

IMPLEMENTASI *FOOTAGE ACTION MOVIE ESSENTIAL ELEMENTS* PADA *ADOBE AFTER EFFECT* UNTUK PEMBUATAN *MOVIE TRAILER*

Yhoga Rizky Kristanto, Hestiasari Rante, Dwi Susanto

Prodi Multimedia Broadcasting, Jurusan Telekomunikasi,

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

Kampus PENS-ITS, Keputih, Sukolilo, Surabaya

Telp : +62+031+5947280; Fax. +62+031+5946011

Email : gagarizky@yahoo.com

Abstrak

Movie trailer merupakan *preview* atau cuplikan-cuplikan adegan yang menarik dari sebuah film, yang bertujuan untuk menarik minat penonton untuk melihat film tersebut. Saat ini banyak sekali adegan menarik yang dibuat dengan menggunakan *special effect*, seperti pada film **Saw** dan **Resident Evil**.

Pada proyek akhir ini nantinya akan dibuat suatu *movie trailer*, dimana terdapat cuplikan-cuplikan adegan yang banyak menggunakan *special effect* di dalamnya. Seperti pembunuhan dengan darah yang menyembur dari tubuh seseorang dan berceceran, tubuh yang hancur terbakar, bangunan-bangunan yang hancur akibat ledakan dan lainnya untuk mendapatkan kesan yang dramatis dan menarik. Pembuatan *special effect* seperti pada adegan-adegan tersebut nantinya akan menggunakan teknik implementasi *footage action movie essential elements* pada *Adobe After Effect* dan beberapa *plugin* yang mendukungnya.

Pada akhirnya, proyek akhir ini akan menghasilkan sebuah *movie trailer*, dimana nantinya teknik pengerjaannya dapat menginspirasi sineas muda Indonesia sebagai media pembelajaran di bidang perfilman. Juga dapat digunakan sebagai metode baru untuk proses reka ulang suatu kejadian yang tidak mungkin dilakukan dengan cara rekonstruksi ulang secara langsung dengan menggunakan video biasa.

Kata Kunci: *special effect, movie trailer, adobe after effect, footage action movie essential elements.*

1. Pendahuluan

Movie trailer merupakan *preview* atau cuplikan-cuplikan adegan yang menarik dari sebuah film, yang bertujuan untuk menarik minat penonton agar berkeinginan melihat film tersebut. Sedangkan perkembangan dunia film sendiri pada akhir-akhir ini sangatlah maju dengan pesat. Banyak sekali adegan menarik yang sangat luar biasa ditampilkan pada beberapa film terkemuka di dunia saat ini. Seperti halnya *movie trailer* pada film **Saw** dan **Resident Evil**, dimana di dalamnya terdapat beberapa adegan pembunuhan (dengan darah yang berceceran dan tubuh yang hancur) dan ledakan-ledakan yang menghancurkan bangunan atau lingkungan disekitarnya. Tidak mungkin hanya untuk menciptakan suatu adegan film harus benar-benar membunuh orang atau meledakan bangunan-bangunan yang ada. Dibutuhkan suatu teknik khusus atau yang sering disebut dengan *special effect* untuk membuat adegan-adegan tersebut.

Pada proyek akhir ini nantinya akan dibuat suatu *movie trailer*, dimana terdapat cuplikan adegan yang

banyak menggunakan *special effect* di dalamnya. *Movie trailer* yang nantinya akan dibuat, menceritakan tentang seorang pemuda berwajah lugu yang berasal dari luar angkasa. Namun dibalik wajahnya yang lugu itu, pemuda tersebut mempunyai kekuatan super yang dapat membunuh orang dan menghancurkan bumi dengan mudah. Pada adegan dimana pemuda tersebut melakukan pembunuhan dan penghancuran, akan ditampilkan adegan layaknya film-film terkemuka saat ini, seperti pembunuhan dengan darah yang menyembur dari tubuh seseorang dan berceceran, tubuh yang hancur terbakar, bangunan-bangunan yang hancur akibat ledakan dan lainnya untuk mendapatkan kesan yang dramatis dan menarik.

