

BAB III

PEMECAHAN MASALAH

3.1 Konsep Desain

Penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa penerapan konsep desain sebagai pendekatan umum, untuk pemecahan masalah mengenai pemilihan media dan dalam mengangkat *TV Program* yang berjudul “FASHION TENDANCE 2005 ‘ECLECTIC CHARM’” dengan episode pertamanya yang berjudul “Trend Fashion di kota Bandung”.

Sebagai ide ataupun gagasan awal pembuatan *TV Program* ini yaitu antara lain ingin menunjukkan kepada pemirsa mengenai perkembangan fashion di tempat-tempat di tanah air yang memiliki pengaruh besar dalam dunia fashion di Indonesia. Sebagai acuan *TV Program* ini lebih mengarah kepada anak-anak muda karena pencipta trend pada masa sekarang ini adalah mereka. Disini penulis akan mengupas tentang trend-trend apa saja yang sedang *in* di suatu tempat-tempat tersebut, selain itu usaha dan tempat perbelanjaan apa saja yang mendukung untuk trend-trend semacam itu.

TV Program ini berjenis non-fiksi yaitu mengarah kepada tayangan seputar fashion dan lifestyle, maka dari itu dari segi pengeditan kita akan menyesuaikan dengan trend yang terjadi di kalangan anak-anak muda sekarang ini. Untuk konsep editing penulis akan mengambil tema *Pop Art*. Efek-efeknya pun akan dibuat sedemikian rupa, begitu pula dengan transisi atau perpindahannya dengan *cut to cut* dengan tempo yang cepat dan mengikuti musik. Adapun *TV Program* ini akan dibuat menjadi rangkaian episode berdurasi 30 menit (dengan iklan), dengan menggunakan media video. Acara *TV Program* ini

terdiri dari 4 segmen, yang masing-masing segmennya terdiri dari *opening*, *content 1* dan *content 2*, kemudian klimaks dan *closing*.

TV Program ini akan ditayangkan sesuai dengan segmentasi yang telah ditentukan, yaitu dimana para remaja atau anak-anak muda sedang bersantai dan menikmati acara TV misalnya pada akhir minggu sekitar hari jum'at sekitar pukul 20.00 WIB malam hari atau pada hari sabtu pukul 17.00 WIB sore hari. Mudah-mudahan dengan jam tayang seperti ini para remaja-remaja atau anak-anak muda sedang menyaksikan acara TV.

TV Program ini menayangkan episode perdananya dengan judul “Trend Fashion di kota Bandung” yang akan dilanjutkan dengan trend-trend fashion di tempat-tempat lainnya seperti di Jogjakarta, Surabaya, Bali dan lain sebagainya.

3.2 Konsep Visual

Konsep visual, penulis ingin menerapkan unsur *Pop Art*, karena mengikuti segmen pasar yang akan diraih yaitu anak-anak muda. Konsep bernuansa Pop seperti inilah yang sedang trend dikalangan anak-anak muda sekarang ini.

3.2.1 Konsep Warna

Konsep warna yang akan digunakan pada pembuatan TV Program ini akan bermacam-macam dan berwarna-warni seperti warna-warna pelangi bahkan lebih. Warna-warna tersebut akan terlihat sangat cerah dan cerah tetapi tidak kempungan karena semua warna tersebut sudah di mix atau dicampur terlebih dahulu sehingga tidak terlihat monoton. Warna-warna seperti ini diadaptasikan karena mengikuti tema dari acara TV Program ini yaitu “ECLECTIC CHARM” yang artinya sendiri gabungan atau pesona dari berbagai sumber. Tema ini divisualisasikan kepada *lay-out* dari logo acara FASHION TENDANCE 2005 yaitu kotak-kotak yang

berwarna-warni yang mencerminkan banyaknya pesona atau gabungan dari berbagai sumber atau unsur.

Warna-warna cerah yang merupakan cerminan dari kehidupan fashion anak-anak muda sekarang ini atau pop style akan digabung dengan teknik pengeditan yang sistemnya *cut to cut* dengan tempo yang cepat, sehingga warna-warna tersebut selalu berubah-ubah setiap beberapa kali cut. Pada *efek wide-screen* yang seharusnya hitam akan diisi oleh warna-warna seperti ini juga yang sekaligus akan menjadi pemanis. Begitupula pada font atau jenis-jenis huruf yang akan tampil akan dihiasi oleh warna-warna tersebut.

3.2.2 Konsep Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada judul, tema acara dan *lower third* adalah BAUER BODNI BdCn BT, penulis memilih jenis font seperti ini untuk hal tersebut karena jenis font diatas cukup tegas dan sederhana sehingga jelas dan mudah untuk dibaca secara sepintas.

Teks pembantu adalah teks yang menjelaskan atau membantu visual untuk menjelaskan sesuatu. Untuk teks pembantu memakai BAUHAUS Md BT, penulis memakai jenis font seperti ini karena font jenis ini bernuansa pop tetapi tidak terlalu sulit untuk dibaca. Untuk teks pembantu seperti ini selalu muncul dengan terus menerus pada suatu segmen sehingga memudahkan kita dalam mencerna topik yang sedang dibicarakan.

Berikut ini adalah contoh visual dari BAUER BODNI BdCn BT dan BAUHAUS Md BT yang digunakan pada pembuatan TV Program FASHION TENDANCE 2005 “ECLECTIC CHARM” :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 (BAUER BODNI BdCn BT)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 (BAUHAUS Md BT)

3.2.3 Konsep Transisi

Konsep transisi ini bertujuan untuk menguatkan tema atau konsep yang diambil dalam konsep visual yaitu *cut to cut* dengan kilauan flash sehingga menghasilkan frame berwarna putih dalam tempo yang cukup cepat. Konsep ini diambil karena transisi *cut to cut* hasil editan dalam *stock shoot* akan cepat, maka dengan efek flash seperti ini akan terlihat lebih cepat dan dapat memisahkan frame yang satu dengan yang lain dengan tegas.

3.2.4 Konsep Editing

Konsep editing yang akan diambil akan memakai lebih dari satu frame, sehingga visual akan terbagi-bagi menjadi beberapa frame dengan warna yang berbeda tetapi memiliki visual yang sama. Visual pada frame yang terbagi-bagi seperti ini juga akan ada yang di flip sehingga gambar akan terlihat terbalik seperti bercermin. Pembagian frame seperti ini juga diikuti dengan gerakan atau *motion* untuk memperhalus perubahan.

Pembagian lebih dari satu frame seperti ini juga akan terjadi mengikuti irama musik yang pada acara TV Program ini umumnya relatif cepat. Pembagian frame seperti ini juga akan diisi oleh gambar-gambar

atau image-image mengenai fashion untuk mendukung visual dalam menyampaikan pesan. Gambar-gambar seperti ini juga akan mengalami pergerakan atau motion baik itu zoom in/out atau pergerakan menyelusuri image dari bawah ke atas ataupun sebaliknya, hal ini dilakukan agar gambar yang ditampilkan bisa dilihat dengan detail oleh pemirsa dan tidak monoton.

