

PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BREAKDANCE DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN ARTIFICIAL LIGHTING

Olyv Annisa M.S, 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 : chez_znd@yahoo.com

Abstrak

Akhir ó akhir ini semakin marak *breakdance* yang muncul di televisi dalam ajang pencarian bakat. Banyak penonton yang mengagumi tarian jalanan ini dan tidak sedikit pula mereka yang merelakan untuk mempelajari *breakdance* agar bisa seperti idola mereka di televisi. Pada dasarnya, untuk mempelajari *breakdance* haruslah mengikuti kursus di sebuah sanggar tari agar dapat mempelajarinya dengan tepat. Namun, masih banyak masyarakat yang tidak bisa meluangkan waktunya untuk datang ke sebuah sanggar tari demi mengikuti kursus tersebut. Oleh karena itu, untuk mereka yang tidak bisa mengikuti kursus di sanggar tari, dibutuhkan sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan video yang bisa dipelajari sendiri di rumah tanpa harus datang ke sebuah sanggar tari.

Dalam Proyek akhir ini akan dibuat video pembelajaran *breakdance* dengan penggunaan efek *artificial lighting* dan *motion graphic*. Proyek Akhir ini dititikberatkan pada proses editing video. Dimana efek ó efek tersebut digunakan saat *opening*, *processing*, dan *ending*. Pada *opening* dan *ending* digunakan efek *light streaks*, *light swirl*, dan *reel motion graphic* agar video terkesan lebih menarik. Sedangkan pada proses pembelajaran *breakdance* dititikberatkan pada penggunaan *motion graphic* dengan menggunakan efek *slowmotion* agar gerakan ó gerakan mudah dipelajari dan dipahami. Karena dalam pembelajaran *breakdance* tidak mudah jika hanya melihat *real video* tanpa bantuan efek *slowmotion*, terutama bagi pemula.

Diharapkan dari Tugas Akhir ini masyarakat dapat memahami *breakdance* agar mengurangi kekhawatiran akan resiko *breakdance* melalui edukasi yang tepat. Dan dengan tampilan efek *artificial lighting* dan *motion graphic* untuk membuat video menjadi lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci : *breakdance*, *editing video*, *artificial lighting*, *motion graphic*

1. Pendahuluan

Breakdance adalah sebuah tarian jalanan yang berkembang sekitar tahun 1970 yang berasal dari Bronx di New York, Amerika. Pada awalnya *breakdance* hanya berkembang di kalangan anak muda Afrika ó Amerika dan Puerto Rico. Namun kemudian berkembang hingga ke Los Angeles, dan akhirnya menjadi populer di seluruh dunia.

Akhir ó akhir ini di Indonesia juga semakin marak *breakdance* yang muncul di televisi dalam ajang pencarian bakat. Banyak penonton yang mengagumi tarian jalanan ini dan tidak sedikit pula mereka merelakan untuk mengikuti kursus *dance* agar bisa seperti idola mereka di televisi. Namun tidak semua masyarakat dapat meluangkan waktunya untuk datang ke sebuah sanggar tari. Oleh karena itu, dalam proyek akhir ini akan dibuat sebuah video pembelajaran untuk mempermudah masyarakat yang ingin mempelajari *breakdance* tanpa harus mendatangkan pelatih atau datang ke sebuah sanggar.

Dengan video ini nantinya masyarakat dapat mempelajari *breakdance* melalui edukasi yang tepat. Tetapi pada kenyataannya, biasanya video pembelajaran kurang menarik karena penyajian video yang terkesan monoton dan membosankan. Oleh karena itu, dalam proyek akhir ini akan digunakan *motion graphic* dan *artificial lighting* yang digabungkan dengan *real video* agar tercipta sebuah video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Serta beberapa teknik editing lain untuk mendukung pembuatan video ini.

2. Rumusan Masalah

Pada Tugas Akhir ini dilakukan pembuatan video pembelajaran *breakdance* dengan menggunakan *motion graphic* dan *artificial lighting*.

Permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan storyboard dan proses recording pada pembuatan sebuah video pembelajaran.
2. Bagaimana membuat video dengan teknik editing *artificial lighting* dan *motion graphic*.
3. Bagaimana menggabungkan real video dengan teknik editing *reel motion graphic*.

3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Pembelajaran *popping style* pada *breakdance*.
2. Penggunaan storyboard sederhana yang mengacu pada skenario yang telah dibuat.
3. Penerapan teknik *motion graphic* yaitu *reel motion graphic* dan *slowmotion*, serta *artificial lighting* yang menekankan pada *light streaks* dan *light swirl* pada Adobe After Effect.
4. Penggunaan *background* dengan menggunakan audio yang didapat dari beberapa potongan lagu.
5. Penerapan teknik recording video sederhana yang hanya menekankan pada pengaturan focus kamera.

4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari proyek akhir ini adalah :

1. Memberikan sisi interaktif pembelajaran melalui penerapan teknik *motion graphic* dan *artificial lighting*.
2. Membuat suatu video pembelajaran untuk mengurangi kekhawatiran akan resiko *breakdance* melalui edukasi yang tepat..

5. Dasar Teori

5.1 Breakdance

Breakdance adalah sebuah tarian jalanan yang berkembang sekitar tahun 1970 yang berasal dari Bronx di New York, Amerika, dan berkembang hingga ke Los Angeles, dan akhirnya menjadi populer di seluruh dunia. *Popping* merupakan sebuah *dance style* dan salah satu bagian dari *funk style*. *Popping style* ini didasarkan pada teknik kontraksi dan relaksasi otot yang menyebabkan sentakan dalam tubuh *dancer*, yang disebut sebagai *pop*, *tick*, dan *hit*.

5.2 Storyboard

Storyboard adalah rencana visualisasi dari suatu cerita yang merupakan inspirasi dan jiwa dari suatu film atau video. *Storyboard* menjadi bagian yang penting dalam produksi sebuah film. Setiap gambar atau sketsa berkaitan dengan semua informasi penting tentang masing-masing shot dan mendefinisikan tampilan singular yang ingin dicapai.

Untuk menyusun *storyboard* yang baik, diperlukan hal-hal sebagai berikut :

- Tentang apa cerita tersebut
- Siapa karakter atau pemeran yang ada pada cerita
- Dialog yang dibicarakan, jika ada dialog dalam cerita
- Keterangan background pada gambar
- Konflik yang ada pada cerita
- Dimana lokasi yang digunakan
- Bagaimana sudut pengambilan gambar.

5.3 Pengaturan Kamera

Dalam pembuatan sebuah film atau video, hubungan antara *shots*, *camera moves* dan *transition* sangat dekat.

a. Shots

Shots merupakan pengambilan gambar yang menampilkan adegan-adegan yang sedang berlangsung. Pada umumnya, *shots* lebih memfokuskan pada latar tempat dan tidak memfokuskan pada *talent*.

Macam-macam *shots* :

- *Wide shot*
- *Two-Shot, Three-Shot, Four-Shot*, dst
- *Over the Shoulder*
- *Close up*
- *Aerial shot*

b. Camera Moves

Camera moves merupakan pergerakan kamera pada saat pengambilan gambar.

Macam-macam *camera moves* :

- *Dolly shot*
- *Panning* dan *tilting*
- *Zooming shot*
- *Crane shot*

c. Transition

Transition merupakan istilah yang digunakan dalam perubahan adegan satu dengan adegan lainnya.

Macam-macam *transiton* :

- *Cut*
- *Dissolve*
- *Wipe*
- *Iris In, Iris Out*
- *Funky Video Transitions*

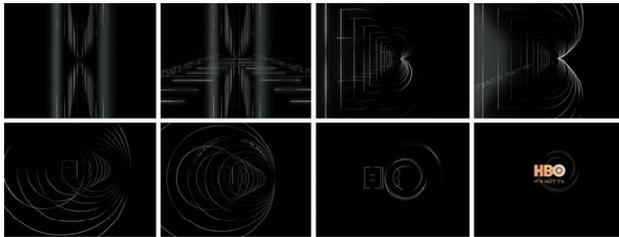
5.4 Video Editing

Proses video editing adalah salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. 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.