1.1 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana pembuatan *storyboard* dan proses *recording* yang dilakukan dalam pembuatan *video trailer* ini.

2. Bagaimana pembuatan *special effect* dengan mengimplementasikan *footage action movie essential elements* untuk sebuah video.
3. Bagaimana membuat *video trailer* dengan teknik *editing* yang dapat menghasilkan sebuah *movie trailer* dimana terdapat cuplikan-cuplikan adegan menarik yang banyak menggunakan *special effect* di dalamnya.

1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Pembuatan *storyboard* adalah berupa *storyboard* sederhana yang mengacu pada skenario yang telah dibuat.
2. Proses *recording* video tidak memfokuskan pada teknik *lighting* maupun *audio source* yang profesional tetapi hanya menggunakan teknik pengambilan gambar yang sederhana.
3. *Special Effect* yang dibuat akan menggunakan *software Adobe After Effect*.
4. *Footage action movie essential elements* yang digunakan antara lain adalah *explosions elements, fire elements, blood bursts elements, wall hits elements, smoke elements, glass elements, muzzle flashes elements* dan *particle elements*.
5. Untuk *mixing* dan *mastering* dari *video trailer* yang dibuat akan menggunakan *Adobe Premiere Pro*.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat iklan layanan masyarakat yang menggabungkan *real video* dengan grafik animasi 2D.
2. Membuat efek *footprints* yang digunakan dalam iklan layanan masyarakat pencegahan AIDS.
3. Menggabungkan efek *footprints* dengan *real video* agar iklan layanan masyarakat ini terlihat lebih menarik.

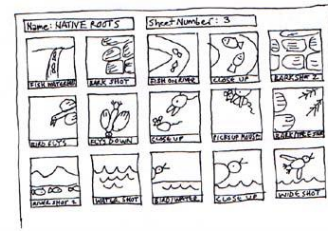
2. Dasar Teori

2.1 Storyboard

Merupakan sebuah teknik yang dikembangkan untuk proses pembuatan sebuah film dan animasi. Kini *storyboard* juga digunakan untuk merancang paket pendidikan (*online* atau sebaliknya). *Storyboard* dalam film digunakan untuk merencanakan bagaimana setiap adegan akan terlihat dan semua unsur/komponen dari adegan itu akan dibuat.

Storyboard sebuah film dan animasi terlihat seperti sebuah komik strip. Dalam sebuah *storyboard* terdapat beberapa gambar dan semua informasi tentang gambar

tersebut, seperti *synopsis*, durasi, set lokasi, *camera angle*.



Gambar 1. Contoh *storyboard*

Dalam pembuatan *storyboard*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, antara lain ; prinsip penulisan, konsep, strategi dan proses perancangan grafis. Prinsip penulisan *storyboard* yang baik adalah Pesan visual harus kreatif (asli, luwes dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis. Sedangkan konsep, strategi dan proses perancangan grafis yang baik untuk *storyboard* adalah 5W dan 1H (*what, where, when, who, why* dan *how*) serta mempunyai penyampaian pesan yang efektif dan efisien.

2.2 Video Editing

Video editing adalah suatu proses memilih atau menyunting gambar dari hasil *shooting* dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar dengan menyisipkan sebuah transisi hingga menjadi suatu kesatuan yang utuh.

Jenis *editing* sendiri ada dua, yaitu *editing linear* dan *editing non-linear*. *Editing linear* adalah proses pengeditan gambar satu persatu secara berurutan dari awal hingga akhir. Sehingga seandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar maka harus diulangi kembali dari awal. Sedangkan *editing non-linear* (NLE) adalah proses pengeditan gambar secara acar atau tidak berurutan. Pada proses ini seorang *editor* tidak harus memulai pengeditan dari awal berurutan hingga akhir, tapi bisa memulainya dari mana saja tergantung materi mana yang sudah siap

Selain itu, *editing* juga dapat diklasifikasikan menjadi *editing* yang berbasis waktu (*timeline*) dan animasi atau pembuatan efek. *Editing* yang berbasis waktu hanya cenderung pada pemotongan video dan penggabungan video yang biasanya disisipi transisi. Sedangkan *editing* yang berbasis animasi atau efek adalah *editing* yang melibatkan pembuatan atau pengimplementasian dari sebuah animasi atau efek video.