3.2.5 Pra-Produksi

Tahap pra-produksi terbagi menjadi beberapa bagian antara lain:

3.2.5.1 Penulisan Storyline

Penulisan storyline pada TV Program ini terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya:

- a. Bumper Opening yang ditahruh pada awal dan akhir acara, sedangkan bumper segmen ditaruh pada setiap jeda iklan.
- b. Narasi di setiap segmen, membantu visual dalam menjelaskan topik yang sedang dibicarakan.
- c. Alur cerita dibagi kedalam 4 segmen yang terdiri dari *opening*, *content 1* dan *content 2*, kemudian klimaks dan *closing*.
- d. Isi per-episode terbagi menjadi tiga bagian, yaitu opening yang berisikan pengantar cerita atau prologue yang menuju ke klimaks cerita, dimana pemirsa menyaksikan tingkatan fashion dari mulai yang terbawah seperti distro, factory outlet, sampai dengan ke tingkatan yang lebih profesional seperti butik. From Bottom to Top itulah susunan isinya.
- e. Pengambilan angle kamera dari berbagai sisi baik itu dari kiri ke kanan (*paning*), dari bawah ke atas (*Tilt up tilt down*), *depht of field* dan lain sebagainya untuk membuat

suatu variasi angle agar pemirsa yang menontonnya tidak jenuh.

3.2.5.2 Storyboard

Story board dibuat dalam beberapa scene dalam tiap segmennya. Setiap scene dilengkapi dengan narasi, camera angle, tempat dan durasi. Semua gambar ada pada rincian tugas pada bab 4.

3.2.5.3 Waktu Pengambilan Scene

Pengambilan scene dimulai pada bulan Mei pada minggu ke-tiga dan ke-empat diakhir minggu atau week end tepatnya pada hari sabtu. Untuk lokasi pertama yaitu didepan gedung sate dan lapangan gasibu, lokasi ini untuk presenter sebagai pembuka acara dan dilanjutkan ke tempat-tempat perbelanjaan di kawasan dago. Dimana pada waktu week end seperti ini banyak sekali wisatawan ataupun pengunjung factory outlet dan distro berdatangan. Sebagai urutan atau rundown pengambilan gambarnya akan dijelaskan dibawah ini.

Minggu ke-tiga bulan mei

Hari Sabtu:

- a. Waktu pagi sekitar pukul 10.00 sampai dengan pukul 11.30 dilakukan pengambilan gambar untuk presenter untuk membuka acara, tempatnya yaitu di depan gedung sate dan di lapangan gasibu.
- b. Pada waktu siang hari sekitar pukul 13.00 sampai dengan pukul 15.00 dilakukan pengambilan gambar atau stock

shoot untuk kawasan di seputar dago. Waktu yang diperlukan lumayan lama karena kemacetan yang lumayan parah sehingga menyita banyak waktu.

- c. Pada pukul 15.00 sampai dengan pukul 16.00 penulis melakukan wawancara kepada tiga kelompok orang pengunjung factory outlet mengenai fashion yang sedang berkembang di Bandung dan Indonesia.

Keterangan : Namun yang diambil oleh penulis hanya satu kelompok orang saja mengingat waktu yang sangat padat pada tayangan TV Program ini.

Hari Minggu :

- a. Dimulai pada siang hari sekitar pukul 13.00 sampai dengan pukul 15.00, penulis mengambil stock shoot untuk distro Anonim dan melakukan wawancara dengan karyawan disana.
- b. Pada pukul 16.00 sampai dengan pukul 18.00 penulis melakukan stock shoot dan wawancara kepada karyawan dan pengamat distro pada distro If Venue.

Keterangan : Namun pada sesi wawancara tidak bisa penulis tampilkan, karena durasi pada saat wawancara berlangsung cukup lama sehingga tidak memungkinkan untuk dipotong karena alur wawancara yang terus berlanjut tanpa jeda.

Minggu ke-empat bulan mei

Hari Sabtu:

- a. Pada pukul 13.00 penulis memulai kembali untuk pengambilan gambar di distro Bn'C tepatnya di jalan merdeka sampai dengan pukul 15.00 serta wawancara dengan karyawan disana.

- b. Pada pukul 15.00 sampai dengan pukul 17.00 penulis melakukan wawancara dengan para pengunjung Bandung Indah Plaza yang letaknya berdepanan dengan distro Bn'C.

Keterangan : cukup banyak kelompok orang yang diwawancara namun tak satupun yang masuk ke dalam acara TV Program ini dikarenakan perubahan rundown acara pada saat asistensi dengan dosen berlangsung.

Hari Minggu :

- a. Wawancara dengan asisten perancang Malik Moestaram dan panitia dari acara fashion show yang diadakan oleh APPMI yang mengambil lokasi di Roemah Kopi pada pukul 15.00 sampai dengan pukul 18.00.

Keterangan : pada scene ini perancang busana yang bernama Malik Moestaram ini berhalangan hadir dikarenakan kesibukannya sehingga diwakilkan oleh asistennya yang bernama Indra.

Untuk pengambilan gambar pada saat acara fashion show berlangsung, sudah dilakukan terlebih dahulu pada bulan maret bersama tim pemberi tugas.

3.2.6 Produksi

Produksi merupakan inti dari pembuatan sebuah tayangan yang terdiri dari :

3.2.6.1 Pengambilan Gambar

Camera angle atau tata letak kamera sangat ditentukan karena konsep dari sebuah tayangan ini salah satunya ditentukan juga oleh angle camera. Penempatan gambar ini akan terlihat pada *view finder* di kamera, atau dalam hal ini menggunakan *handycam* atau *video shoot*. Pada alat tersebut akan terlihat shoot yang sedang diambil gambarnya apakah sesuai dengan yang diinginkan atau malah ada sesuatu yang kurang, contohnya gambar yang terpotong atau komposisi yang kurang *proporsional*.

Jelas camera angle sangat menentukan pengambilan gambar, ada berbagai macam teknik pengambilan gambar, diantaranya yang dipakai dalam pembuatan *TV Program* ini adalah *close up*, *middle shoot*, *long shoot*, *zoom in/out*, *tilt up* *tilt down*, *pen left* *pen right* dan lain sebagainya. Teknik pengambilan gambar dengan *close up* agar terlihat detail gambar yang sedang diambil atau yang digambarkan, sedangkan untuk *middle shoot* dan *long shoot* agar objek dapat terlihat lebih luas dan lebih lebar sehingga *background* atau latar belakangnya pun turut terlihat.

Teknik pengambilan gambar *zoom in* adalah agar objek dan background terlihat terlebih dahulu kemudian fokus kepada objek yang akan dilihat atau *spot* yang akan diambil, sedangkan pengambilan gambar secara *zoom out* adalah kebalikannya yaitu dari objek kemudian menjauh tak terkira sehingga yang tergambar adalah suasananya. Untuk *tilting* dan *pening* itu dilakukan untuk melihat objek sekitar dan detail objek secara keseluruhan apabila objek tersebut kita zooming.

3.2.6.2 Catatan Waktu dan Adegan yang Sudah Diselesaikan

Pencatatan waktu dan adegan ini dibuat untuk memudahkan sutradara dalam mengetahui scene mana saja yang sudah di-take. Selain itu juga menghindari gangguan yang tak terduga yang harus melakukan take ulang (seperti mati lampu, suara-suara atau noise yang tidak perlu, dll)

3.2.7 Pasca Produksi

Pasca Produksi merupakan tahap akhir dari pembuatan sebuah tayangan yang terdiri dari

3.2.7.1 Capturing

Proses capturing adalah pemindahan data analog dari sebuah kaset mini DV ke dalam harddisk computer, menjadi data digital. Proses ini memerlukan beberapa alat tambahan diantaranya ; kabel firewire (sejenis kabel yang menghubungkan dari handycam ke computer dengan plug DV in/out), plug in fire wire pada CPU computer dan DV playback atau bisa juga handycam itu sendiri.

