* yaitu

“*bounce scale from anchor point*” dan “*cosine position & rotation*”. Untuk karakter dibuat *pre-compose* dan dianimasikan dengan cara memindah *anchor point* pada bagian sendi kemudian digerakkan dengan mengubah rotasi. Pada bagian poni penulis menggunakan *puppet tool* untuk menggerakkan poni agar tidak terlalu kaku. Proses animasi karakter pada bagian selanjutnya mengulang tahapan yang telah dijelaskan.



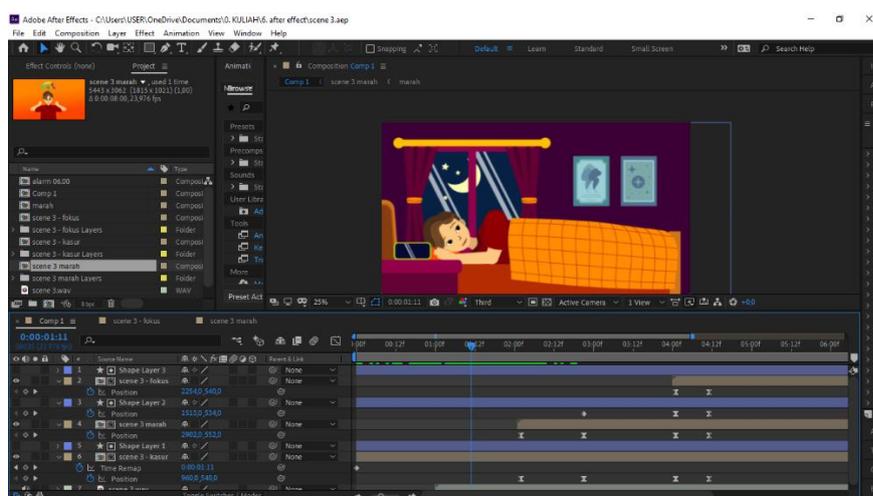
Gambar 5. 40. Animasi *Scene 2 claw*
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini penulis menambahkan *puppet tool* pada *claw machine* agar pergerakan *claw machine* tidak terlalu kaku. Penulis juga memindahkan *anchor point claw machine* pada bagian tengah atas dan mengubah rotasi sesuai pergerakan. Sedangkan untuk ponsel penulis melakukan parent pada *claw machine* agar bisa ikut bergerak saat *claw machine* bergerak. Kemudian pada saat hp jatuh penulis melakukan perubahan *position* pada axis y.

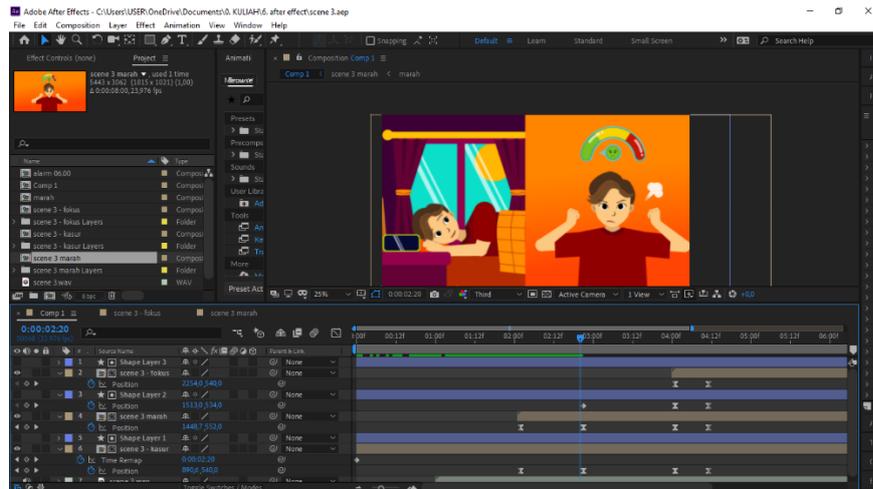


Gambar 5. 41. Animasi Scene 3 Foto 2
(Sumber: Data Penulis)

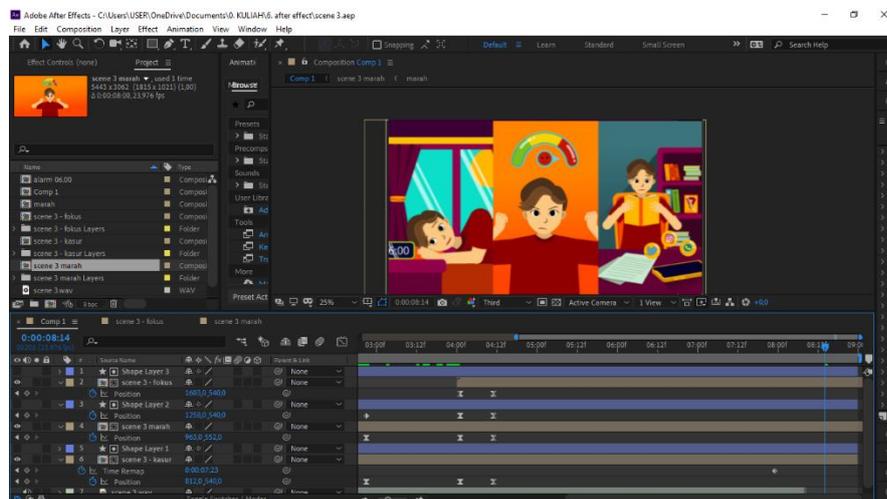
Pada scene ini penulis menyatukan *chat* dan *story* kedalam *pre-compose* yang berbeda. Jadi ada 3 *pre-compose* dalam scene ini yaitu *chat*, *story* dan karakter. pada bagian *chat* penulis meletakkan semua *anchor point bubble chat* pada bagian pinggir kemudian animasi di lakukan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Sedangkan pada bagian *story* menampilkan dua gambar yaitu gambar laptop dengan *background sunset* dan es krim. Kedua gambar ini di *pre-compose* agar memudahkan animasi. Animasi hanya dilakukan pada gambar es krim dimana eskrim di *parent* ke objek tangan kemudian di animasikan dengan menggerakan *position* pada objek tangan.



Gambar 5. 42. Animasi Scene 3 Tidur
(Sumber: Data Penulis)



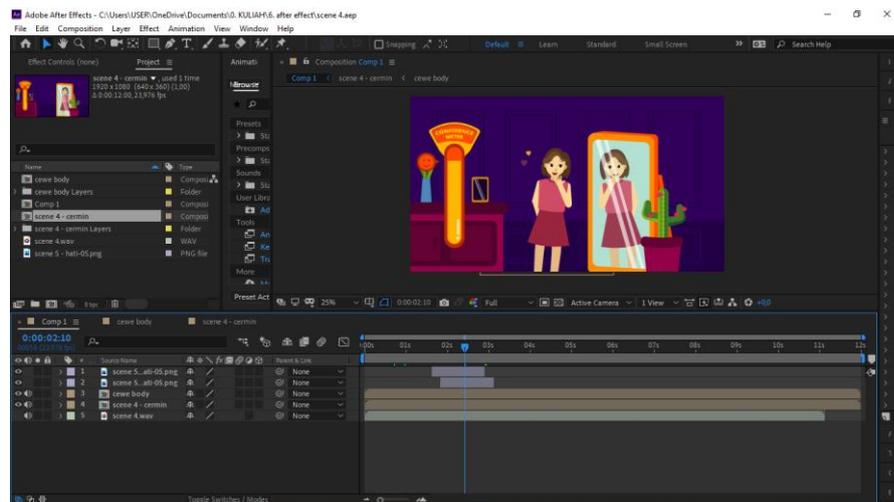
Gambar 5. 43. Animasi Scene 3 Marah
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 44. Animasi Scene 3 Fokus
(Sumber: Data Penulis)

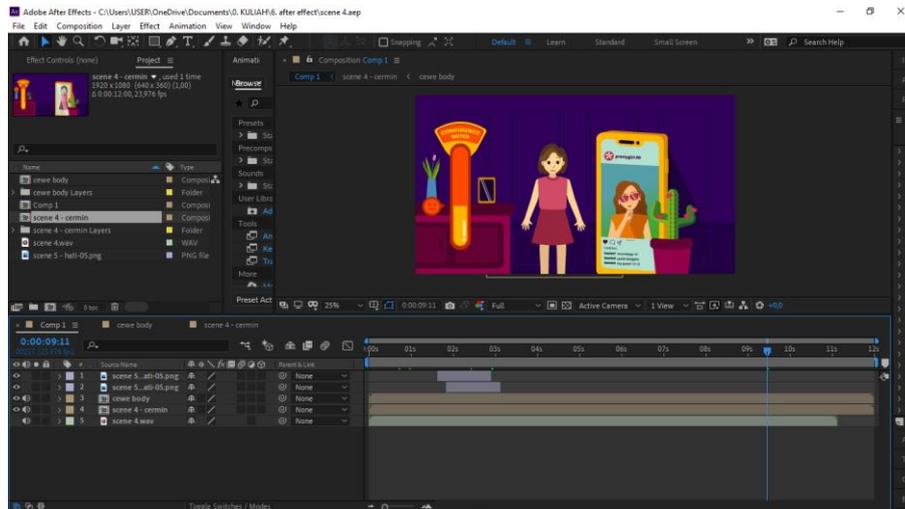
Pada scene 3 ini menampilkan 3 aktivitas yang berbeda dari karakter 1. Untuk itu penulis melakukan *pre-compose* pada masing-masing aktivitas. Jadi pada scene ini terdapat 3 *pre-compose* yaitu ketika karakter 1 tidur, marah dan membaca buku. Kemudian masing-masing *pre-compose* di *alpha mate* menggunakan *shape rectangle* yang dibuat pada *After Effect* agar memudahkan pada saat proses penggeseran dan karakter tetap terlihat di tengah. Pada aktivitas tidur animasi yang dilakukan antara lain: mengubah *layer* mata karakter menjadi *shape* agar dapat diubah pada bagian *path* sehingga dapat terbuka dan tertutup, mengganti warna langit pada jendela dari biru gelap menjadi terang, mengubah posisi bulan, bintang dan matahari, mengubah *value opacity* pada angka jam. Pada aktivitas kedua yaitu marah animasi yang dilakukan antara lain: mengubah rotasi jarum, mengganti

emoticon pada jarum yang awalnya berwarna hijau menjadi merah dengan mengubah *value opacity* dan rotasi, menggerakkan tangan karakter dengan meletakkan *anchor point* pada sendi karakter dan mengubah rotasinya serta menggerakkan asap dengan mengubah posisi dan *value opacity*-nya. Pada aktivitas membaca penulis menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plugin animation composer 3* untuk menganimasikan notifikasi yang muncul.



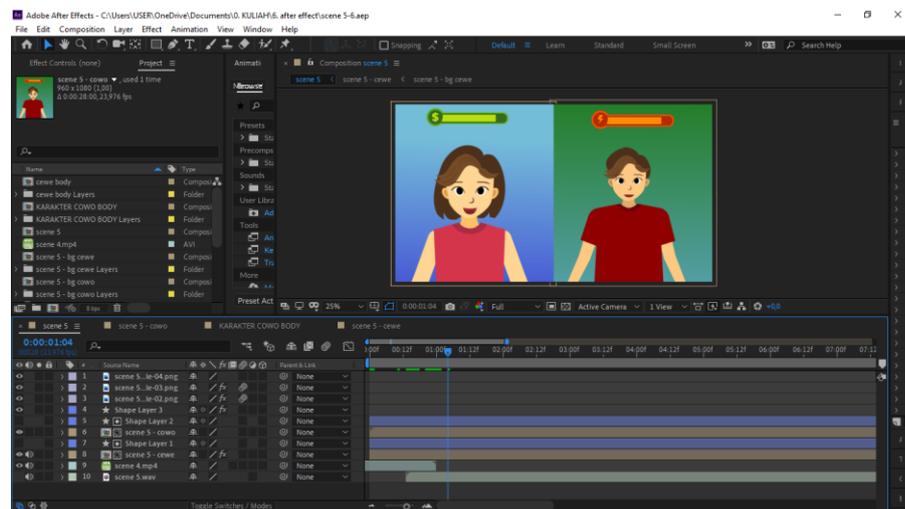
Gambar 5. 45. Animasi *Scene 4 Cermin*
(Sumber: Data Penulis)

Pada *scene 4* yang menampilkan cermin penulis memisahkan karakter ke dalam 1 *pre-compose* dan dianimasikan dengan cara yang sama seperti sebelumnya. Selanjutnya penulis menduplikat *pre-compose* karakter 2 yang sudah dianimasikan membalik karakter 2 dengan mengklik kanan pada bagian karakter *transform > flip horizontal*. Kemudian *pre-compose* karakter 2 yang sudah di balik di *alpha mate* menggunakan *layer* cermin. Animasi pergantian dari cermin dan hp dilakukan dengan cara memindahkan *anchor point* cermin dan hp pada bagian tengah bawah kemudian mengubah *value scale* baik pada *layer* cermin maupun hp.