2.3 Adobe After Effect

Adobe After Effect adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *Motion Graphic Design*. Dengan perpaduan dari bermacam-macam *software design* yang telah ada, *After Effect* menjadi salah satu *software* yang handal. Standar efek yang

mencapai 50 macam lebih, yang sangat bisa untuk merubah dan menganimasikan obyek. Disamping itu, membuat animasi atau efek dengan *Adobe After Effect* juga bisa dilakukan dengan hanya mengetikkan beberapa kode *script* yang biasa disebut dengan *Expression* untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis.

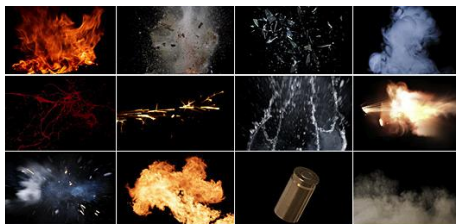


Gambar 2. Tampilan *Adobe After Effect*

Adobe After Effect lebih lengkap fasilitasnya bila dibandingkan dengan *software video editing* yang lain. Pada *Adobe After Effect*, terdapat beberapa fasilitas yang dimiliki oleh beberapa *software* lain. Misalnya; di *Adobe After Effect* terdapat *tool* untuk membuat *shape* (seperti yang terdapat pada *Photoshop*). Pada *Adobe After Effect* terdapat *keyframe* seperti yang terdapat pada *Flash* (cara menganimasikannya juga hampir sama). Terdapat juga *expression* yang hampir mirip dengan *Action Script* pada *Flash*, dan masih banyak lagi yang lain.

2.4 Footage

Dalam film dan animasi, *footage* adalah bahan atau material mentah, yang merupakan hasil dalam bentuk asli dari kamera. Untuk membuat sebuah klip video, film ataupun animasi yang lengkap, *footage* harus diedit dan diolah terlebih dahulu. Secara umum, *footage* sering kali digunakan dalam hal olah video, film dan animasi, seperti *special effect* dan *archive material*.



Gambar 3. *Action movie essential footage*

Sebuah *footage* yang baik adalah *footage* yang mempunyai tingkat komabilitas yang tinggi terhadap semua *software* pengolahan video ataupun animasi. Selain itu juga mempunyai data atau material yang benar-benar mentah, sehingga dapat sepenuhnya diolah oleh pengguna.

2.5 Special Effect

Special Effect atau efek spesial di dalam bahasa Indonesia, sering disingkat SFX atau SPFX banyak digunakan di dalam dunia film, pertelevisian dan hiburan. Dengan definisi ini, efek spesial tidak cuma terdapat dalam film, seperti yang diketahui masyarakat awam. Efek spesial tidak hanya berwujud gambar, tetapi memiliki pengertian luas. Jadi sebuah pertunjukan musik dengan segala macam sinar laser, kembang api dan lainnya, hal tersebut dapat pula dikategorikan sebagai efek spesial.

Apapun bentuknya, efek spesial digunakan untuk meningkatkan dampak suatu obyek terhadap indera manusia. Obyek tersebut bisa berupa tontonan, gambar atau pertunjukan. Dengan demikian, diharapkan efek spesial bisa meningkatkan ketertarikan seseorang terhadap obyek tersebut.