Proses ini sangat penting karena data yang berupa *stock movie* ini, nantinya akan *diedit*, dipotong-potong atau diambil take yang seperlunya atau yang diperlukan saja kemudian diberi *efek audio dan video*. Untuk format *rawmat* atau bahan mentah video ada dua yaitu *PAL* dan *NTSC* namun untuk hasil akhirnya penulis membuat *format PAL* untuk keseluruhan.

Format ukuran video yang di-capture adalah 720 x 576 pixel, aspect ratio D1/DV PAL (1.0.67), frame rate 25 fps (frame per second), dan untuk audio : rate 44100 hz, format 16 bit stereo.

3.2.7.2 Pemotongan Stock Movie/Editing

Stock movie hasil *capturing*, kemudian dipotong berdasarkan nomor scene pada *storyboard*, karena setiap scene diambil take sebanyak 3 sampai 4 kali maka harus dipilih mana yang paling bagus dari segi *angle*, komposisi, *content* dan lain sebagainya. Setelah dipotong kemudian disusun menurut nomor urut *scene* pada *storyboard*.

3.2.7.3 Final Cut dan Editing

Final cut adalah hasil pemotongan gambar-gambar akhir yang sudah terseleksi dalam proses pemotongan *stock movie*. Final cut tersebut belum diedit secara warna (*adjust*), edit audio (kejernihannya, tingkatan volume dan lain sebagainya) juga penambahan *sound effect* (suara kamera foto, suara tepuk tangan, suara gerakan/*motion* dan lain sebagainya), penambahan *sound effect* seperti ini penulis ambil dari *sound bank* yang dimiliki oleh penulis. Pertama pengeditan audio menggunakan *software Sonic Soundforge 6.0* didalamnya dimasukan *plug-ins Noise Reduction* untuk menghilangkan *noise* pada audio yang direkam.

Setelah suaranya jernih baik itu narator maupun suara sekitar visual lalu di-*save* dengan extention *wav*. File *wav*

tersebut lalu dimasukkan kembali kedalam software *Adobe Premiere Pro 1.0*, untuk diolah kembali bersama video. Untuk *sound* atau musik pembuka dan penutup pada logo acara TV Program FASHION TENDANCE 2005 penulis membuat sendiri pada software Soundtrack dan Cool Edit Pro 2.0. Untuk pengeditan video dibagi menjadi beberapa tahap:

1. Untuk logo acara FASHION TENDANCE 2005 “ECLECTIC CHARM” ini sudah diberi oleh APPMI dan penulis hanya tinggal membagi kotak-kotak yang berwarna-warni dengan latar belakang putih ini menjadi beberapa *layer* yang terpisah-pisah lalu membuat pergerakan atau *motion* dengan software *Adobe After Effect Pro 6.0* dan menggunakan *keyframe* dan melakukan *random movement*, lalu dengan perubahan *opacity* dan *keyframe* sehingga membuat kotak-kotak yang berwarna-warni tersebut berkelap-kelip. Setiap *layer* juga diberi *3D layer* agar bisa memainkan *camera angle* dari sisi *perspektif*.
2. Untuk still image atau gambar penulis membuat *motion keyframe*-nya terlebih dahulu di software *Adobe After Effect Pro 6.0* setelah di-render *AVI Uncompressed*, lalu ditransfer ke software *Adobe Premiere Pro 1.0*.
3. Hasil dari pemotongan atau *final cut* yang dilakukan di software *Adobe Premiere Pro 1.0* lalu untuk beberapa bagian yang akan diberi *effect motion* seperti pada *sneak preview* dan *credit title* akan di-render dengan format *AVI Uncompressed*.
4. File *AVI* tersebut lalu diolah oleh software *Adobe After Effect Pro 6.0* dan diberi *effect masking* dan diberi *keyframe* untuk *motion graphic*-nya.

5. Setelah selesai file *AVI* tersebut yang telah diberi *effect* di-render lg dengan format *AVI Uncompressed* dan dikirimkan kembali kepada software *Adobe Premiere Pro 1.0*.
6. Penulis juga menggunakan *software Final Cut Pro HD 4.5* untuk pengeditan acara fashion show yang diadakan oleh APPMI namun dilanjutkan kembali pada *software Adobe Premiere Pro 1.0*.
7. Untuk teknik pengeditan yang melakukan *visual* lebih dari satu *frame* semuanya dilakukan oleh software *Adobe Premiere Pro 1.0* dengan *motion keyframe*, serta menggunakan efek *horizontal flip*, *crop* dan *basic 3-D*.
8. Untuk pengeditan warna juga memakai *software Adobe Premiere Pro 1.0* melalui efek *RGB Color Balance*, *HLS Color Balance*, *Chanel Mixer*, *Brightness Contrast* dan *Gamma*.
9. Pada final pengeditan warna lalu semuanya di-render *preview* dan di *print to tape* untuk dicapture kembali di software *Final Cut Pro HD 4.5* untuk melakukan *Color Correction* dan diberi *effect Color Broadcast Safe* untuk menjaga warna agar tidak melebihi atau masih dalam batas yang wajar, lalu setelah beres di *print to tape* kembali dan kembali lagi ke *software Adobe Premiere Pro 1.0*.
10. Untuk *lower third* terbagi menjadi 2 yaitu *lower third* untuk lokasi pengambilan gambar dengan *lower third* pada saat acara klimaks atau acara fashion show berlangsung. Untuk *lower third* lokasi mengadaptasi dari kotak-kotak yang berasal dari logo acara TV Program ini dengan informasi nama tempat dan alamat. Untuk *lower third* acara fashion show penulis mengambil unsur *pop* yang kental dengan garis-garis atau *stripe*, serta bunga-bunga sebagai pemanis. Setelah beres hasil akhirnya akan dirender *No Compression*

dengan *channels RGB + Alpha* untuk membuat background menjadi transparan sehingga bisa digabung nantinya pada video di *software Adobe Premiere Pro 1.0*.

11. Sebagai elemen pendukung penulis menambahkan pergerakan atau motion kotak-kotak yang transparan dengan *opacity* yang rendah yang selalu muncul disetiap segmen. Selain sebagai pemanis pergerakan atau motion kotak-kotak ini juga berfungsi untuk memperkuat logo dari acara TV Program FASHION TENDANCE 2005 ini yang berupa kotak-kotak juga.
12. Setelah semua tahap pengeditan beres dan melalui pengecekan yang berulang-ulang akhirnya tibalah untuk *render final preview* dan *render final output* dengan *compressor MATROX M-JPEG* dengan kualitas *Digital* yang hasil akhirnya akan ber-*extention .avi* dan akan berformat video D1/DV PAL (1.0.67), frame rate 25 fps (frame per second), dan untuk audio : rate 44100 hz, format 16 bit stereo. Untuk audio dan video dirender terpisah agar mengoptimalkan kecepatan pada saat *proses rendering*.
13. Setelah semuanya selesai barulah di encode ke *MPEG II* atau *format DVD* untuk mencapai hasil gambar yang maksimal pada saat persentasi tugas akhir dan format *MPEG I* atau *format VCD* untuk diselipkan bersama laporan nantinya. Semua ini di encode dengan *software TMPGEnc 3.0 XPress*.