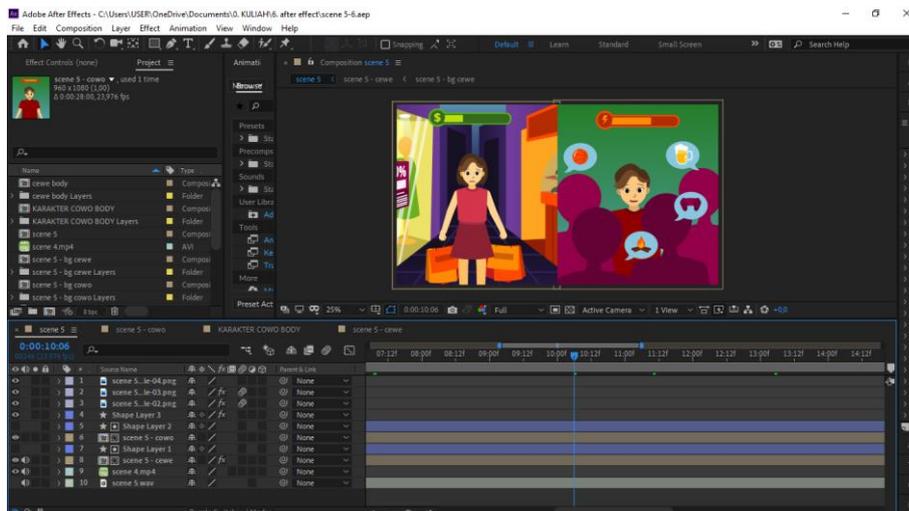
Gambar 5. 46. Animasi Scene 4 HP
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian hp animasi yang dilakukan adalah menggeser foto 1 ke foto 2 dengan cara melakukan *alpha mate* pada kedua foto menggunakan *layer* layar hp kemudian mengubah *position* pada axis x menambahkan *ease in* dan mengatur kembali *speed graph* pada *graph editor*. Untuk jumlah like yang terus bertambah penulis menggunakan *slider control* dan *expression*. Pada bagian parameter penulis mengubah posisi jarum parameter dan mengubah *layer* isi parameter menjadi *shape* kemudian mengubah bentuk isi parameter pada bagian *path*.



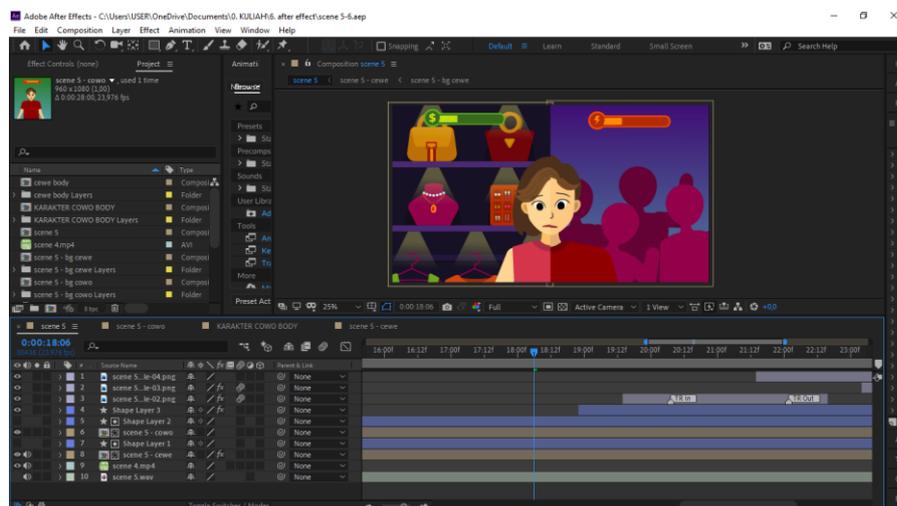
Gambar 5. 47. Animasi Scene 5
(Sumber: Data Penulis)

Pada *scene 4* dibagi menjadi 2 pre-compose untuk karakter 1 dan karakter 2. Masing-masing karkter digerakan dengan cara seperti sebelumnya.



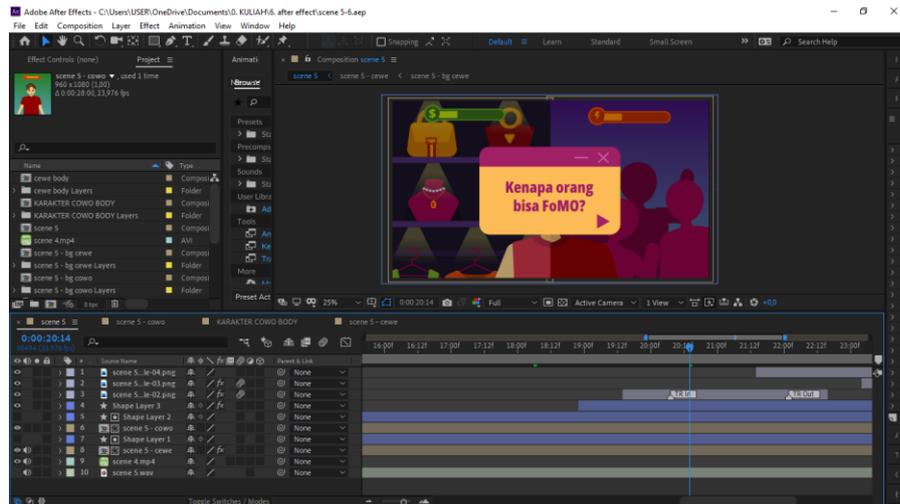
Gambar 5. 48. Animasi Scene 5 Background
(Sumber: Data Penulis)

Kemudian pada saat melakukan *zoom out* penulis mengubah *value scale* pada masing- masing karakter dan *background*. Orang-orang pada karakter 1 yang bermunculan digerakkan dengan mengubah posisi dan untuk balon percakapan yang muncul digunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Layer isi parameter diubah menjadi *shape* kemudian digerakkan dengan mengubah pada bagian *path*.

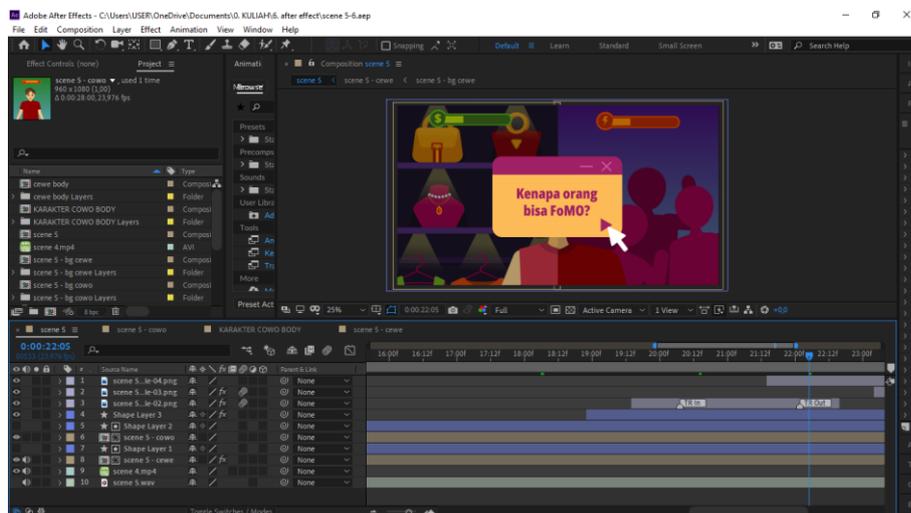


Gambar 5. 49. Animasi Scene 6
(Sumber: Data Penulis)

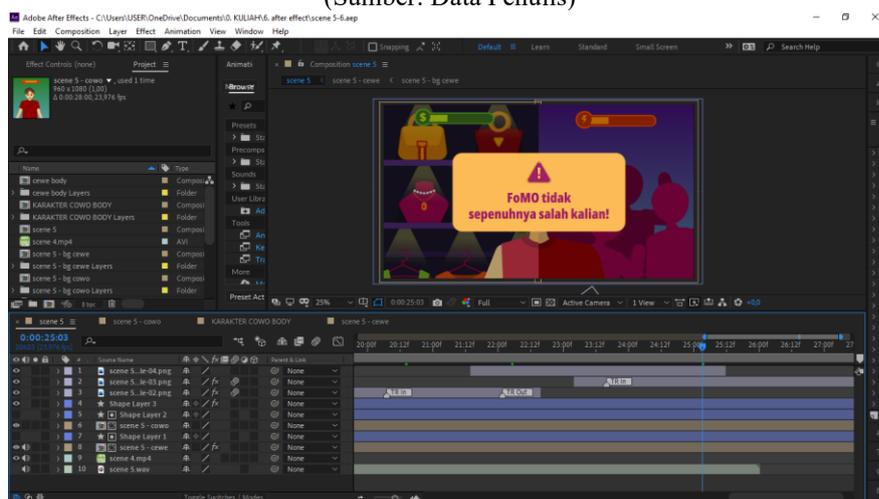
Pada bagian ini karakter digerakkan ke tengah dengan mengubah *position* dan *value scale*. Kemudian background pada karakter 2 digeser dengan mengubah *position* pada axis x sedangkan background pada karakter 1 diubah warnanya menjadi lebih gelap dengan orang-orang yang muncul dibelakang karakter 1.



Gambar 5. 50. Animasi Scene 6 Warning Sign 1
(Sumber: Data Penulis)

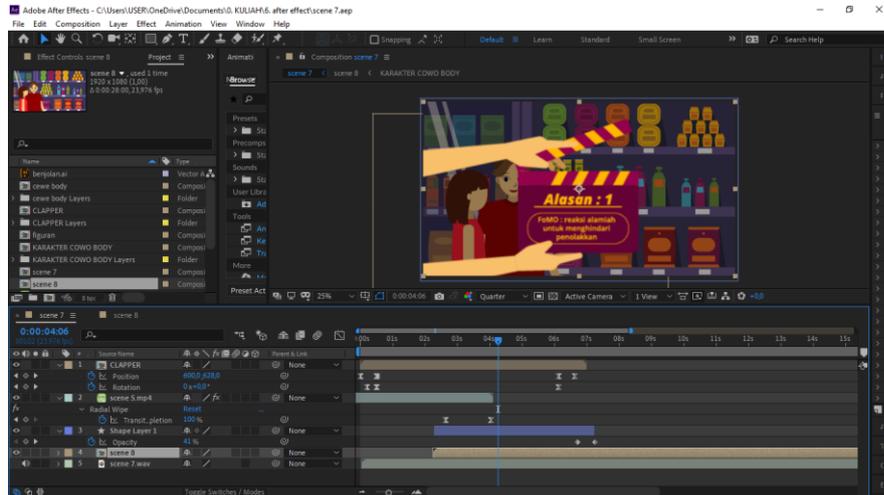


Gambar 5. 51. Animasi Scene 6 Warning Sign 2
(Sumber: Data Penulis)



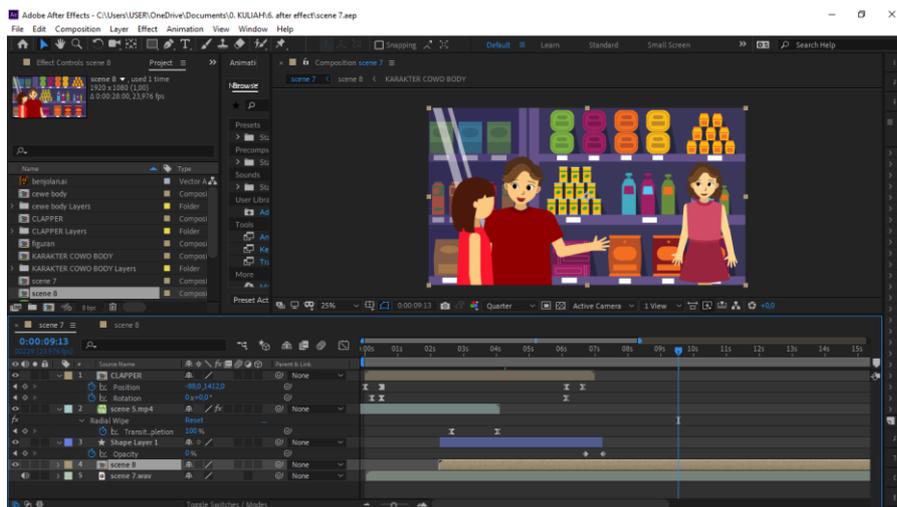
Gambar 5. 52. Animasi Scene 6 Warning Sign 3
(Sumber: Data Penulis)

Pada scene 6 warning scene digerakkan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Sedangkan panah digerakkan dengan mengubah *positionnya*.