Gambar 4. *Special effect*

Efek spesial merupakan kombinasi dari seni dan teknologi. Dari sisi teknologi, tidak cuma penguasaan teknologi yang digunakan, namun juga pengetahuan bagaimana indera manusia menangkap gambaran yang akan diterima oleh otak. Sedangkan sisi seni, berperan tentang bagaimana teknologi tersebut digunakan atau mencapai hal tersebut. Yang akan dilakukan para ahli efek spesial adalah bagaimana menipu indera manusia, terutama *audio-visual*, bahwa seakan-akan hal tersebut terjadi.

2.6 Movie Trailer

Adalah serangkaian gambar yang dipilih atau cuplikan adegan dari film yang diiklankan. *Movie trailer* sebaiknya menstimulasi perhatian penonton ke sebuah film secara cepat dan juga menunjukkan apa yang disuguhkan film tersebut tanpa memberikannya terlalu banyak jalan cerita.

Movie trailer adalah bentuk *advertising* dari film. Ditunjukkan sebelum penayangan sebuah film di bioskop. Kata *trailer* sendiri datang karena awalnya, ditayangkan di akhir penayangan film. Tetapi karena pada praktiknya banyak penonton meninggalkan bioskop setelah sebuah film selesai, maka pemutarannya diganti menjadi sebelum sebuah film tayang. Meskipun demikian nama *trailer* tetap atau tidak diganti dengan kata yang lainnya.



Gambar 5. Tampilan awal *movie trailer* pada umumnya

Sebuah *movie trailer* di lain pihak dapat disebut bentuk kecil dari film. Sebuah *movie trailer* dapat memiliki durasi 1 menit sampai 5 menit. Biasanya hanya berisi *point* penting untuk menarik penonton. Dan mengklasifikasikan *movie trailer* lebih mudah dari pada mengklasifikasikan keseluruhan film.

3. Metodologi dan Perencanaan

3.1 Alat dan Bahan

Pada proyek akhir ini, menggunakan beberapa alat dan bahan. Alat dan bahan yang digunakan untuk pengerjaan proyek akhir ini diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu alat dan bahan yang berupa *hardware* (perangkat keras) serta alat dan bahan yang berupa *software* (perangkat lunak). Alat dan bahan tersebut adalah :

3.1.1 Alat dan bahan berupa perangkat keras

Alat dan bahan berupa perangkat keras yang digunakan pada proyek akhir ini digunakan baik dalam proses *recording* maupun *editing*. Alat dan bahan tersebut antara lain adalah :

- Kamera SLR Sony a33
- Lensa.
- Tripod
- SD card dan HDD
- Greenscreen
- Art properties
- Seperangkat Komputer Multimedia.

3.1.2 Alat dan bahan berupa perangkat lunak

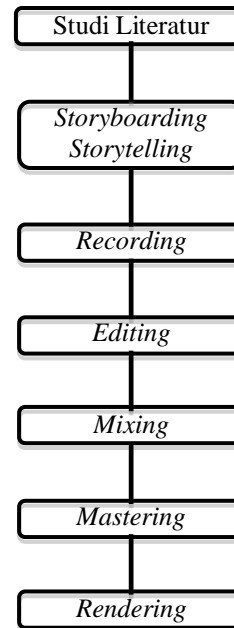
Alat dan bahan berupa perangkat lunak yang digunakan pada proyek akhir ini cenderung digunakan pada saat proses editing. Alat dan bahan tersebut antara lain adalah :

- Footage Action Movie Essential Elements
- Sound/Audio File
- Adobe After Effect
- Adobe Premiere

3.2 Cara kerja

Cara kerja dalam pembuatan proyek akhir ini meliputi tahap persiapan, tahap produksi dan dan tahap akhir. Mulai dari penentuan ide, pembuatan *storyboard*, *recording*, *editing*, *mixing*, *mastering* dan *rendering*.