3.2.7.4 Output Transfer

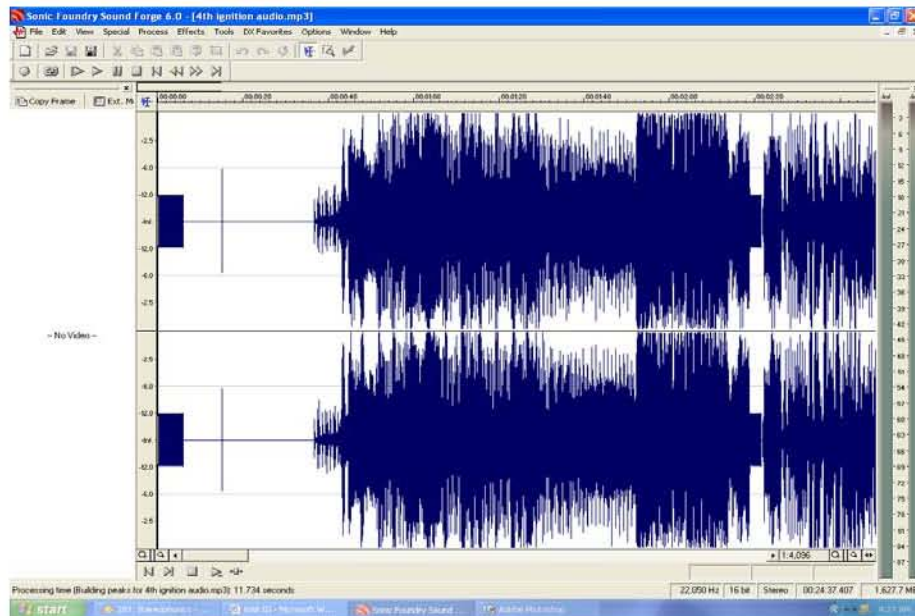
Setelah hasil dari render output final diperoleh, lalu file avi tersebut dibuka kembali pada *software Adobe Premiere Pro 1.0* dan di transfer ke pita kembali atau *print to*

tape dalam format *mini DV* dengan ukuran 720 x 576 PAL dengan durasi 30 menit dengan iklan.

3.3 Konsep Audio

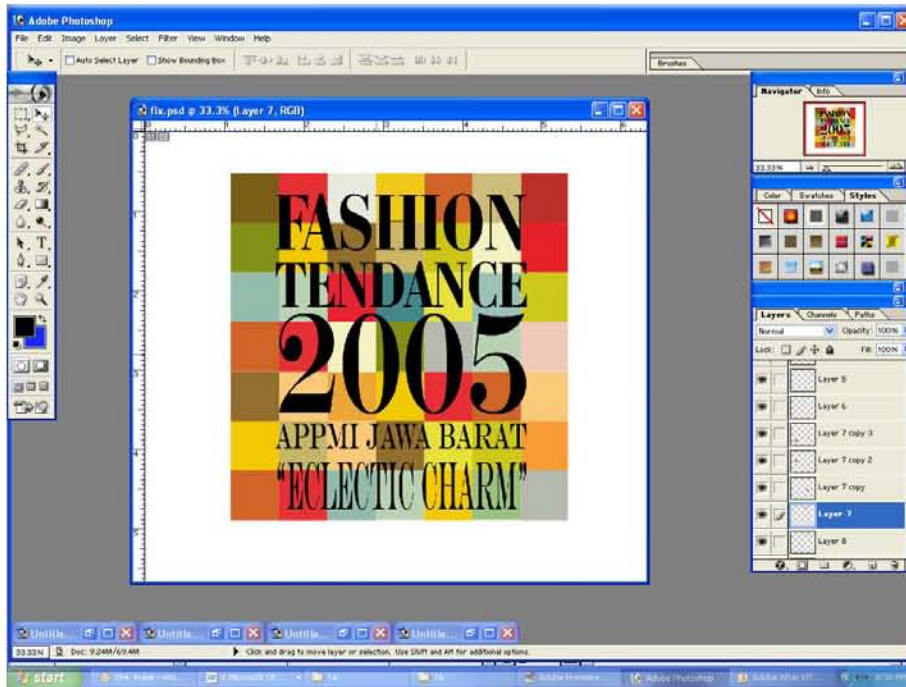
TV Program ini menampilkan sebuah perkembangan fashion yang sangat dekat dengan lingkungan anak-anak muda dan remaja sekarang ini, maka dari itu backsound yang akan diambil juga harus sesuai dengan trend fashion mereka sekarang ini. Dengan dekatnya hubungan antara fashion dengan musik, maka musik yang ditampilkannya pun harus sesuai dengan musik mereka saat ini. Sebagai salah satu contoh penulis akan menggunakan musik beraliran *Rn'B*, *Rock Alternative* dan *Classic Disco*.

Sound effect akan digunakan pada *sneak preview*, *bumper opening*, *bumper segmen*, *prologue*, *before the party* dan *pada awal dan akhir acara fashion show*.

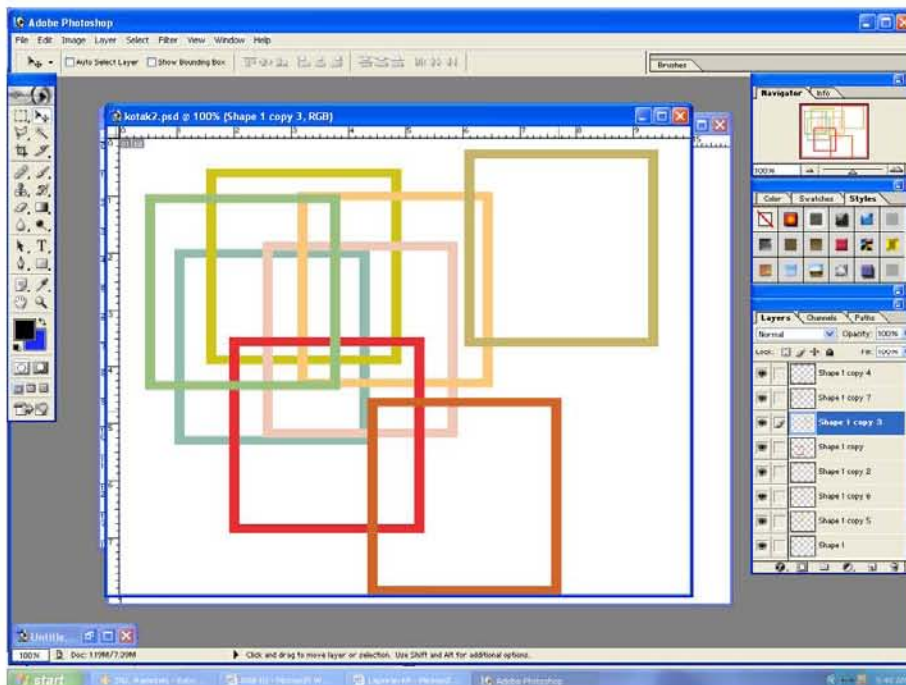


Gambar 3.1 Untuk menjernihkan suara atau noise menggunakan plug in *Noise Reduction* dari *Sonic*