Editing yang baik adalah suatu editing yang mampu menghasilkan sebuah video dengan kualitas yang maksimal sesuai rencana awal dan mampu menutupi semua kekurangan yang dialami ketika proses pengambilan gambar.

5.5 Motion Graphic

Motion graphic, yaitu grafik yang digunakan untuk video atau teknologi animasi untuk membuat gerakan ilusi atau perubahan pergerakan. *Motion graphic* ini biasanya digabungkan dengan audio untuk proyek multimedia dan dipertunjukkan melalui teknologi media elektronik. *Motion graphic* ini biasanya digunakan sebagai *bumper* pada sebuah film.



Gambar 1. Contoh *motion graphic*

Keying adalah teknik untuk menghilangkan berbagai warna yang dipilih untuk menciptakan bidang transparansi. Hal ini sering digunakan untuk menempatkan aktor atau model terhadap *green screen* atau *blue screen* ke dalam situasi imajiner.



Gambar 2. Teknik *keying*

5.6 Artificial Lighting

Sangat penting untuk membedakan kondisi pencahayaan, sehingga kita dapat dengan mudah meniru bahkan membuat yang melebihi batas normal, bagi compositor dengan mata yang baik dan kesabaran, sesuatu yang tampaknya "mustahil" dapat menjadi tantangan dan sumber cerita favorit.

Sebuah "*flares*" adalah sumber cahaya langsung yang muncul dalam *shots*, bukan hanya sekedar *17-element lens flare* seperti setiap kali matahari mengelilingi bulan dalam beberapa acara fiksi ilmiah di televisi dari awal 1990-an (atau dalam beberapa adegan dari film yang lebih baru Hancock). *Lens flare* yang sesungguhnya tidak pernah murahan, mata kita menerima mereka secara alamiah, artefak bahkan cantik tanpa harus

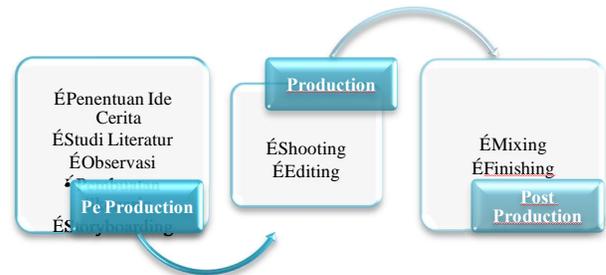
memahami apa-apa tentang sesuatu yang sebenarnya menyebabkan terjadinya *lens flare*. Transformers, adalah contoh terakhir dari sebuah film penuh efek visual yang hebat dengan cahaya optic.



Gambar 3. *Lens Flare*

6. Metodologi dan Perencanaan

Cara kerja dalam pembuatan proyek akhir ini meliputi tahap *pre production*, *production*, dan *post production*. Berikut ini tahapan-tahapan dalam menyelesaikan tugas akhir ini:



Gambar 4. Blog diagram tahap penyelesaian tugas akhir

6.1 Tahap Pre Production

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tahap pra produksi. Mulai dari perencanaan ide cerita, studi literatur, observasi, pembuatan skenario hingga pembuatan *storyboard*.

a. Perencanaan Ide Cerita

Perencanaan ide cerita merupakan tahap awal pembuatan sebuah film atau video. Perencanaan ide dari video ini haruslah sesuai dengan tema yang sudah ditentukan, yaitu pembelajaran *breakdance*. Dalam tahap ini disiapkan materi apa yang akan disajikan, video yang akan dibuat, serta penambahan efek pada proses editing yang kemudian dibuat sinopsis atau garis besar video yang akan dibuat. Dan dilanjutkan dengan penentuan sasaran dari video yang akan dibuat. Video ini ditujukan

untuk para *dancer* pemula yang ingin mempelajari *breakdance*. Pada video ini dijelaskan mengenai gerakan 6 gerakan *breakdance*, yaitu *poping style* dimana diajarkan beberapa teknik dasar dalam *poping style* agar penonton dapat mempelajarinya dan mengembangkan kreatifitasnya. Dalam video ini digabungkan antara *real video* dengan beberapa teknik editing *artificial lighting* dan *motion graphic* sehingga akan menjadi video pembelajaran yang menarik.