Berikut ini tahapan-tahapan dalam menyelesaikan proyek akhir ini:



Gambar 6. Bagan metodologi

3.2.1 Penuangan Ide

Pada proyek akhir ini, akan dibuat sebuah *movie trailer* yang menceritakan tentang seorang pemuda berwajah lugu yang berasal dari luar angkasa. Namun dibalik wajahnya yang lugu itu, pemuda tersebut mempunyai kekuatan super yang dapat membunuh orang dan menghancurkan bumi dengan mudah. Pada adegan dimana pemuda tersebut melakukan pembunuhan dan penghancuran, akan ditampilkan adegan layaknya film-film terkemuka saat ini, seperti pembunuhan dengan darah yang menyembur dari tubuh seseorang dan berceceran, tubuh yang hancur terbakar, ledakan dasyat yang terjadi pada sebuah gedung dan lainnya untuk mendapatkan kesan yang dramastis dan menarik.

3.2.1.1 Perencanaan Adegan

Adegan-adegan yang nantinya akan dibuat dengan menggunakan *special effect*, antara lain adalah sebagai berikut :

- **Super jump** : adalah adegan dimana aktor utama berlari dan melompat ke udara dengan kecepatan yang luar biasa. Sehingga saat melompat, daerah/tempat yang digunakan aktor utama sebagai tumpuan menghasilkan hempasan debu, batuan yang terlontar dan tanah yang retak akibat lompatan tersebut.
- **Super crash** : adalah adegan dimana aktor utama mendarat dengan kekuatan yang luar biasa. Sehingga saat mendarat, daerah/tempat yang digunakan aktor utama sebagai tumpuan menghasilkan hempasan

debu, pecahan tanah yang terlontar dan tanah yang retak akibat pendaratan tersebut.

- ***Burned and destroyed body*** : merupakan adegan dimana aktor pendukung tubuhnya terbakar dan hancur berkeping-keping yang dikarenakan oleh kekuatan dari aktor utama. Pada adegan ini, nantinya akan ditampilkan sebuah api yang melahap tubuh aktor pendukung. Bersamaan dengan api yang melahap tubuh aktor pendukung, muncul pula percikan api, kepingan tubuh aktor pendukung yang berhamburan dan asap yang timbul akibat api yang membakar tubuh aktor pendukung tersebut.
- ***Scattering blood sprayed*** : adalah adegan dimana aktor pendukung tubuhnya hancur berkeping-keping dan bersamaan dengan itu keluar darah yang menyembur dari tubuh aktor pendukung itu. Ada dua skenario yang menggunakan jenis adegan ini, yaitu ; aktor pendukung yang tubuhnya hancur dikarenakan oleh kekuatan aktor utama dan aktor pendukung yang kepalanya hancur karena bunuh diri / menembak kepalanya dengan pistol (dikendalikan oleh kekuatan aktor utama).
- ***Explosion*** : merupakan adegan dimana terjadi ledakan, semburan api dan hampasan dari benda/batuan yang dikarenakan oleh ledakan tersebut. Ada dua skenario yang menggunakan jenis adegan ini, yaitu ; ledakan pada sebuah gedung yang dikarenakan oleh kekuatan aktor utama. Menampilkan api yang menyembur, asap yang keluar dan hampasan dari batuan gedung tersebut. Dan skenario mobil meledak yang dikarenakan oleh kekuatan aktor utama. Juga menampilkan api yang menyembur yang keluar akibat ledakan tersebut.
- ***Muzzle flashes*** : adegan dimana terjadi aksi baku tembak. Menampilkan aktor pendukung yang menembak menggunakan pistol. Dan pada waktu yang bersamaan, ujung pistol yang digunakan akan muncul percikan api yang menunjukkan pistol tersebut mengeluarkan peluru.
- ***Warp face*** : adalah adegan dimana aktor utama menunjukkan wujud aslinya. Menampilkan wajah aktor utama yang awalnya berwujud manusia biasa lalu berubah menjadi wujud *devil* yang menyeramkan.

Kemudian akan dibuat juga beberapa ***text effect*** yang akan dibuat dengan menggunakan ***special effect***. ***Text effect*** tersebut digunakan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh yang ada dalam *movie trailer* ini. Dan dapat juga digunakan untuk memberikan informasi mengenai beberapa hal dalam *movie trailer* yang akan dibuat ini.