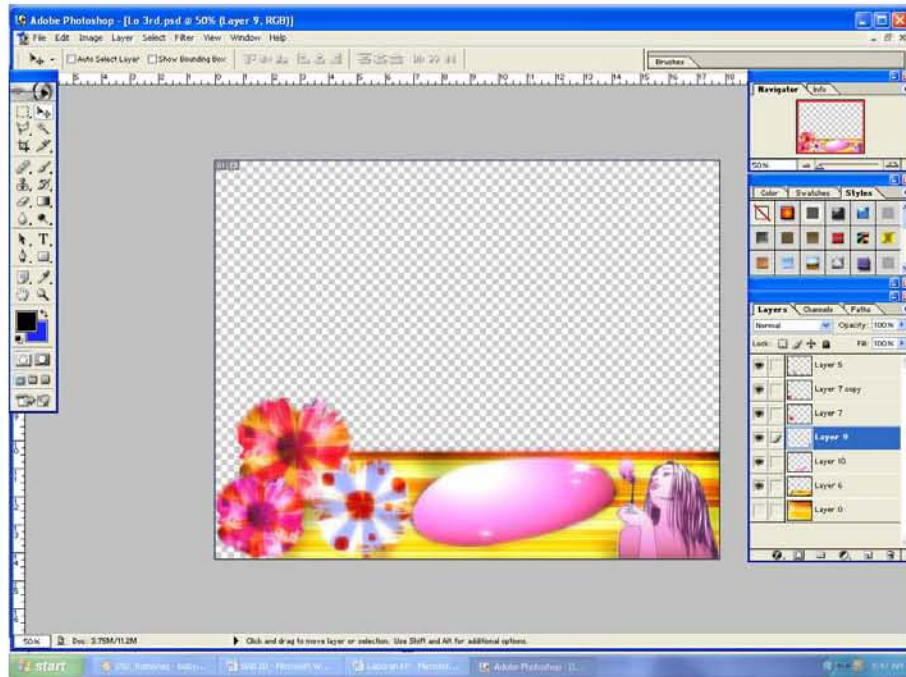
Foundry Sound Forge 6.0.



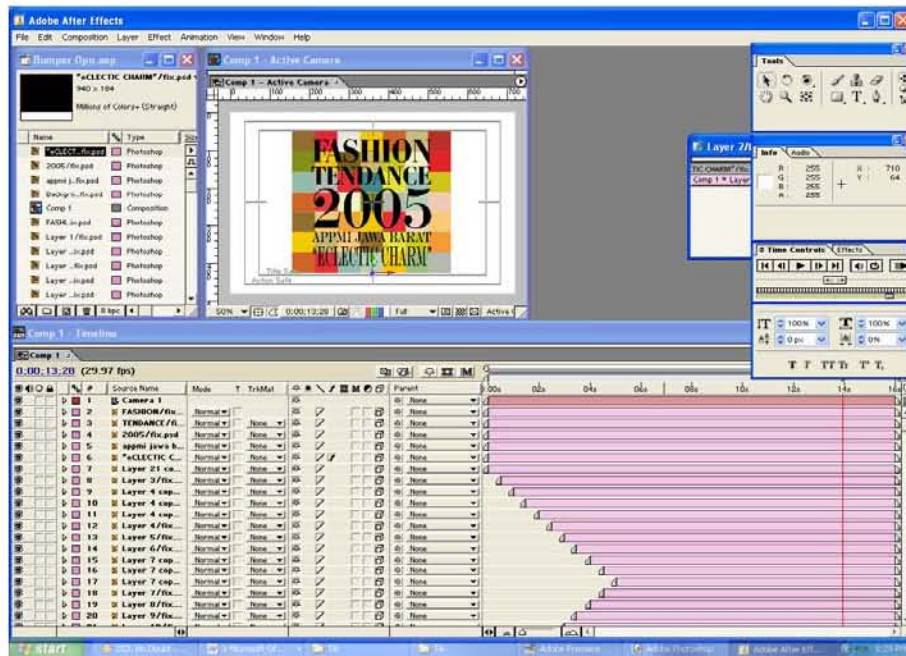
Gambar 3.2 Untuk mengubah seluruh kotak-kotak menjadi beberapa layer menggunakan Adobe Photoshop 7.0.



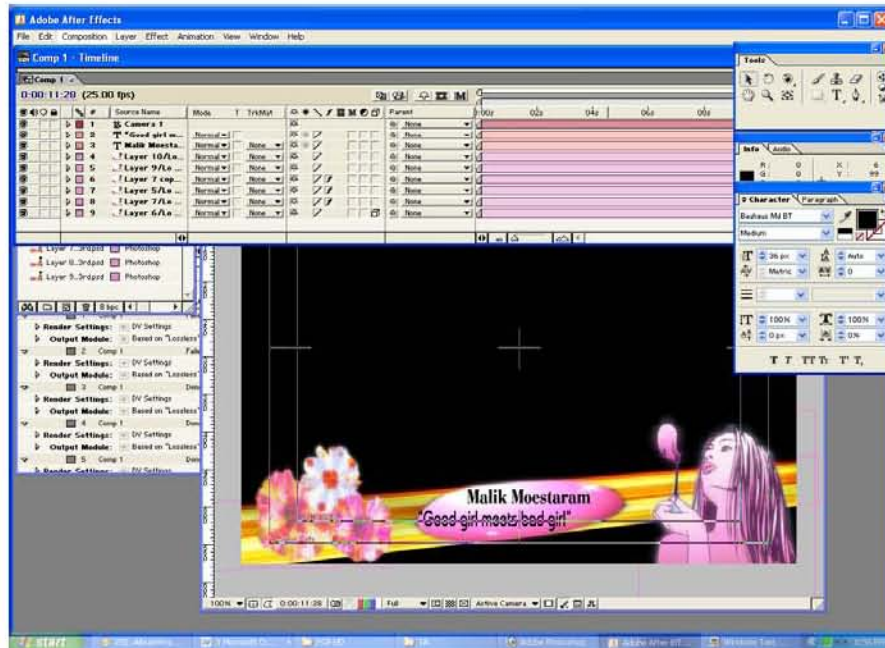
Gambar 3.3 Disini kotak-kotak yang akan dijadikan motion dibuat dulu rawmat-nya.



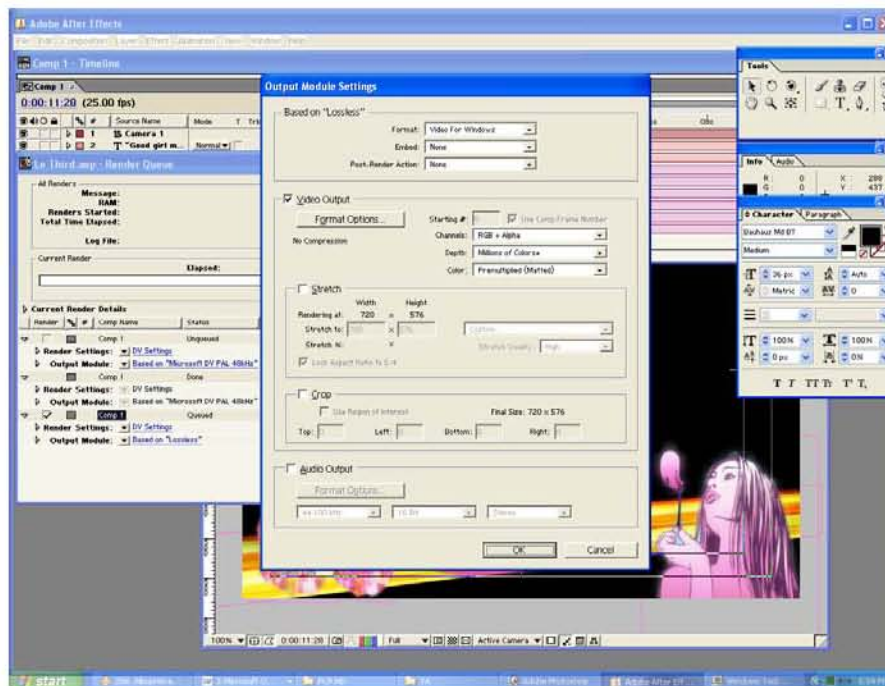
Gambar 3.4 Untuk *lower third* penulis juga menggunakan Software ini untuk membuat *rawmat*-nya.