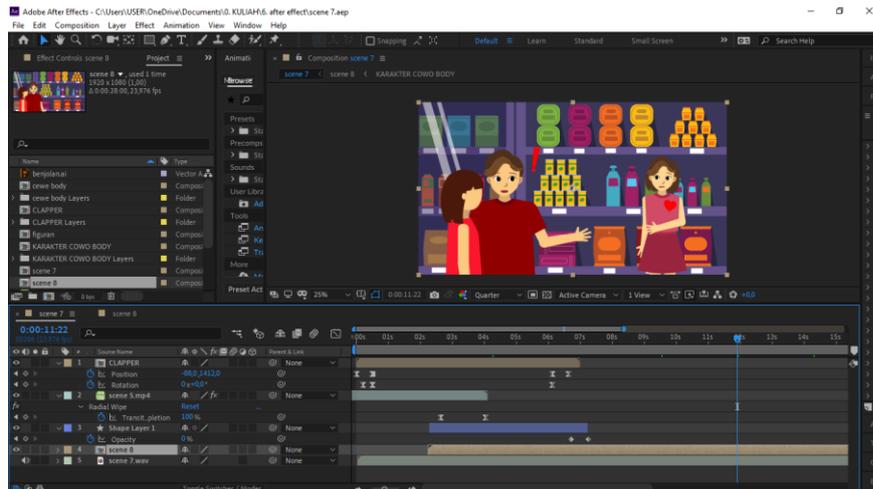


Gambar 5. 53. Animasi Scene 7-1
(Sumber: Data Penulis)

Ada 3 *scene* yang menampilkan *clapper* dalam *motion graphic* ini. Proses animasi ketiga *scene clapper* ini sama yaitu melakukan *pre-compose* terlebih dahulu sebelum di animasikan. Kemudian mengubah *anchor point* tangan atas dan tutup *clapper* kemudian mengubah rotasinya.

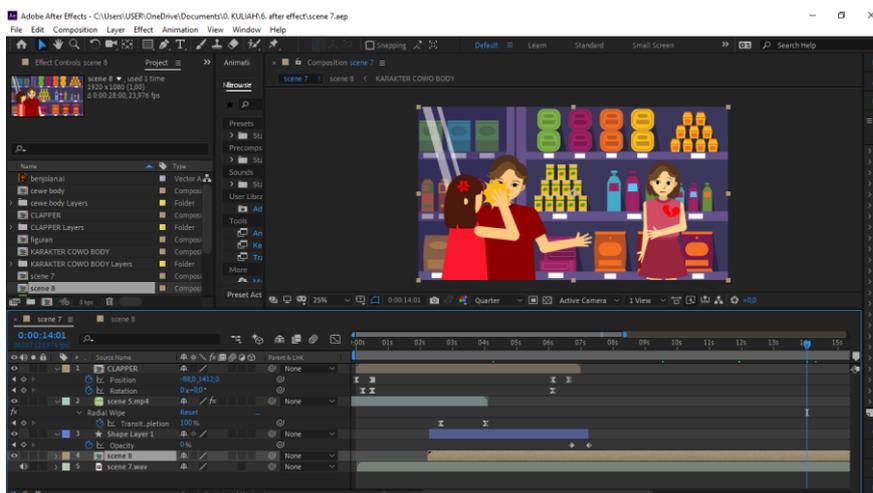


Gambar 5. 54. Animasi Scene 7-2
(Sumber: Data Penulis)



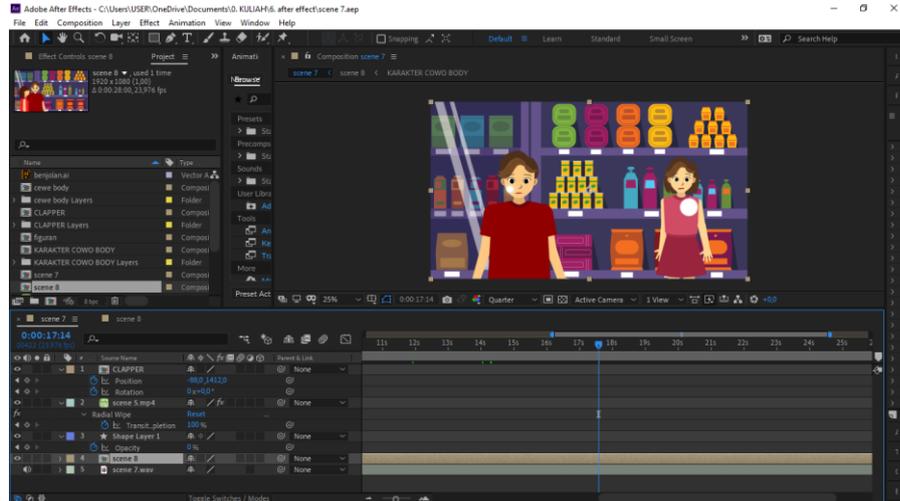
Gambar 5. 55. Animasi Scene 7-3
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini karakter digerakkan dalam *pre-compose* masing-masing dengan meletakkan *anchor point* pada persendian karakter kemudian mengubah rotasinya. Untuk tanda seru yang muncul menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Kemudian hati yang retak dianimasikan dengan meletakkan *anchor point* pada ujung bawah hati dan mengubah rotasinya. Retakkan hati dibuat dengan menambahkan *line* di *After Effect* menggunakan *pen tool* kemudian di animasikan dengan menggunakan *trim paths*.



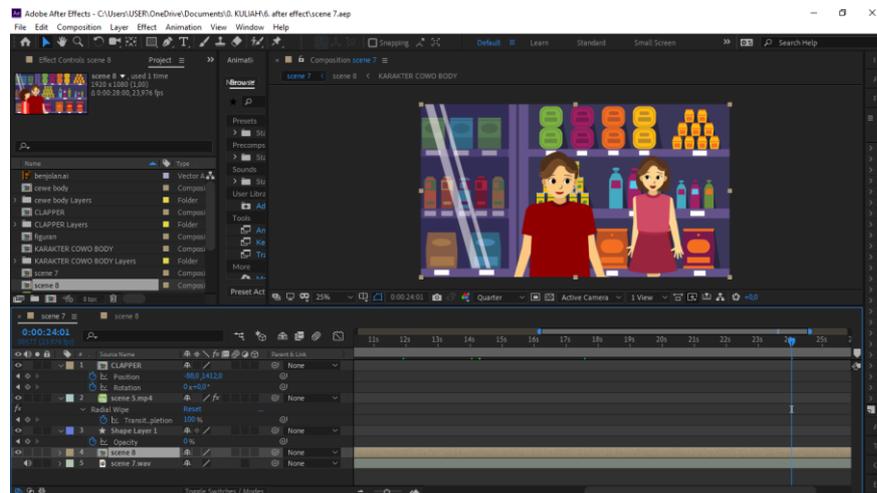
Gambar 5. 56. Animasi Scene 7-4
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini tiap *layer* pada karakter figuran diubah menjadi *shape* kemudian dianimasikan dengan mengubah path masing-masing *layer* agar karakter dapat terlihat seperti berputar.

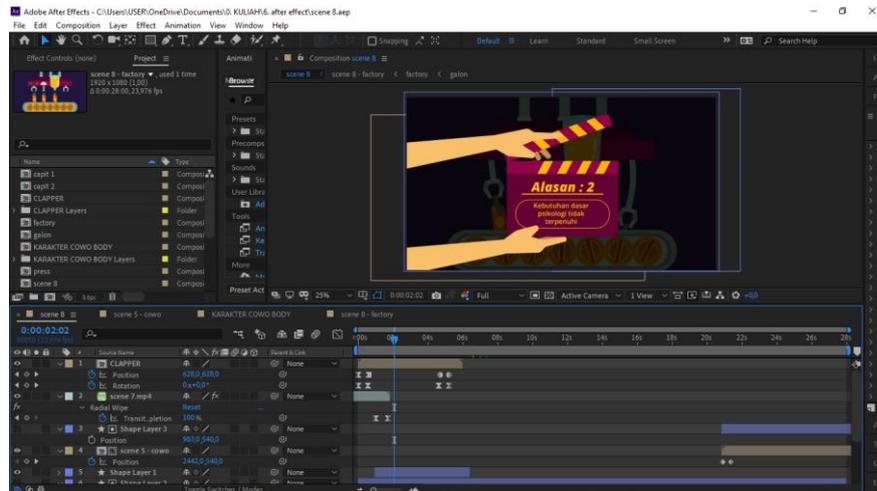


Gambar 5. 57. Animasi Scene 7-5
(Sumber: Data Penulis)

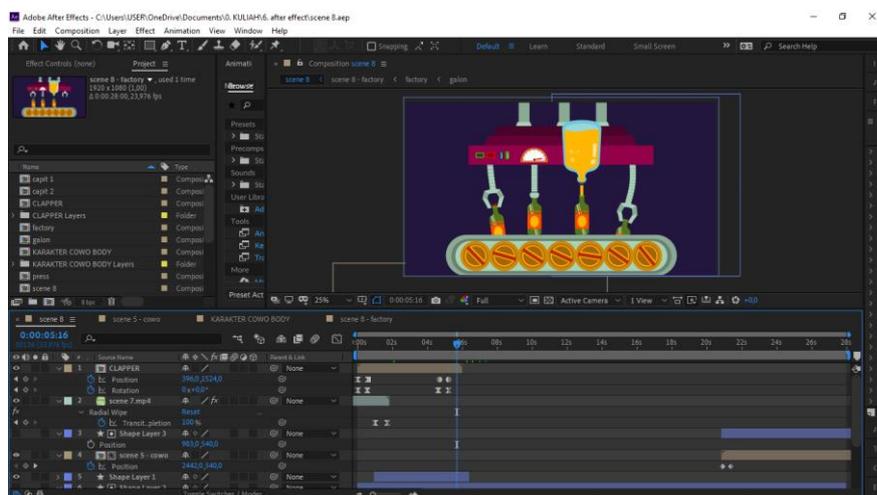
Pada scene ini penulis membuat *shape circle* berwarna putih di *After Effects* kemudian menambahkan *effect glow* dan menggerakannya dengan mengubah *value scale* serta *position* kedua lingkaran



Gambar 5. 58. Animasi Scene 7-6
(Sumber: Data Penulis)



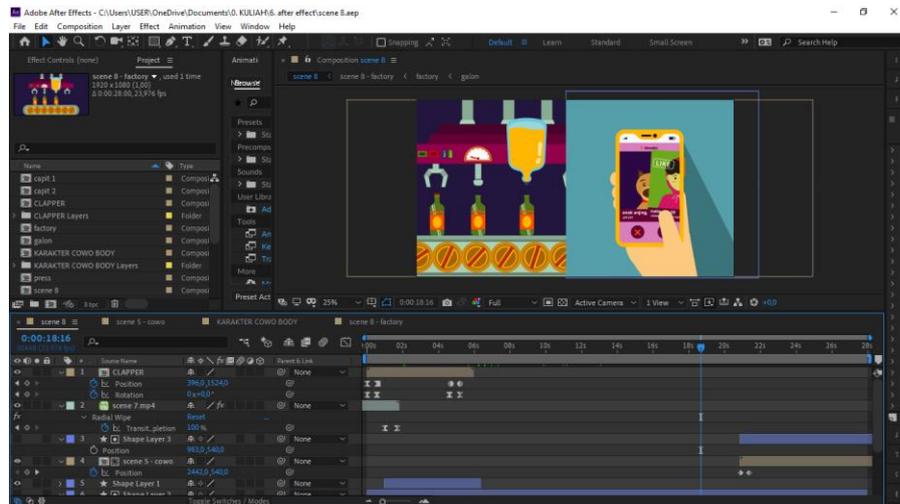
Gambar 5. 59. Animasi Scene 8-1
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 60. Animasi Scene 8-2
(Sumber: Data Penulis)

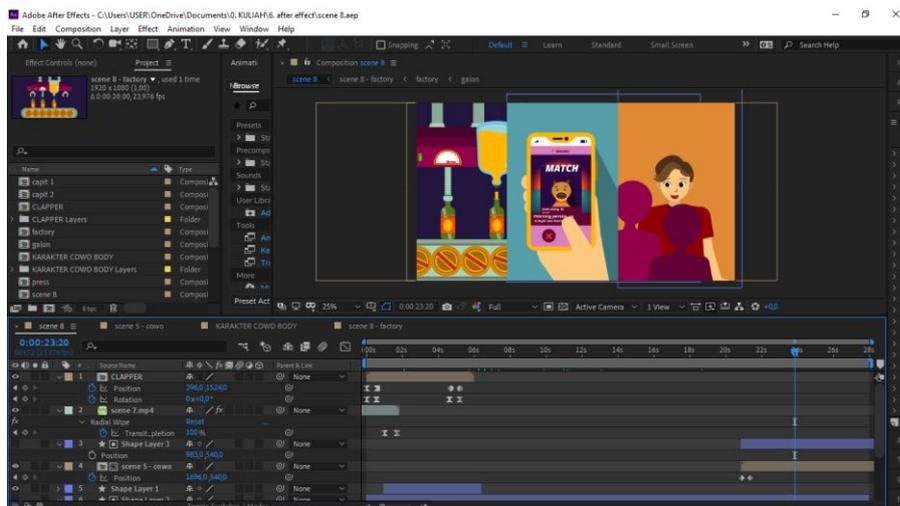
Sama seperti scene 3, pada scene 8 terdapat 3 aktivitas yang berbeda dan penulis melakukan pre-compose untuk ketiga aktivitas yang terdiri dari: pabrik, tinder dan karakter 1. Pada bagian pabrik ini cukup banyak animasi yang dilakukan. Pertama adalah menambahkan *puppet tool* pada capitan agar capitan tidak kaku ketika digerakkan. Kemudian botol yang dicapit di parent ke capitan agar dapat ikut bergerak bersama capitan. Selanjutnya pada selang yang menambahkan tutup botol juga ditambahkan *puppet tool* untuk memudahkan pergerakan. Pada bagian atas selang terdapat meteran yang jarumnya digerakkan dengan mengubah rotasi dari jarum tersebut. Pada bagian galon yang berisi cairan ada beberapa tahapan yang dilakukan. Pertama mengubah value scale galon, kemudian mengubah *position* dan *value opacity* pada gelembung dalam gallon dan menambahkan *line* untuk

menggambarkan cairan yang keluar dari galon untuk mengisi botol. *Line* dianimasikan menggunakan *trim paths*.