3.2.1.2 Perencanaan *footage*

Adegan-adegan yang akan dibuat dengan menggunakan ***special effect*** nantinya akan membutuhkan beberapa *footage*. Berikut ini adalah beberapa jenis

footage pada *footage action movie essential elements* yang akan digunakan pembuatan untuk *movie trailer*.

- ***Explosions element*** : merupakan *footage* atau material berupa ledakan (semburan api).
- ***Fire element*** : merupakan *footage* atau material yang berupa api biasa.
- ***Blood element*** : merupakan material berupa darah manusia yang menyembur.
- ***Dust element*** : merupakan *footage* yang berupa hampasan debu dengan kepekatkan yang berbeda-beda.
- ***Sparks element*** : merupakan material yang berupa percikan api yang terhempas.
- ***Muzzle flash element*** : merupakan *footage* berupa percikan api yang biasanya terdapat pada ujung pistol.
- ***Smoke element*** : merupakan *footage* berupa asap yang keluar dan bergerak biasa.
- ***Smoke charges element*** : merupakan material berupa asap yang timbul akibat ledakan.
- ***Debris element*** : merupakan *footage* berupa runtuhannya dari beberapa material.
- ***Glass element*** : merupakan material berupa kaca yang terhempas.

3.3 Storyboarding & Storytelling

Storyboarding dan Storytelling merupakan awal dari pembuatan *movie trailer*. Pada tahapan ini adalah penuangan segala ide cerita atau konsep dari alur *movie trailer* yang akan dibuat, mulai dari *opening movie trailer*, pengenalan tokoh hingga menampilkan adegan-adegan yang menarik.

Dalam hal ini, penuangan ide cerita berupa urutan gambar yang terdapat informasi didalamnya, seperti deskripsi gambar, durasi, pengambilan gambar, jenis pengambilan gambar, narasi, dan lainnya.

3.4 Recording

Tahapan *recording* adalah tahapan dimana dilakukan pengambilan gambar utama, baik gambar bergerak maupun gambar diam. Alat yang akan digunakan pada tahapan ini adalah kamera *SLR Sony a33*. Pada tahapan ini, pengambilan gambar akan dilakukan dengan menyesuaikan atau membaca semua ketentuan yang ada dalam *storyboard*.

Sedangkan untuk kualitas gambar/video yang akan digunakan dalam tahapan *recording* ini, menggunakan kualitas gambar *full HD (High Definition)*. Agar video yang dihasilkan mempunyai kualitas gambar yang bagus dan ukuran gambar yang besar. Sehingga tidak akan ada keterbatasan atau masalah dalam pengolahan gambar/video yang berhubungan dengan kualitas atau ukuran gambar.

3.5 Editing

Editing merupakan proses pengolahan gambar baik gambar gerak maupun gambar diam yang telah direkam

sebelumnya. Pada tahapan ini menggunakan dua *software video editing*, yaitu *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*. *Adobe After Effect* pada proses *editing* digunakan untuk membuat efek-efek khusus yang telah direncanakan pada *storyboard* sebelumnya. Sedangkan *Adobe Premiere* digunakan untuk memotong video atau mengolah video biasa tanpa menggunakan atau membuat efek.

Pada tahapan *editing* ini, lebih cenderung kedalam penggunaan *software video editing Adobe After Effect*. Karena dalam pengerjaan proyek akhir ini, *movie trailer* yang dibuat lebih fokus kedalam pembuatan efek-efek khusus dengan menggunakan teknik implementasi *footage action movie essential elements* pada *Adobe After Effect*.

3.6 Mixing

Pada tahapan ini dilakukan penggabungan antara hasil *editing* adegan satu dengan adegan yang lainnya. Untuk proses *mixing* yang dilakukan, menggunakan *software video editing Adobe Premiere*. *File* yang dimasukan/di-import ke dalam *Adobe Premiere* bukan *project file* dari *Adobe After Effect* yang berekstensi *.aep*, melainkan berupa video yang telah dirender sebelumnya pada *Adobe After Effect*.