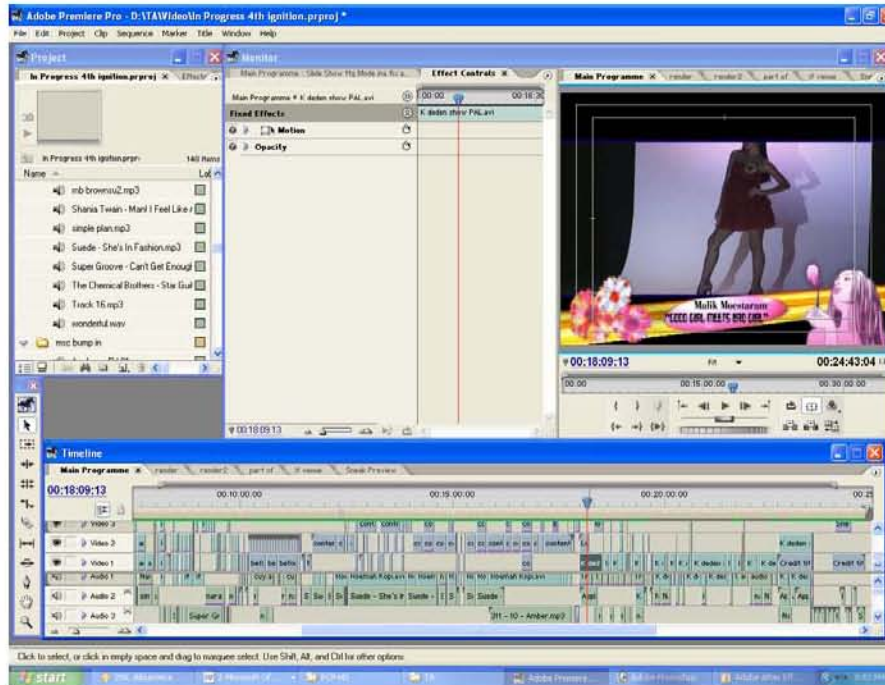
Gambar 3.5 Setelah *rawmat* selesai kemudian setiap kotak-kotak dalam bentuk *layer* ini di buat *motion keyframe* di software adobe after effect pro 6.0.



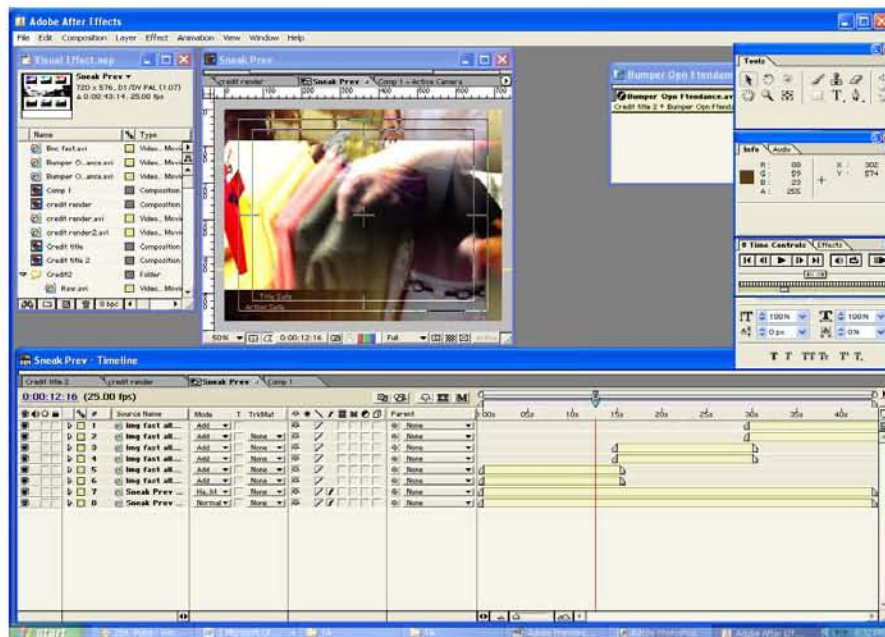
Gambar 3.6 Setelah *rawmat* selesai dibuat lalu ditransfer ke *adobe after effect pro 6.0* dan dibuat *motion keyframe*.



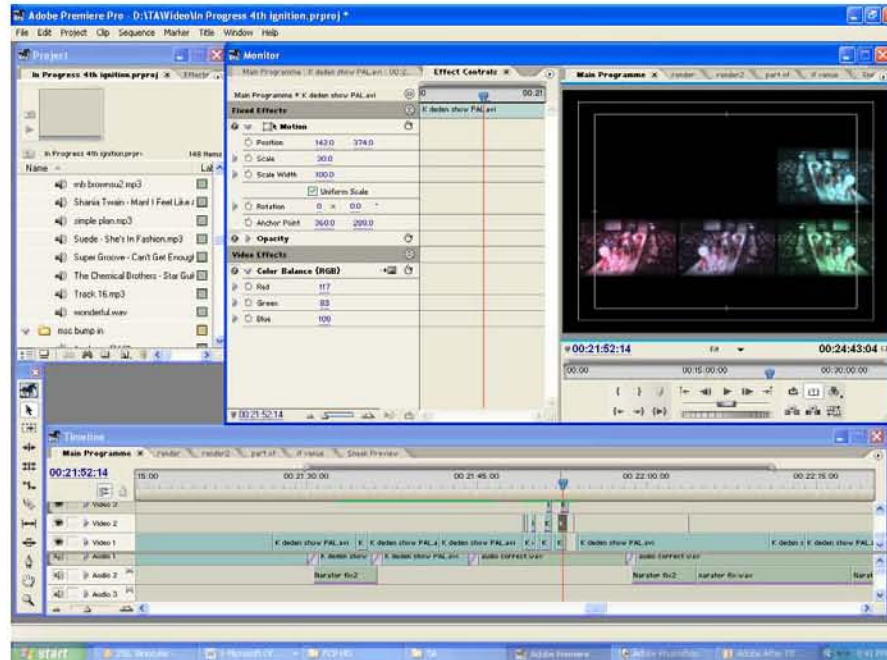
Gambar 3.7 Setelah proses *motion keyframe* selesai lalu *di-render* dengan *channels RGB+Alpha* untuk membuat *background transparan*.



Gambar 3.8 Setelah proses *rendering* selesai lalu digabung dengan video pada software *adobe premiere pro 1.0*.