Gambar 5. 61. Animasi *Scene 8-3*
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian tinder jempol tangan digerakkan menggunakan *puppet tool* dan tiap gambar orang yang muncul di *alpha mate* menggunakan *layer* layar hp kemudian digerakkan dengan mengubah rotasinya. Kemudian untuk tulisan “like” dan “nope” dianimasikan dengan mengubah *value opacity*nya sedangkan tulisan “match” dianimasikan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*.



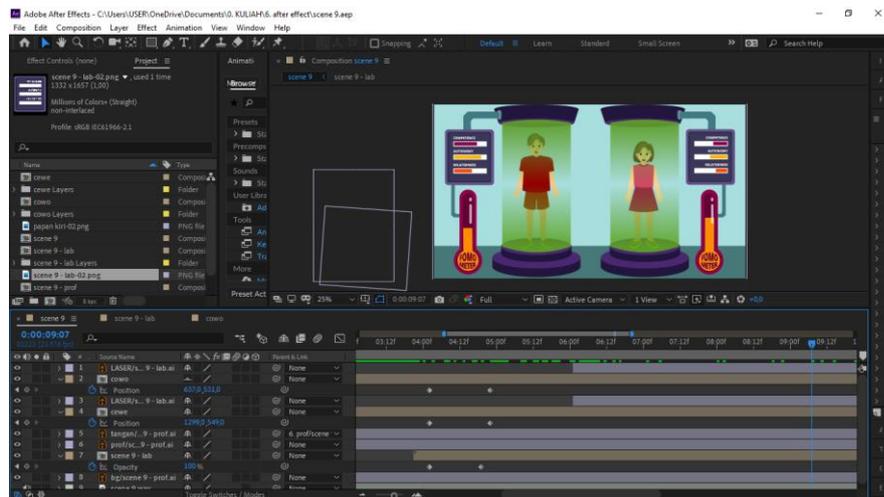
Gambar 5. 62. Animasi *Scene 8-4*
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian karakter 1 animasi dilakukan pada karakter pendukung yang bermunculan dengan mengubah *position* masing-masing karakter.



Gambar 5. 63. Animasi Scene 9-1
(Sumber: Data Penulis)

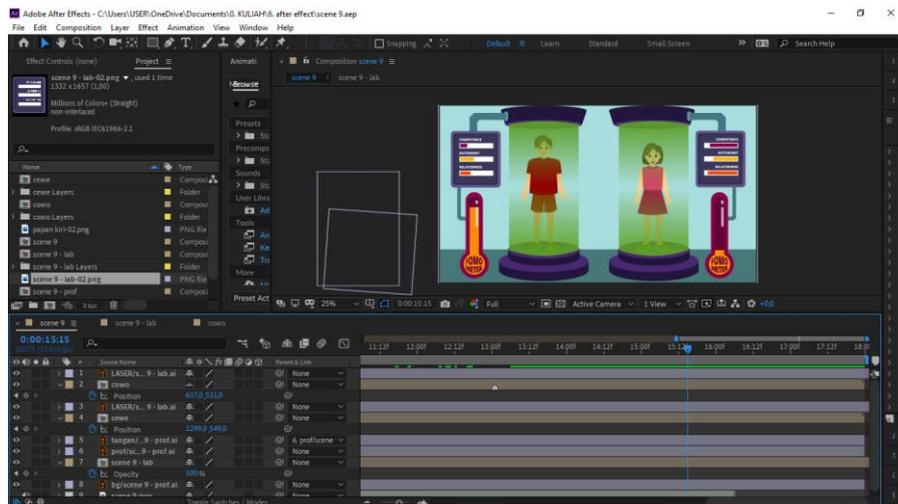
Pada scene 9 ini animasi dilakukan pada tangan profesor yang memegang catatan dengan melakukan *parent* pada catatan ke tangan profesor kemudian meletakkan *anchor point* tangan professor pada bagian siku dan mengubah rotasinya.



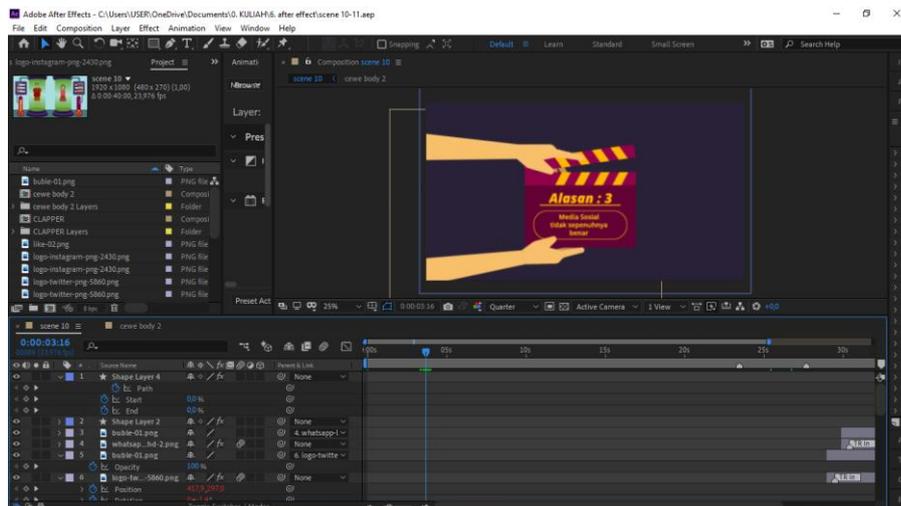
Gambar 5. 64. Animasi Scene 9-2
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini penulis menggerakkan kedua karakter yang sudah di *pre-compose* dengan mengubah *value scale* dan *positionnya*. Kemudian alas dan bagian atas tabung yang mendeteksi karakter digerakan dengan mengubah *value opacity* dan

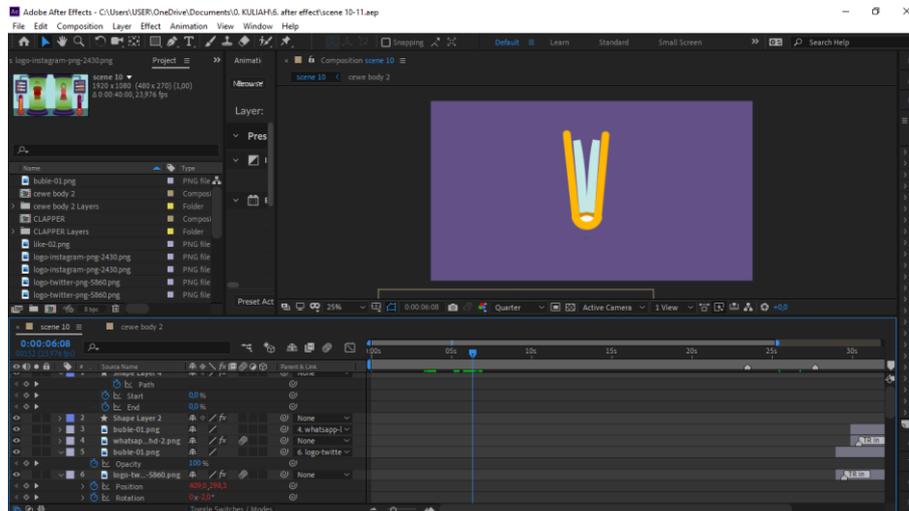
positionnya. Selang pada bagian atas dianimasikan menggunakan transisi *radial wipe* yang tersedia di *After Effects*, kemudian tabel yang menampilkan tulisan “*autonomy*”. “*competence*” dan “*relatedness*” *anchor pointnya* diletakkan pada bagian tengah atas dan dianimasikan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Untuk isi parameter dianimasikan dengan mengubah *layernya* menjadi *shape* kemudian mengubah *pathnya* sesuai kebutuhan.



Gambar 5. 65. Animasi Scene 9-3
(Sumber: Data Penulis)

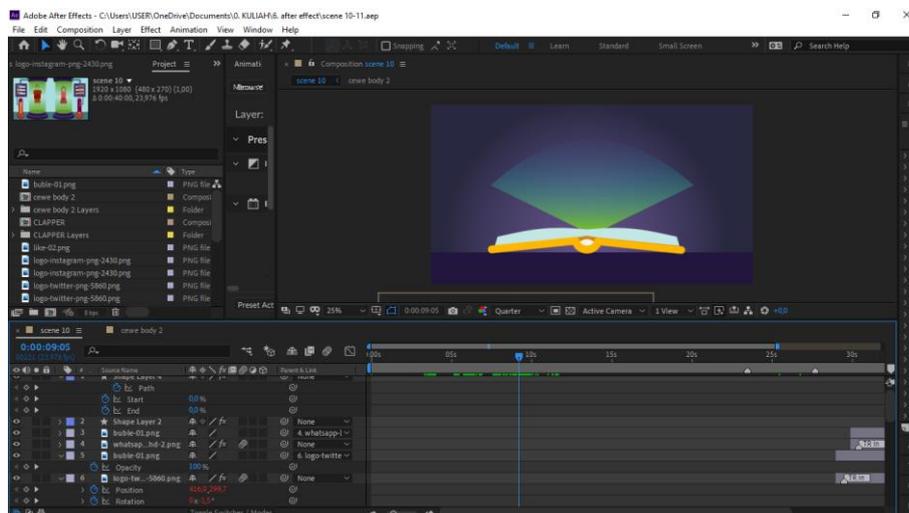


Gambar 5. 66. Animasi Scene 10-1
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 67. Animasi Scene 10-2
(Sumber: Data Penulis)

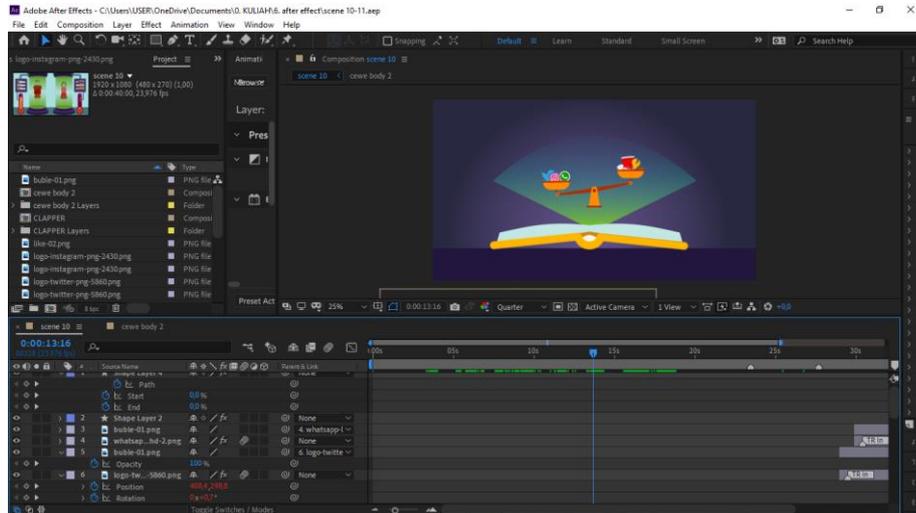
Pada bagian buku terbuka ini penulis meletakkan *anchor point* kedua *cover* buku pada bagian bawah dan digerakan rotasinya agar terbuka. Kemudian untuk isi/halaman dari buku diubah menjadi *shape* dan digerakkan pada bagian *path* menyesuaikan dengan pergerakan buku. Karena isi buku terbagi menjadi 2 sisi, penulis hanya menganimasikan salah satu sisi kemudian menduplikatnya dan membalik *layer* yang telah di duplikat menggunakan *transform > flip horizontal*.