b. Studi Literatur

Dalam tahap persiapan ini juga dilakukan *study literature* untuk mengumpulkan materi-materi yang dibutuhkan dalam pembuatan maupun pengeditan video. Diantaranya materi mengenai *breakdance*, teknik *editing motion graphic* dan *artificial lighting*.

c. Observasi

Dalam tahap ini, dilakukan observasi pada tempat yang akan digunakan untuk proses pengambilan gambar. Observasi ini perlu dilakukan sebelum pembuatan *storyboard* dan sebelum melakukan *shooting*. Dalam observasi ini hal-hal yang dilakukan adalah:

1. Menentukan *setting* tempat pengambilan gambar yang nantinya digunakan dalam pembuatan video. Pengambilan gambar ini dilakukan di dua tempat yaitu Studio 81 dan Skate Element, Kuta, Bali.
2. Menentukan *property* apa saja yang akan digunakan selama proses pengambilan gambar. *Property* tersebut berupa *blue screen*.
3. Menentukan *talent* dalam video yang akan dibuat. *Talent* dalam video ini adalah seorang *poping dancer*.

d. Pembuatan Skenario

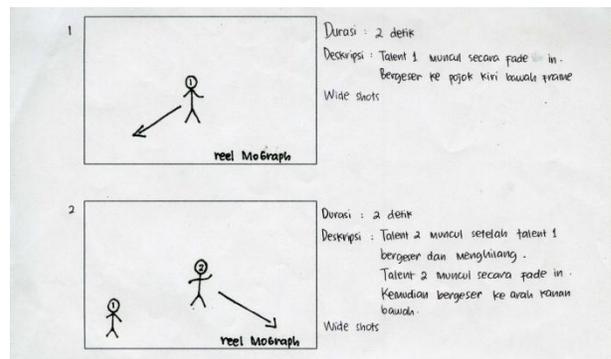
Pembuatan skenario berdasarkan sinopsis yang sebelumnya telah dibuat serta dari hasil pengumpulan data. Skenario ini meliputi adegan yang dilakukan dan dialog yang diucapkan oleh *talent* dalam video. Gambar 3.2 merupakan beberapa potongan skenario yang dibuat dan lanjutannya terdapat pada lampiran.

SCENE	VIDEO	AUDIO
1	<ul style="list-style-type: none"> Muncul Paul sedang sedang dancing* Muncul Andris sedang dancing* Muncul Rio beserta tulisan "BREAKDANCE LEARNING" Muncul Paul beserta tulisan "POPPING STYLE" 	Musik Instrumental
2	<ul style="list-style-type: none"> Paul memperkenalkan diri Muncul nama PAUL dan POPPING DANCER di pojok kiri bawah screen Paul memperkenalkan dan sedikit menjelaskan mengenai popping dance (HIT dan POP) 	Musik Instrumental

Gambar 5. Skenario

e. Pembuatan Storyboard

Hasil dari pembuatan skenario direalisasikan pada pembuatan *storyboard* dimana terdapat kelengkapan pembuatan video, mulai dari gambar per *scene*, durasi per *scene*, posisi camera, deskripsi gambar, narasi, dan lokasi. Pada tahap ini, *storyboard* digambar pada kertas yang sudah ada template untuk membuat *storyboard*. Untuk proses penggambarannya berupa gambar sederhana. *Storyboard* yang dibuat terdapat pada lampiran.



Gambar 6. Storyboard

6.2 Tahap Production

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tahap produksi. Mulai dari perencanaan *shooting* sampai dengan tahap *editing*.

a. Shooting

Dalam proses *shooting* dilakukan proses pengambilan gambar dengan menggunakan teknik 6 teknik kamera sederhana. Seperti pengaturan focus, dan lain sebagainya. Proses *recording* video ini dilakukan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Berikut perencanaan dari proses *shooting*:

1. Lokasi
 - Shooting* dilakukan di dua tempat, yaitu:
 - Studio 81, Kuta, Bali, sebagai tempat untuk pengambilan gambar yang memerlukan *bluescreen*.
 - Skate Element, Kuta, Bali, sebagai tempat pengambilan gambar dari video yang telah dibuat.
2. Pemeran (*Talent*)

Sebelum melakukan *shooting* dilakukan pemilihan *talent* yang akan digunakan. Dimana sebelumnya sudah ditentukan saat tahap observasi.