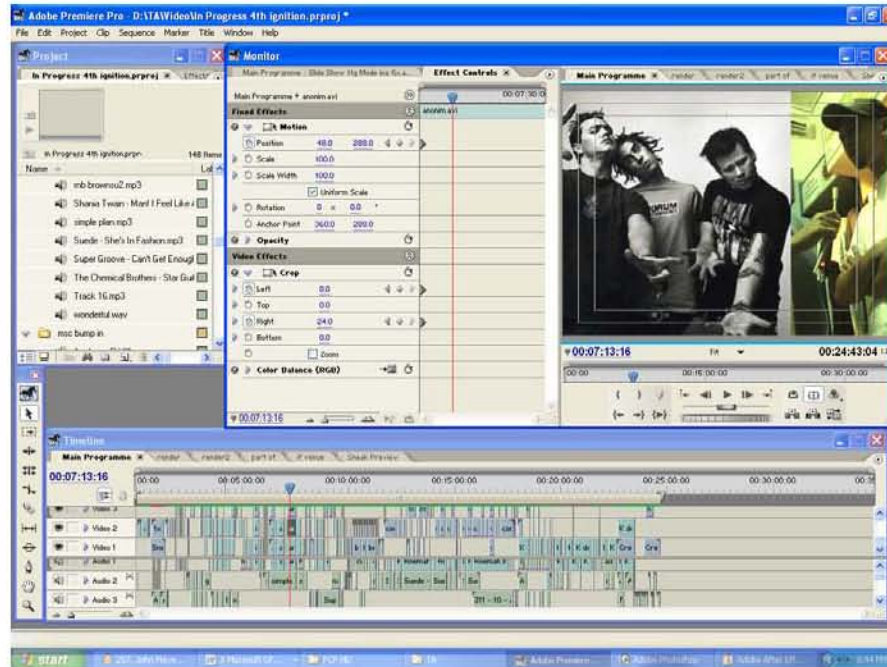
Gambar 3.9 Untuk membuat *sneak preview* penulis menggunakan software *adobe after effect pro 6.0* untuk membuat efek *masking*.



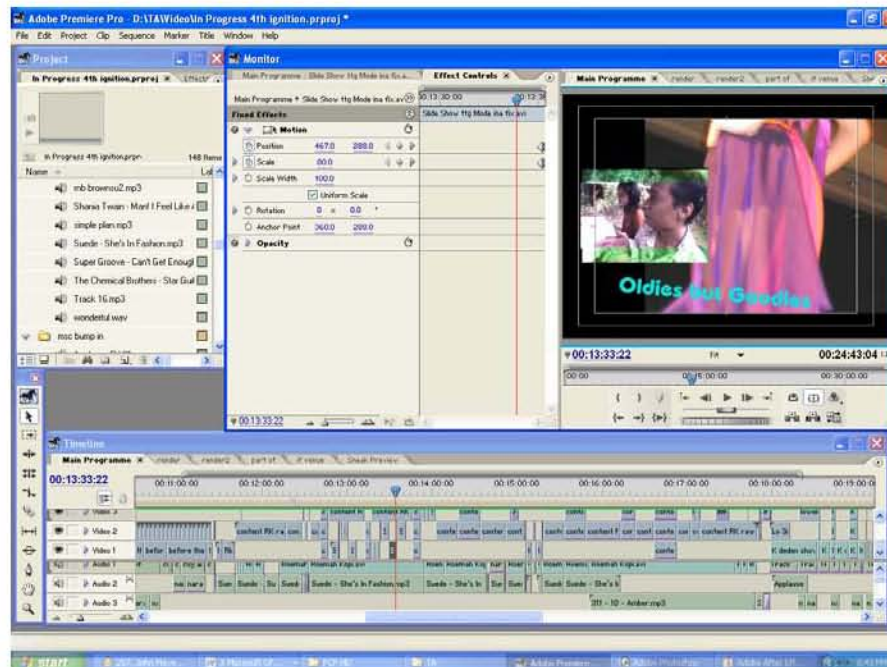
Gambar 3.10 Untuk membuat frame lebih dari satu penulis menggunakan *motion keyframe* dan memperbanyak *layer* pada software adobe premiere pro 1.0.



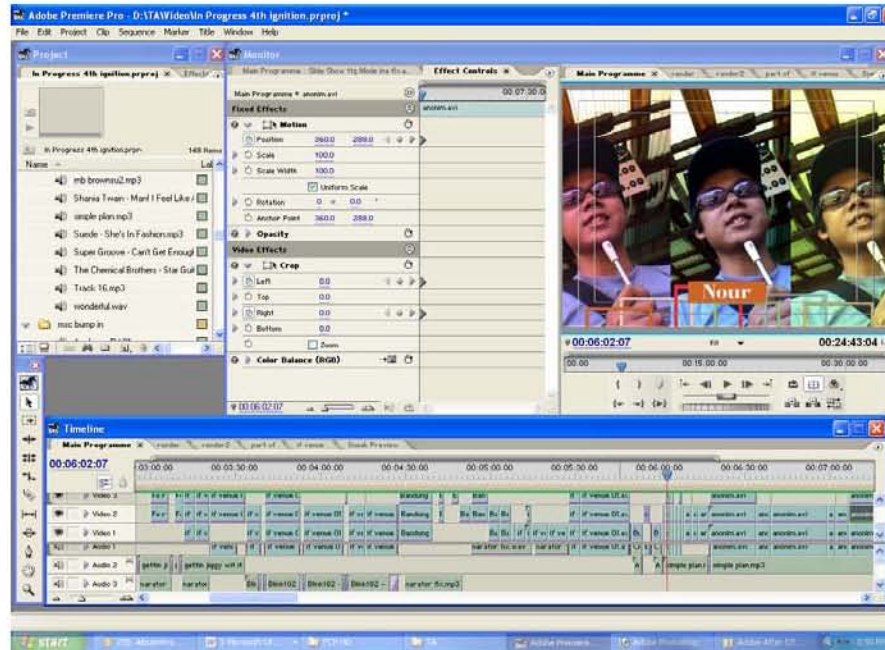
Gambar 3.11 Setelah pembuatan *lower third* selesai lalu kembali dikirimkan ke *adobe premiere pro 1.0* untuk disatukan kembali dengan video.



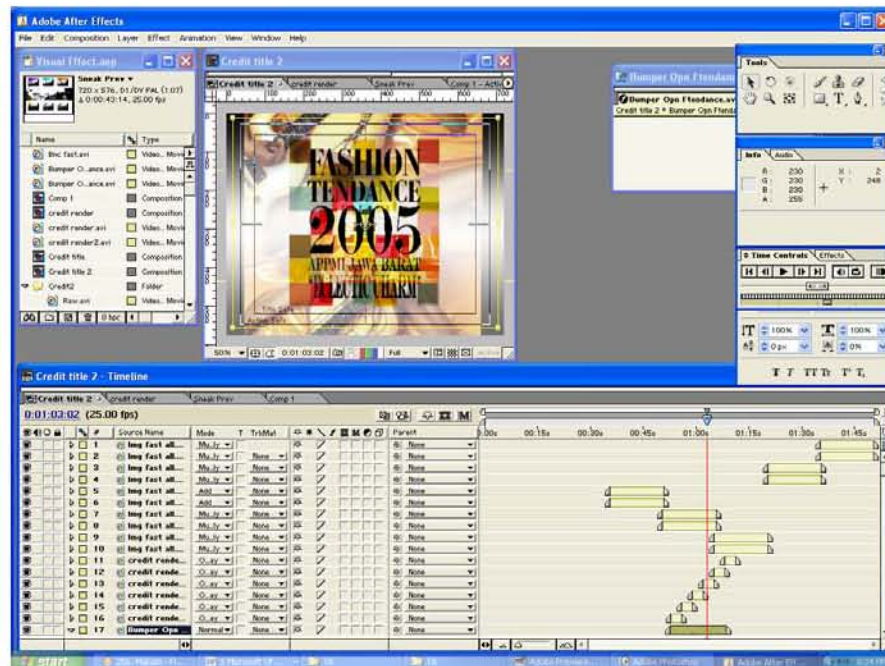
Gambar 3.12 Untuk *still image* masih menggunakan software yang sama melalui *motion keyframe*.