Gambar 5. 68. Animasi Scene 10-3
(Sumber: Data Penulis)

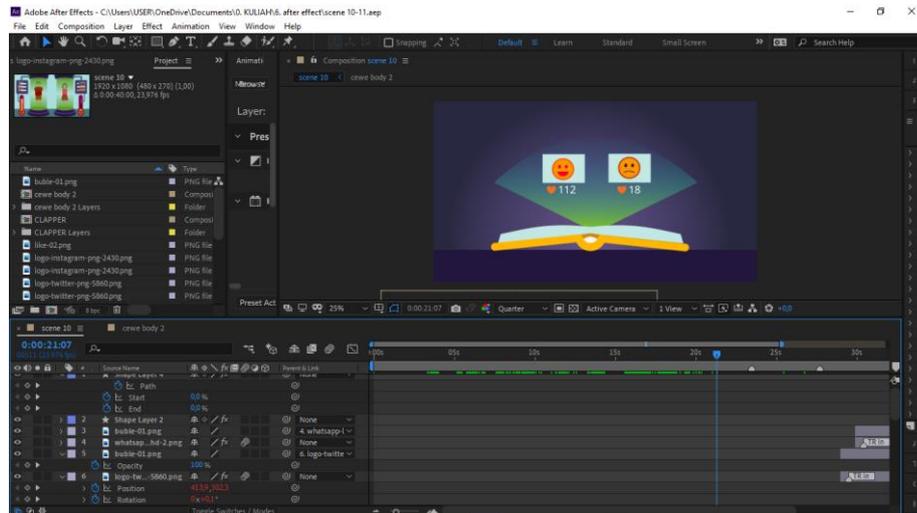
Agar buku terlihat seolah jatuh, penulis menambahkan *shape rectangle* yang muncul dari bawah yang dianimaksikan dengan mengubah *positionnya* pada axis y. Ketika buku jatuh dan terbuka muncul sinar dari buku yang dianimasikan dengan mengubah *value opacity* dari sinar tersebut. Untuk mendukung efek cahaya

dari sinar yang muncul penulis melakukan perubahan warna pada *background* dengan menjadikan area *background* yang dekat dengan sinar lebih terang daripada yang jauh dengan menggunakan *radial gradient*.

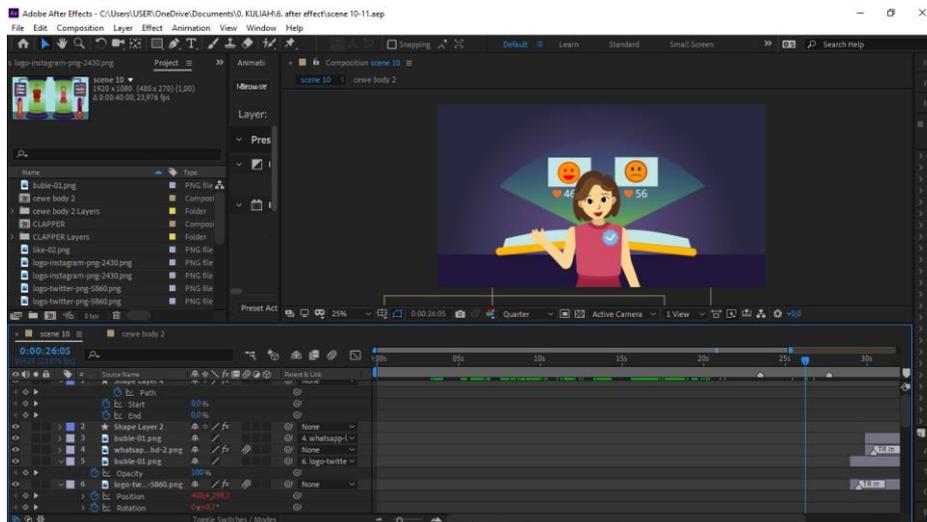


Gambar 5. 69. Animasi Scene 10-4
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini untuk menggerakkan objek-objek yang bermunculan penulis menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Kemudian untuk pergerakan timbangan penulis meletakkan *anchor point* gagang timbangan ditengah dan menganimasikan dengan mengubah rotasinya. Sedangkan untuk piringan timbangan yang berisi objek penulis meletakkan *anchor point* pada bagian tengah bawah dan mengubah rotasinya agar piringan tetap terlihat tegak ketika gagang timbangan bergerak. Kemudian untuk adegan selanjutnya yang menampilkan jumlah *likes*, penulis menggunakan *slider control* dan *expression* agar jumlah *likes* dapat terus bertambah.

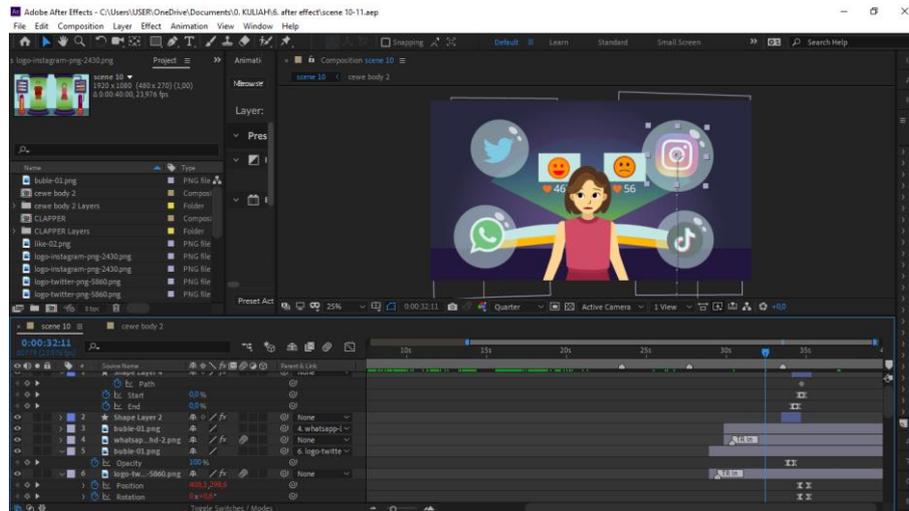


Gambar 5. 70. Animasi Scene 10-5
(Sumber: Data Penulis)



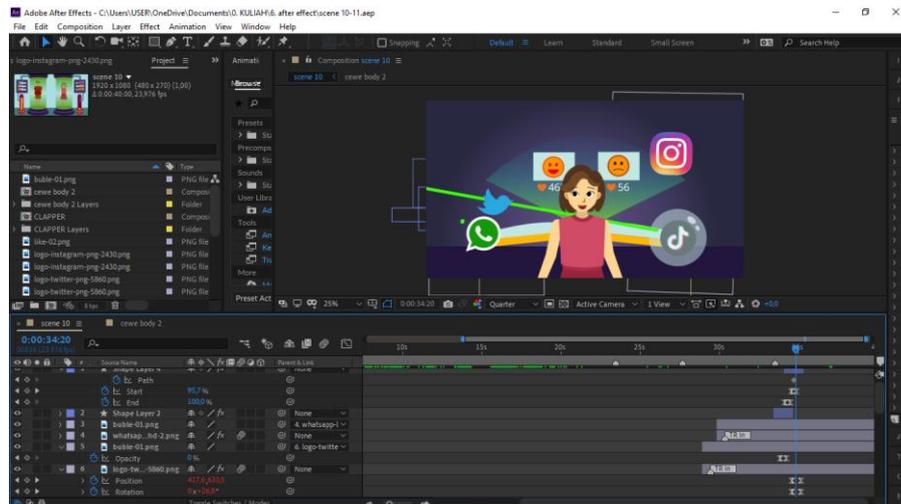
Gambar 5. 71. Animasi Scene 10-6
(Sumber: Data Penulis)

Karakter 2 yang sudah di *pre-compose* muncul dari bawah dianimasikan dengan mengubah *positionnya*. Kemudian animasi karakter dilakukan sama seperti sebelumnya yaitu dengan meletakkan *anchor point* pada bagian sendi karakter dan mengubah rotasinya serta menambahkan *puppet tool* pada bagian poni karakter agar tidak kaku pergerakannya. Kemudian ada lambing *official account* yang dianimasikan dengan cara mengubah *value scale* dan rotasinya.



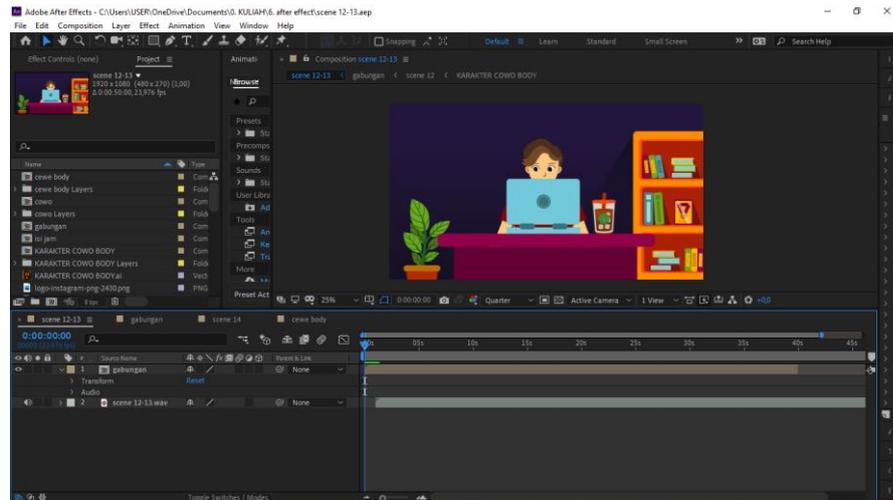
Gambar 5. 72. Animasi Scene 11-1
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini logo media sosial di parent pada gelembung kemudian digerakkan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dan “*cosine position & rotation*” dari *plug-in animation composer 3*.



Gambar 5. 73. Animasi Scene 11-2
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini laser di buat langsung di *After Effects* menggunakan *pen tool* dan dianimasikan menggunakan *trim paths*. Kemudian gelembung diubah *value opacitnya* menjadi 0 dan logo media sosial berjatuhan dengan mengubah *positionnya*.



Gambar 5. 74. Animasi Scene 12-1
(Sumber: Data Penulis)



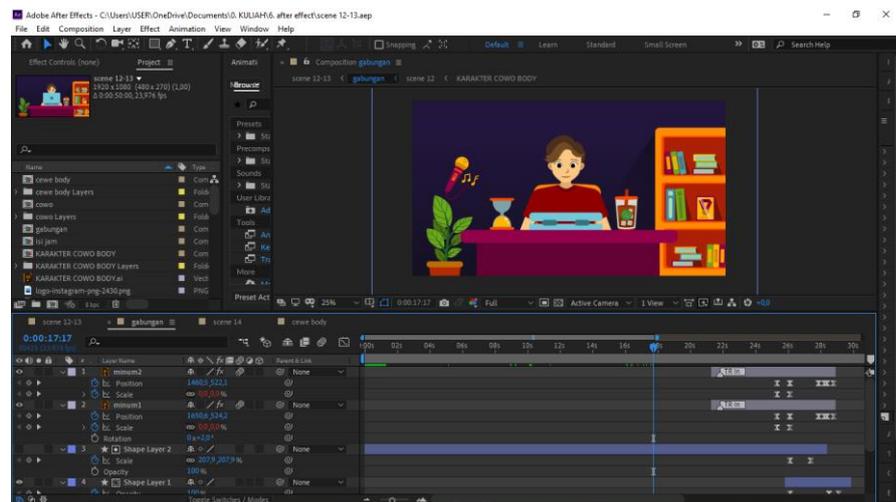
Gambar 5. 75. Animasi Scene 12-2
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini logo media sosial bermunculan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Kemudian digerakkan menuju laptop dengan mengubah *position* masing-masing objek.

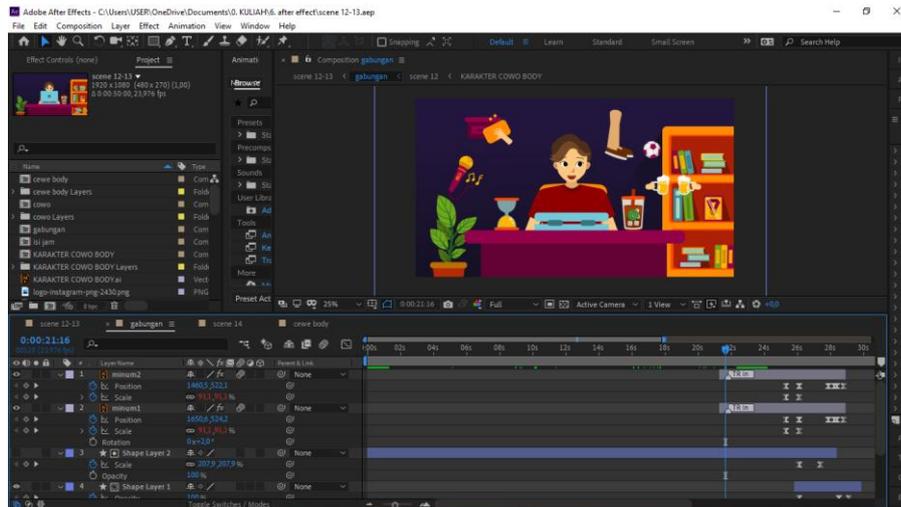


Gambar 5. 76. Animasi Scene 12-3
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini jam pasir muncul dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Kemudian digerakkan menuju meja dengan mengubah *positionnya*. Pergerakan isi jam pasir dilakukan dengan melakukan *alpha mate* pada masing-masing isi dibagian atas dan bawah. Kemudian menambahkan *line* di bagian tengah untuk memperlihatkan pasir yang jatuh. *Line* dianimasikan menggunakan *trim paths* menyesuaikan pergerakan isi jam pasir pada bagian atas dan bawah.