Tidak hanya penggabungan video antara hasil *editing* adegan satu dengan yang lainnya. Pada tahapan *mixing* juga dilakukan penggabungan musik/sound. Musik yang digabungkan menjadi *background* musik dan *sound effect* pada *movie trailer* yang akan dibuat.

3.7 Mastering

Merupakan suatu tahapan dimana dilakukannya pengecekan ulang untuk memastikan bahwa suatu produk siap diproduksi.

Pada tahapan ini hasil *mixing* dilakukan pengecekan kembali. Apakah semua ketentuan pada *storyboard* telah dilakukan dengan baik dan benar, mulai dari kualitas gambar, urutan gambar, kesempurnaan efek, ketentuan *audio* hingga kelayakan video untuk dikonsumsi penonton.

3.8 Rendering

Tahapan ini adalah tahapan terakhir yang dilakukan dalam pengerjaan proyek akhir ini. *Rendering* merupakan tahapan dimana dilakukannya pengkonversian atau proses untuk mengubah *file project* menjadi sebuah *file* yang dapat dijalankan di media lain. Pada tugas akhir ini, *file project* yang dimaksud adalah hasil dari *mixing* dan *editing* pada *Adobe Premiere*, kemudian dirubah menjadi *file video (movie trailer)* sehingga dapat dijalankan di media/player lainnya (tidak hanya pada *Adobe Premiere*).

Format video yang dihasilkan ditentukan pada tahapan *rendering* ini. Pada proyek akhir ini, video (*movie trailer*) yang dihasilkan menggunakan format

video *quick time* dengan menggunakan *video codec H.2624*.

3.9 Tempat dan Waktu

Dalam pembuatan *movie trailer* untuk proyek akhir ini, tempat yang digunakan untuk proses *recording* dilakukan di area kampus PENS dan untuk proses *editing* dilakukan di *Lab. Audio Video Processing* kampus PENS. Adapun waktu pembuatan *movie trailer* ini dibutuhkan waktu 4 bulan.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi pustaka dan pengerjaan Tugas Akhir yang selama ini dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- Implementasi *footage action movie essential elements* pada *Adobe After Effect* dapat digunakan untuk membuat suatu adegan yang menggunakan *special effect* di dalamnya.
- Pembuatan sebuah adegan yang melibatkan ledakan pada mobil, gedung dan pembunuhan tidak harus meledakan bangunan-bangunan/mobil-mobil yang ada ataupun benar-benar membunuh orang. Namun dapat memanfaatkan teknik *special effect* yang ada.
- *Sound effect* sangat mendukung kesempurnaan dan penyampaian adegan *special effect (visual)* yang telah dibuat.

5. Daftar Pustaka

- [1] Glebas, Francis. "Directing The Story : Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation". United States: Focal Press. 2009.
- [2] Hart, John. "The Art Of Storyboard : A Filmmaker's Introduction". United States: Focal Press. 2008.
- [3] https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=explorer&chrome=true&srcid=15IzkB90ypIgwA6F3W1mL_Bom2RzqHhvXQsXTspSQa2MRjMEyWWwVweKaiCe0h&hl=en_US. Juli 2011
- [4] https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=explorer&chrome=true&srcid=1DSSGtsVg18SHEijjJGXwc_d5-Y5C-xFYP9hdrfodCojYdkeE3xLchFyPh13_I&hl=in. Juli 2011
- [5] http://help.adobe.com/en_US/aftereffects/cs/using/in dex.html. Juli 2011
- [6] <http://www.videocopilot.net/tutorials/>. Juli 2011
- [7] http://www.youtube.com/results?search_query=mov ie+trailer&aq=f. Juli 2011
- [8] Wijaya, Didik. "Special Effect : History Techniques". Escaeva.2006.