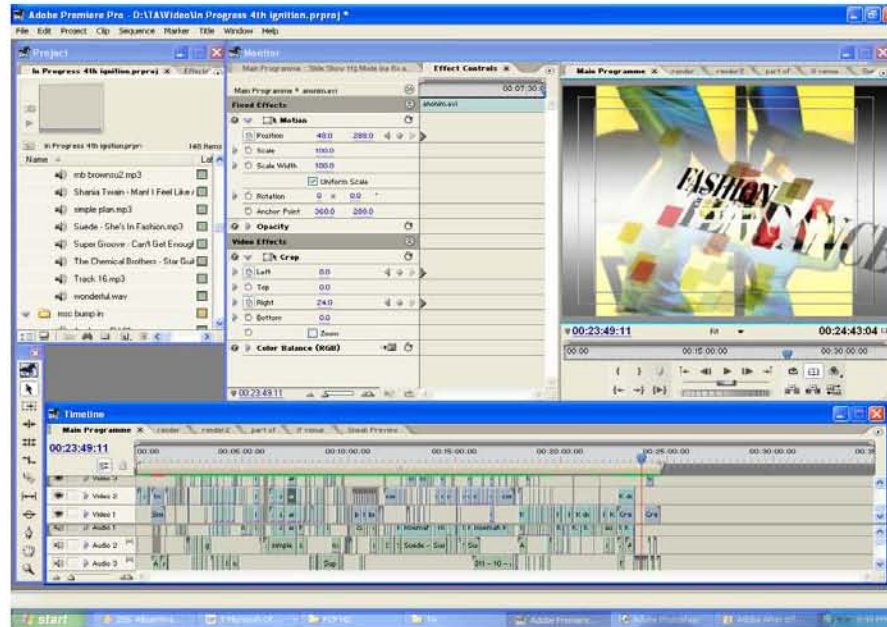
Gambar 3.13 Untuk membuat teks pembantu awalnya dibuat dulu di *adobe photoshop 7.0* lalu ditransfer ke *adobe premiere pro 1.0*.



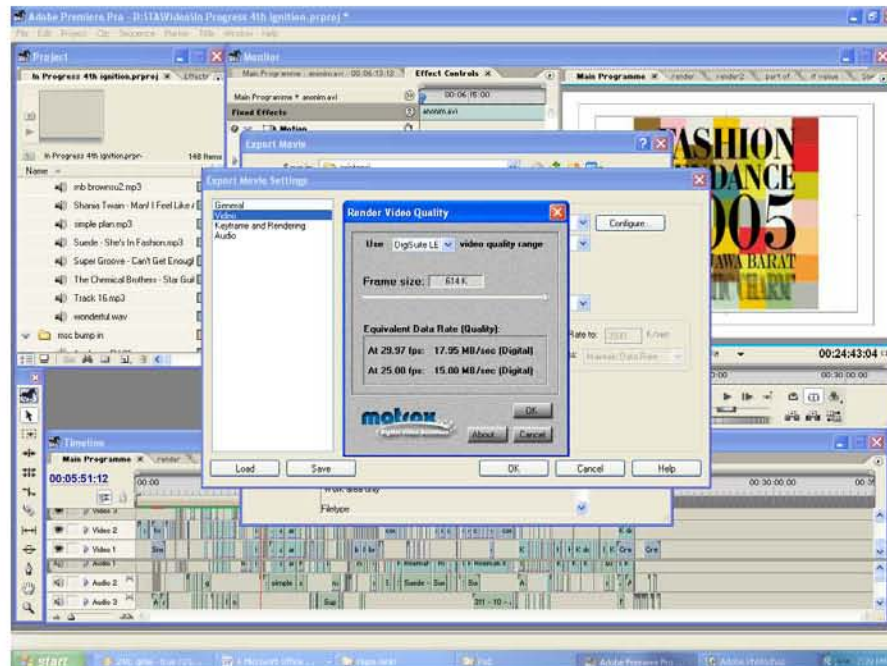
Gambar 3.14 Ini adalah contoh lain dari dari pembagian frame lebih dari satu dan menggunakan efek *crop* dan *color balance RGB*.



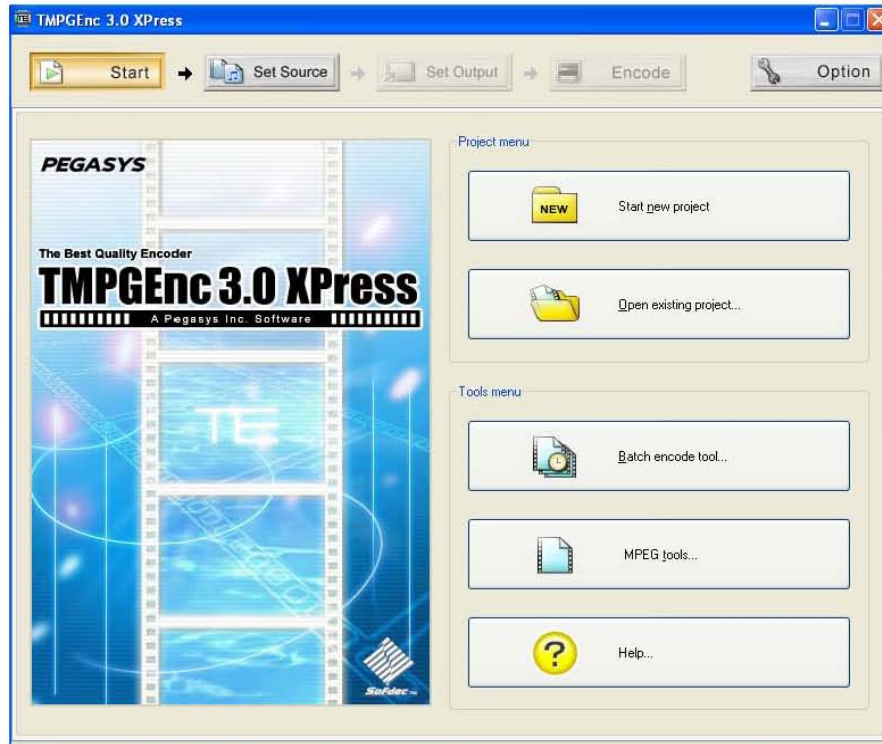
Gambar 3.15 Untuk membuat *motion graphic* pada *credit title* menggunakan efek *masking* dan *blending* pada software *adobe after effect 6.0*.



Gambar 3.16 Setelah proses *rendering* selesai lalu dimasukkan ke *adobe premiere pro 1.0* untuk dimasukkan musik yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3.17 Setelah hasil pengeditan beres lalu tiba pada proses *rendering* dengan menggunakan compressor **MATROX** dengan kualitas *Digital*.



Gambar 3.18 Setelah proses rendering selesai lalu diteruskan kepada software *TMPGEnc 3.0 XPRESS* untuk membuat file *avi* menjadi *mpeg*.