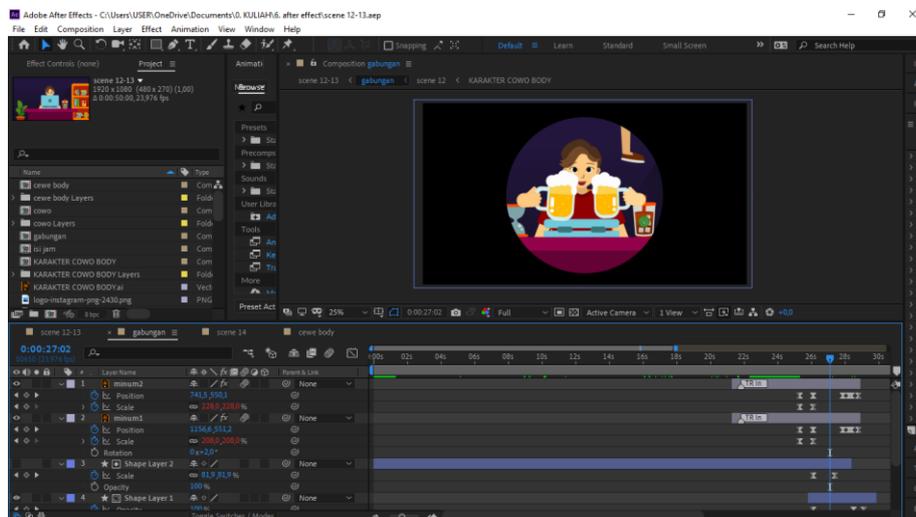


Gambar 5. 77. Animasi Scene 12-4
(Sumber: Data Penulis)



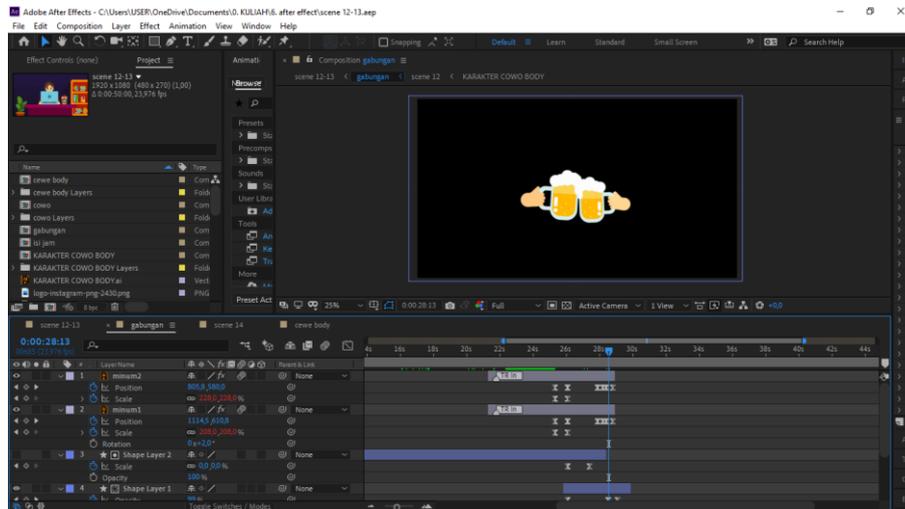
Gambar 5. 78. Animasi Scene 12-5
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini objek-objek bermunculan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Kemudian masing-masing digerakkan pada bagian rotasi dan *position* sesuai kebutuhan.



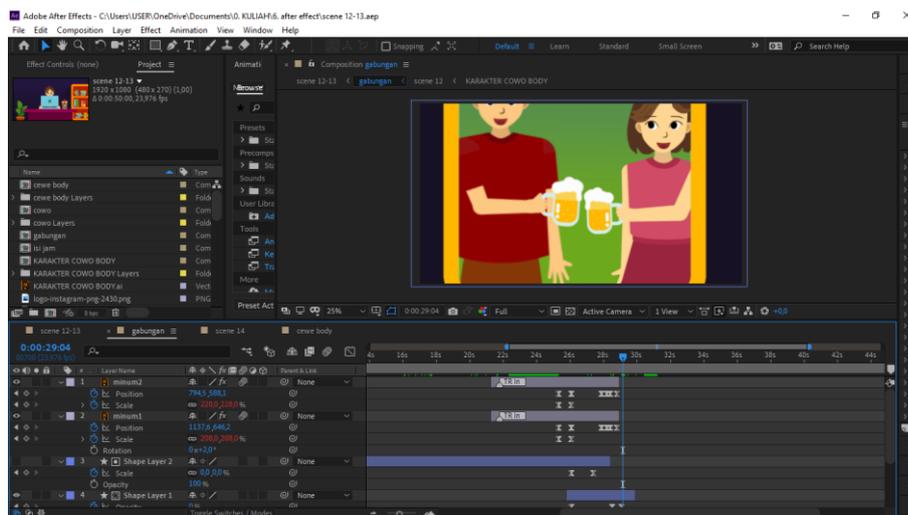
Gambar 5. 79. Animasi Scene 12-6
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian akhir scene 12 tangan yang memegang gelas bergerak ke tengah yang digerakkan dengan mengubah *position* dan *value scalenya*. Kemudian background berubah menjadi hitam yang dianimasikan dengan melakukan *alpha inverted mate* pada *shape rectangle* terhadap *shape circle*.



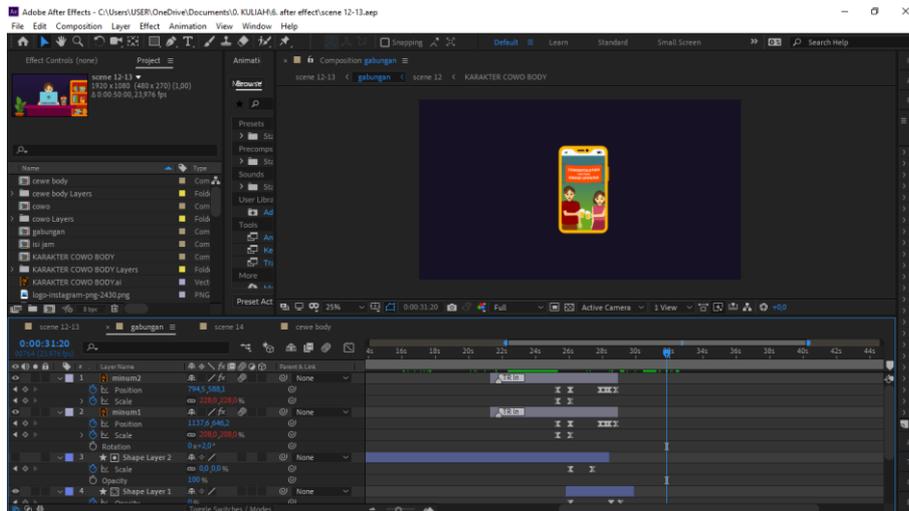
Gambar 5. 80. Animasi Scene 13-1
(Sumber: Data Penulis)

Kemudian *background* hitam *value opacity*nya dikurangi menjadi 0 sehingga menampilkan *scene* selanjutnya.



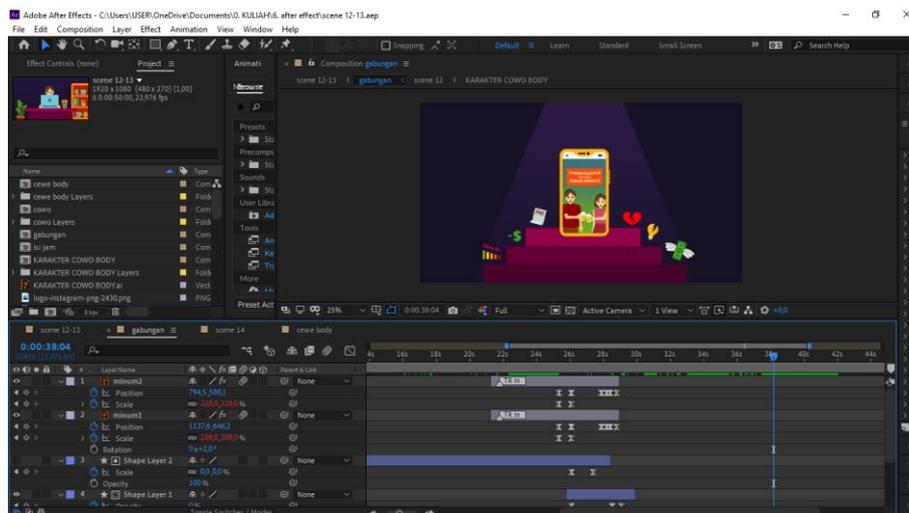
Gambar 5. 81. Animasi Scene 13-2
(Sumber: Data Penulis)

Pada scene 13 seluruh objek yang ada dalam hp di *parent* ke hp agar dapat bergerak secara bersamaan. Pada bagian ini cara pergerakan karakter dilakukan sama seperti sebelumnya perbedaannya terletak pada penambahan objek yaitu gelas yang di *parent* ke telapak tangan karakter. Kedua karakter yang sudah di *pre-compose* di *alpha mate* menggunakan *layer* layar hp.



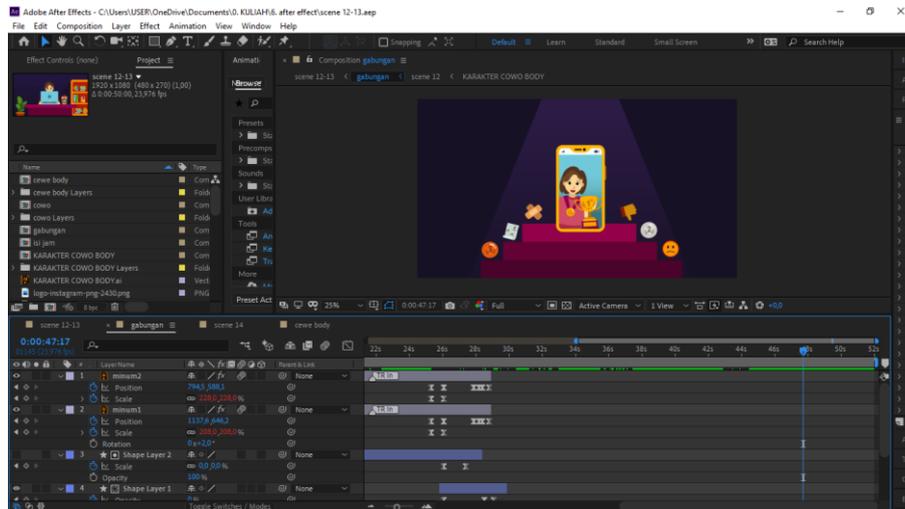
Gambar 5. 82. Animasi Scene 13-3
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini hp mengecil dan dianimasikan dengan mengubah *value scale* dari hp.



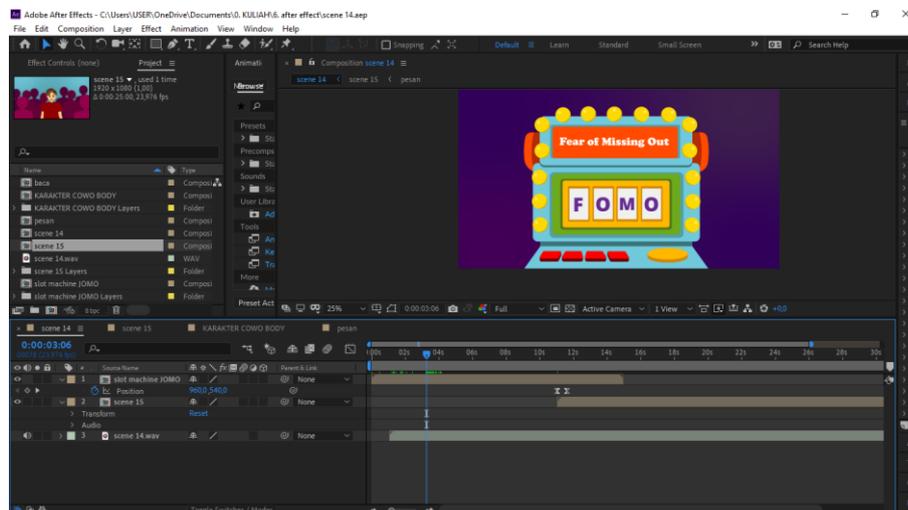
Gambar 5. 83. Animasi Scene 13-4
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini sinar yang muncul dari atas dan tangga di *alpha inverted* menggunakan *shape rectangle*. Kemudian objek-objek yang bermunculan digerakkan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*.

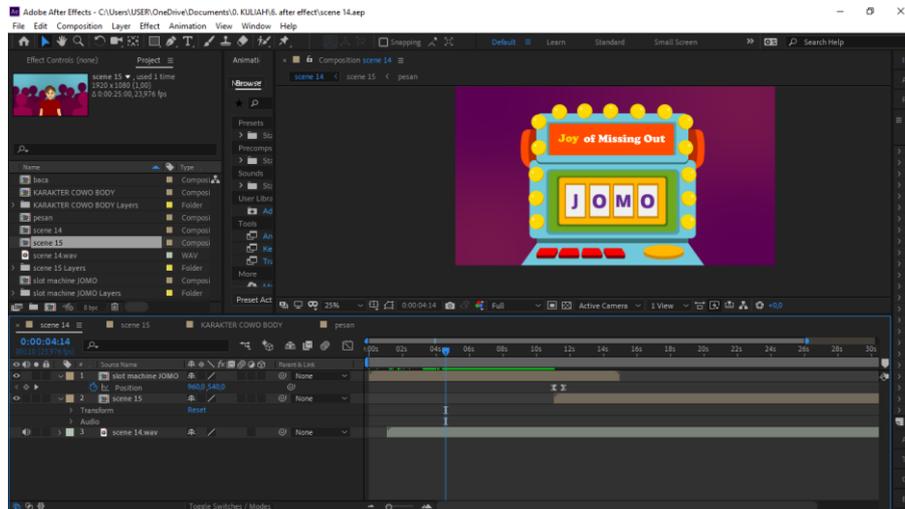


Gambar 5. 84. Animasi Scene 13-5
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini foto kedua di *alpha mate* menggunakan *layer* layar hp kemudian digerakkan dengan mengubah *position* pada axis x. Sama seperti sebelumnya objek-objek yang bermunculan digerakkan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*.

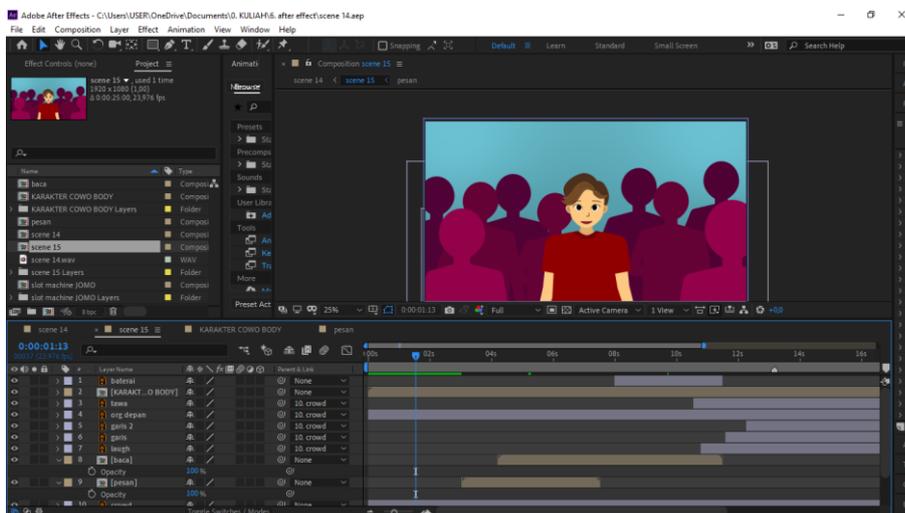


Gambar 5. 85. Animasi Scene 14-1
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 86. Animasi Scene 14-2
(Sumber: Data Penulis)

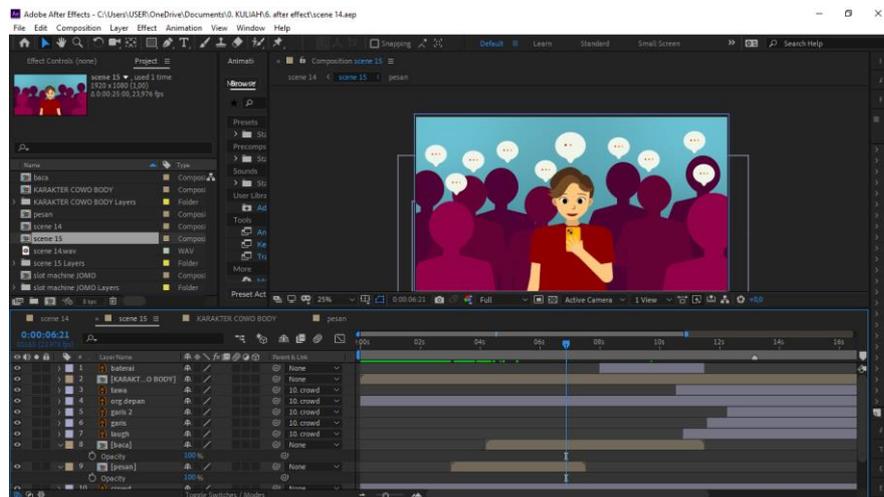
Pada *scene* ini pergereakkan dilakukan sama seperti *scene* 1 yaitu dengan melakukan *alpha mate* pada huruf sesuai kotak pada *slot machine* dan menggerakkan *positionnya* pada axis y. Sedangkan kata “*fear*” dan “*joy*” di *alpha mate* menggunakan *shape rectangle* dan dianimasikan dengan mengubah *position* pada axis y. Penulis juga mengganti warna *background* dengan menggunakan *effect 4-color gradient* pada *After Effects*.



Gambar 5. 87. Animasi Scene 15-1
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 5. 88. Animasi Scene 15-2
(Sumber: Data Penulis)



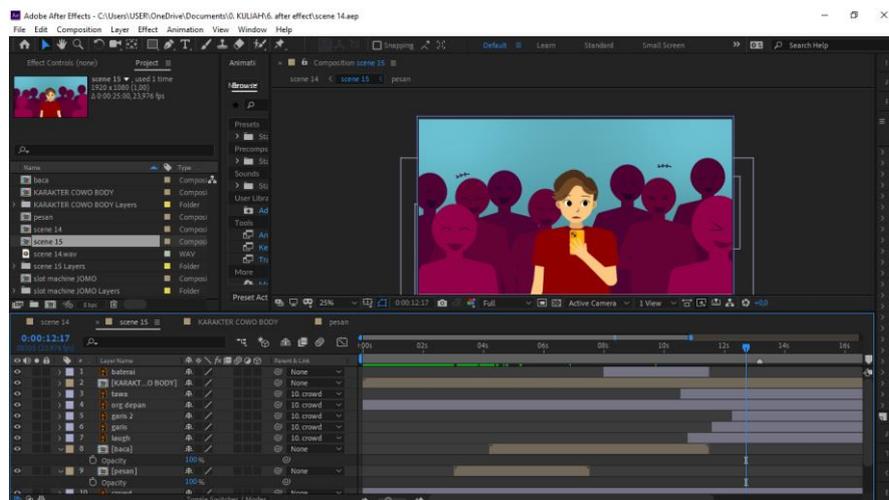
Gambar 5. 89. Animasi Scene 15-3
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini gelembung percakapan muncul dengan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Animasi pada karakter dilakukan dengan cara yang sama seperti sebelumnya yang membedakan pada *scene* ini ditambahkan objek hp yang di *parent* ke tangan karakter.



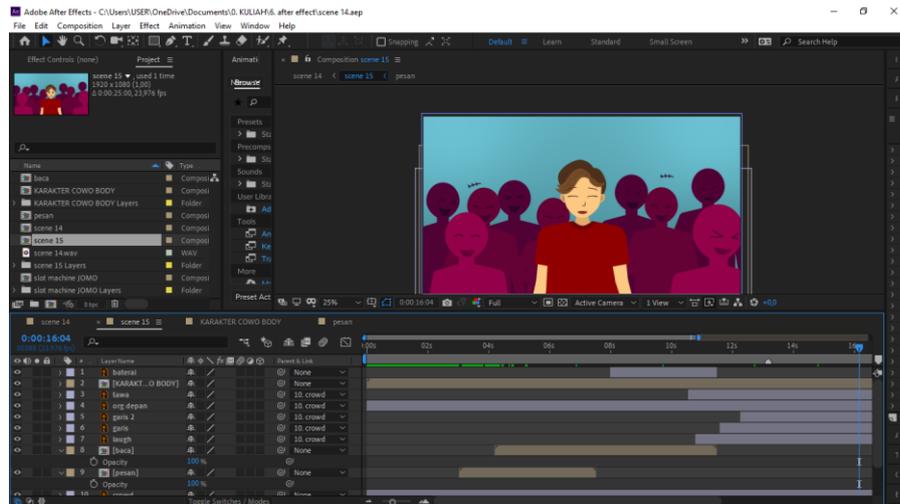
Gambar 5. 90. Animasi Scene 15-4
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini muncul gambar baterai yang *value opacitinya* dinaik turunkan agar terlihat berkedip.



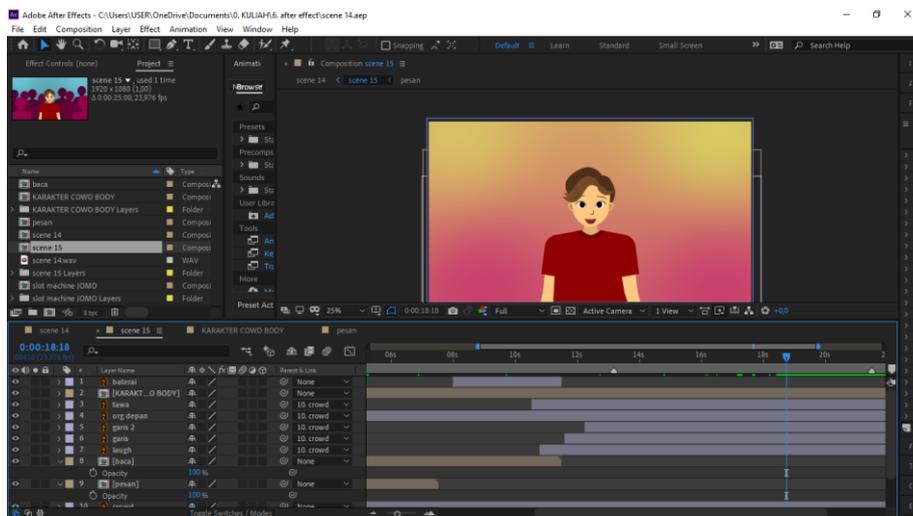
Gambar 5. 91. Animasi Scene 15-5
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini wajah kerumunan dijadikan 1 *layer* kemudian dianimasikan dengan mengubah *value opacitinya*.



Gambar 5. 92. Animasi Scene 15-6
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini *layer* mata karakter diubah menjadi *shape* kemudian digerakkan pada bagian *path* agar dapat terlihat menutup.



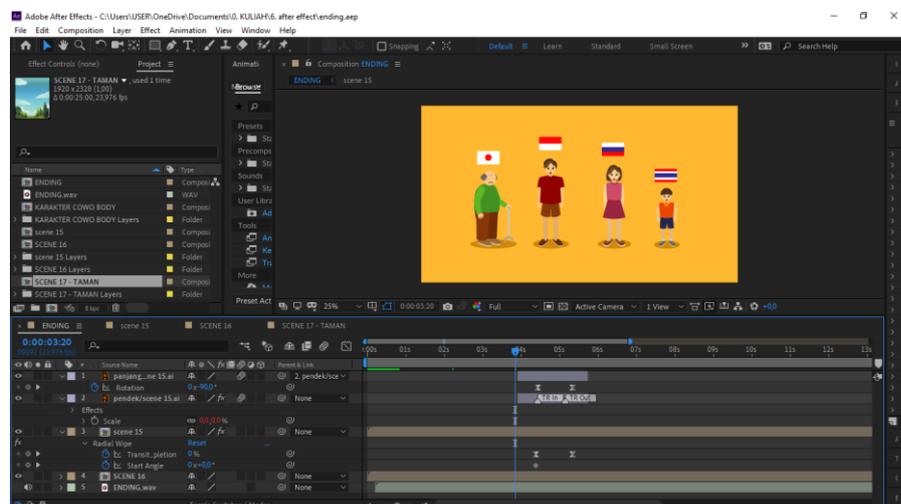
Gambar 5. 93. Animasi Scene 15-7
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini penulis mengganti warna *background* karakter dengan menggunakan *effect 4-color gradient* yang tersedia di *After Effects*.



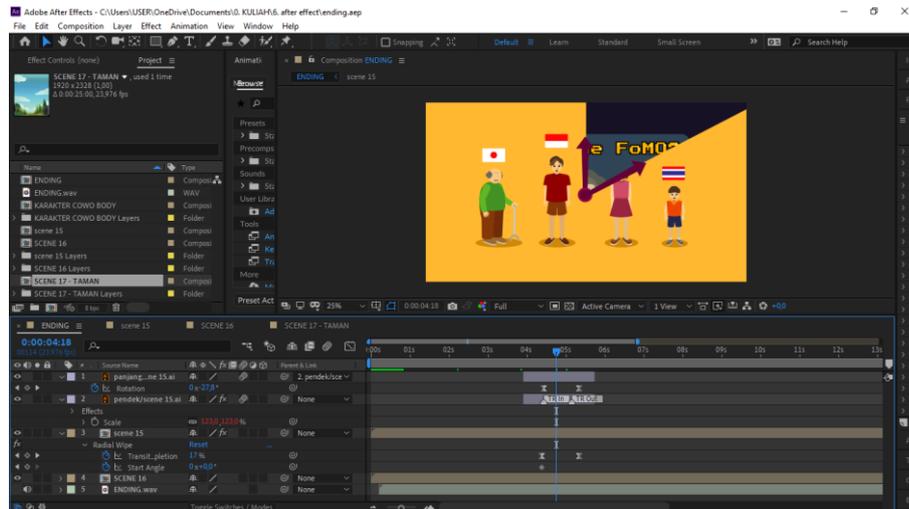
Gambar 5. 94. Animasi Scene 16-1
(Sumber: Data Penulis)

Pada scene ini semua karakter muncul dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Kemudian digerakan dengan mengubah rotasi dan *position* masing-masing karakter. Bayangan karakter di parent ke masing-masing karakter dan dianimasikan dengan mengubah *value scale* nya.



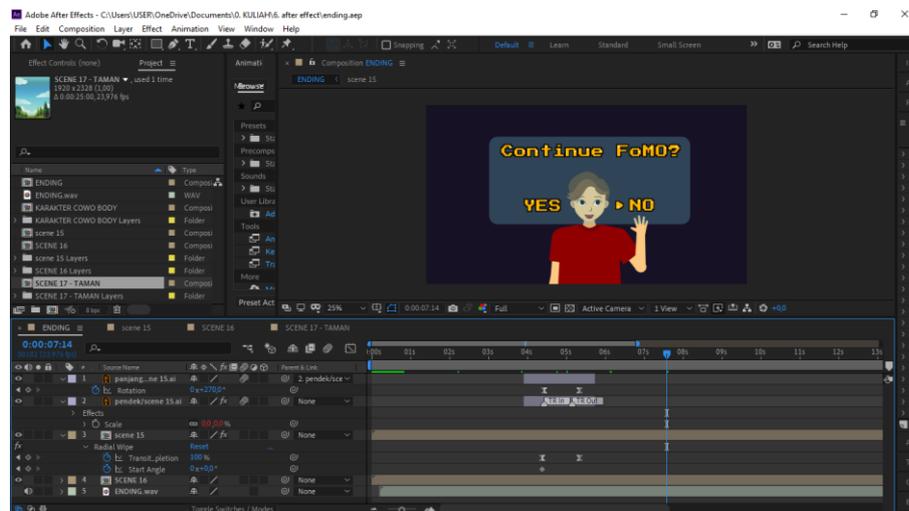
Gambar 5. 95. Animasi Scene 16-2
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini karakter menjauhi satu sama lain yang digerakkan dengan mengubah *position* pada axis y. Kemudian bendera-bendera yang bermunculan diatas kepala karakter di animasikan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*. Penulis juga mengubah warna *background* dari biru menjadi kuning.



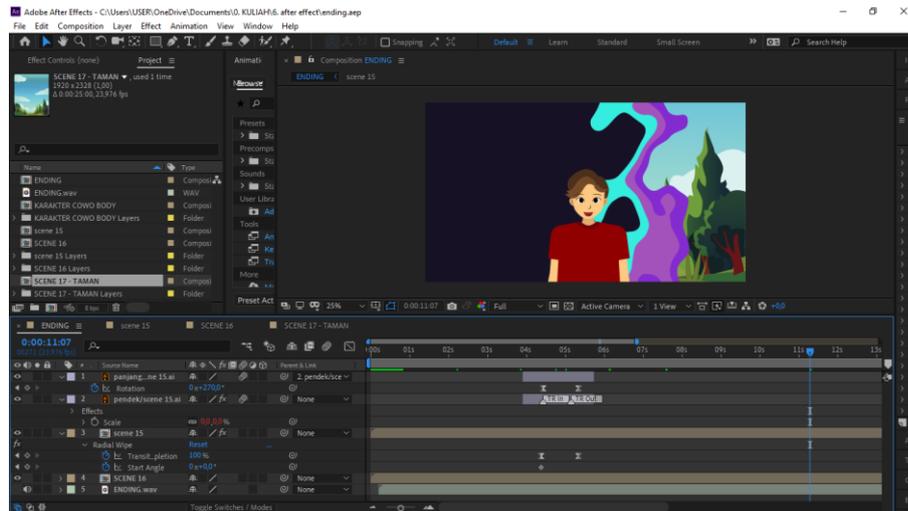
Gambar 5. 96. Animasi Scene 16-3
(Sumber: Data Penulis)

Selanjutnya muncul jarum jam dibagian tengah dan berputar yang dianimasikan dengan meletakkan *anchor point* jarum yang bergerak pada bagian pangkal dan mengubah rotasinya. Kemudian ditambahkan transisi *radial wipe* yang timingnya menyesuaikan pergerakan jarum untuk menampilkan *scene* selanjutnya.



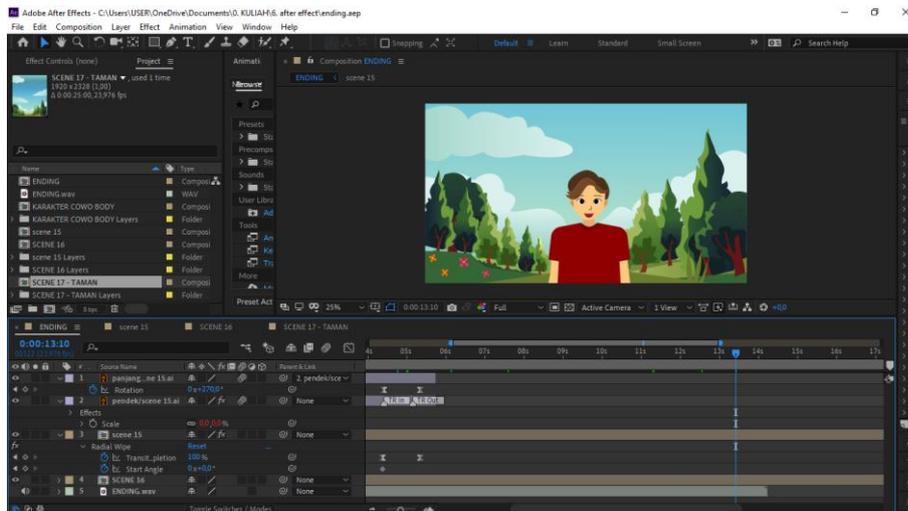
Gambar 5. 97. Animasi Scene 17-1
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini *box* yang berisi tulisan dianimasikan dengan mengubah *value scalenya* dan panah dianimasikan dengan mengubah *value opacity* dan *positionnya*.



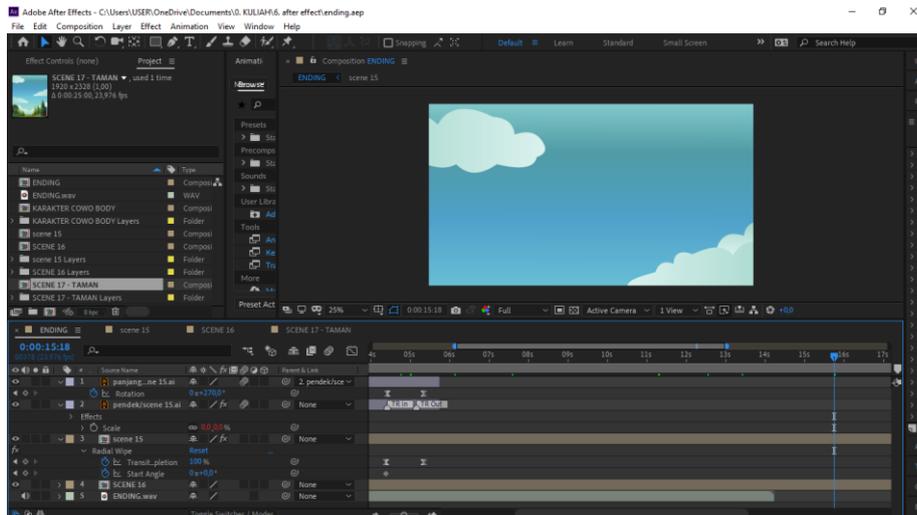
Gambar 5. 98. Animasi Scene 17-2
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini penulis menggunakan beberapa *shape* dengan warna yang berbeda untuk membuat transisi ke *scene* selanjutnya. Tiap *scene* dianimasikan dengan menggunakan *turbulent displace*.



Gambar 5. 99. Animasi Scene 17-3
(Sumber: Data Penulis)

Pada bagian ini ada bunga yang bermunculan di sebelah pojok kiri bawah yang dianimasikan dengan menggunakan fitur “*bounce scale from anchor point*” dari *plug-in animation composer 3*.

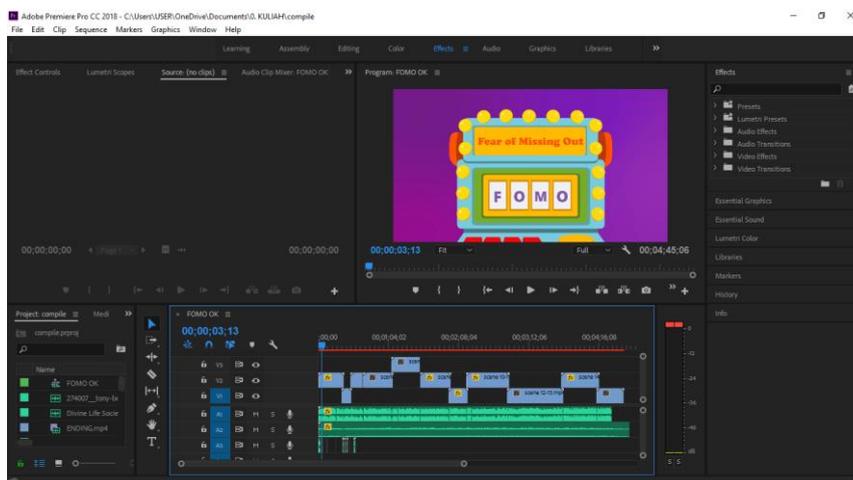


Gambar 5. 100. Animasi Scene 17-4
(Sumber: Data Penulis)

Kemudian *background* diubah *position* pada axis y agar kamera terlihat bergerak ke atas. Selanjutnya kedua awan dianimasikan dengan mengubah *positionnya* pada axis x dengan jarak *keyframe* yang jauh agar pergerakan pelan. Pada bagian ini disediakan untuk *credit scene*. *Credit scene* ditambahkan pada *premiere pro* di tahapan selanjutnya.

5.1.4. Rendering

Setelah semua aset telah dianimasikan di *After Effects*, potongan *scene* digabung menggunakan *software Adobe Premiere* untuk dicocokkan kembali dengan *audio* yang utuh. Kemudian ditambahkan *sound effect* dan *background music* dan di *render*. Hasil Akhir video berdurasi 4 menit 42 detik.

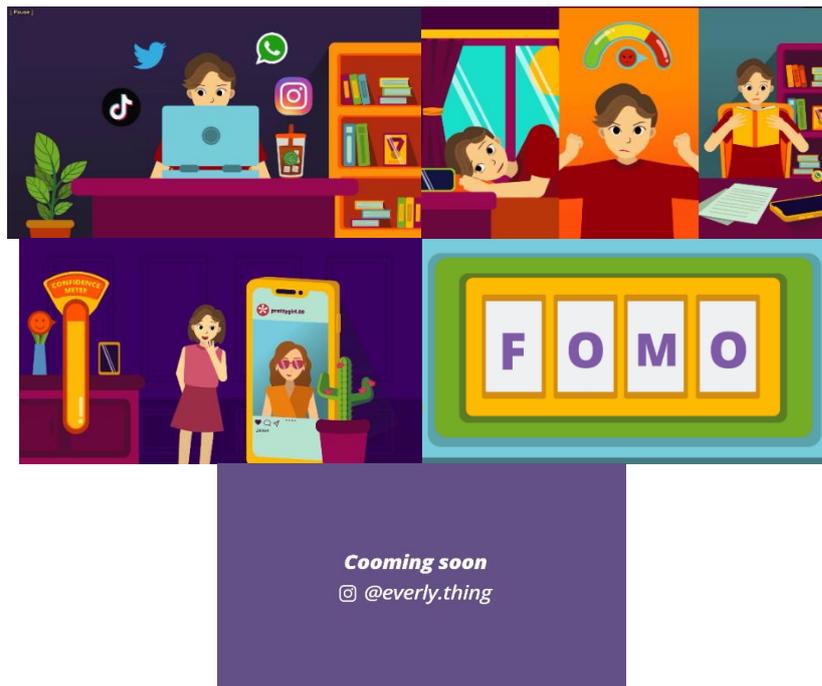


Gambar 5. 101. Proses Penggabungan dan Rendering
(Sumber: Data Penulis)

5.2. Media Pendukung

5.2.1. Video Teaser

Video *teaser* berupa cuplikan dari media utama dengan durasi 17 detik. Video *teaser* dibuat menggunakan *Software Premiere* dan nantinya akan di unggah di *Instagram*.



Gambar 5. 102. *Teaser*
(Sumber: Data Penulis)

5.2.2. Poster

Poster dibuat dengan ukuran 50x70 cm menggunakan *software Illustrator*. Poster bertujuan untuk mempromosikan media utama.



Gambar 5. 103. Poster
(Sumber: Data Penulis)

5.2.3. Pamphlet

Pamphlet berisi rangkuman dari media utama dan dibuat di *Illustrator*.

Pamphlet berukuran A4 yang dibagi menjadi 3 bagian sehingga bisa dilipat.





Gambar 5. 104. Pamphlet
(Sumber: Data Penulis)

5.2.4. Stiker

Stiker berisi kata-kata yang bertujuan untuk mengajak agar tidak *FoMo* lagi. Stiker dibuat menggunakan *software Illustrator*.



Gambar 5. 105. Stiker
(Sumber: Data Penulis)

5.2.5. Kaos

Kaos digunakan untuk mempromosikan media utama dan dibuat di *software Illustrator*.



Gambar 5. 106. Kaos
(Sumber: Data Penulis)