 - Pemeran utama : Seorang *poping dancer*
 - Figuran : Dua orang *dancer*
3. Peralatan

Peralatan yang digunakan dalam proses *shooting* yaitu sebuah kamera DSLR Nikon D5000.
4. *Property*

Property yang dibutuhkan untuk *shooting* yaitu *bluescreen*.

5. Lain-lain

Keperluan lain yang dibutuhkan meliputi kostum dan konsumsi

b. Editing

Editing merupakan proses paling penting dalam pembuatan video pembelajaran ini setelah proses *shooting*. Sebelum melakukan proses *editing*, sebelumnya dilakukan pengumpulan materi yang dibutuhkan untuk proses *editing*. Yaitu pengumpulan materi audio, *effect and presets* pada Adobe After Effect, serta materi lain yang mendukung proses *editing*.

Software editing yang digunakan yaitu Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro dengan teknik *editing* utama yang digunakan berupa *motion graphic* dan *artificial lighting*.

6.3 Tahap Post Production

Tahap yang terakhir yaitu post production. Tahap ini terdiri dari *mixing* dan *finishing*.

a. Mixing

Tahap *mixing* ini merupakan tahap penggabungan video secara keseluruhan. Selain penggabungan keseluruhan video hasil editing, juga dilakukan penambahan audio untuk *backsound*. Proses *mixing* ini dilakukan di Adobe Premiere Pro CS4.

b. Finishing

Tahap *finishing* ini merupakan tahap terakhir dalam proses pembuatan video pembelajaran ini. Pada tahap ini dilakukan proses *export* video dari Adobe Premiere Pro menjadi format video *.mp4. Setelah itu video di *convert* dalam *format* DVD.

7. Implementasi dan Pembahasan

7.1 Penggunaan Teknik Motion Graphic

Teknik *editing* dengan menggunakan *motion graphic* ini dilakukan pada Adobe After Effects. Proyek akhir ini menggunakan *software* Adobe After Effect karena *compatible* dengan berbagai macam *effect* dan *effect* yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek akhir ini terdapat di Adobe After Effect.

Dalam Proyek Akhir ini, penggunaan *motion graphic* difokuskan pada bagian *opening* dan *ending* dari video pembelajaran. Berikut hasil penggabungan *motion graphic* dengan *real video*:



Gambar 7. Motion Graphic

7.2 Penggunaan Teknik Artificial Lighting

Teknik *editing artificial lighting* ini dilakukan pada Adobe After Effects. Pada materi ini dijelaskan mengenai pengimplementasian teknik *artificial lighting* dengan *real video*. Dalam pembahasan ini dijelaskan cara menggabungkan *light streaks* dengan *real video* agar *light streaks* tampak seperti mengikuti gerakan *talent* yang ada pada video.

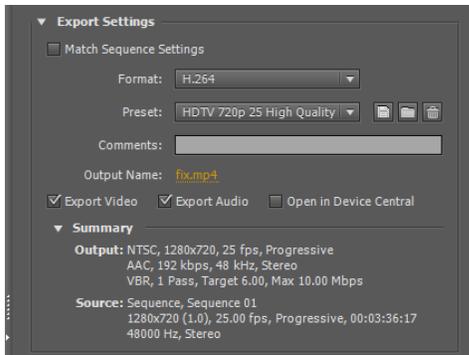
1. Buat New Composition
2. Import video yang akan digabung dengan efek light streaks.
3. Import file light streaks. Drag semua file ke timeline.
4. Hapus layer background pada lightstreaks agar dapat digabungkan dengan video.
5. Ubah warna light streaks pada layer adjustment layer agar tampak lebih menarik.
6. Tambahkan masking pada light streaks agar tampak melingkari talent yang ada pada video.



Gambar 8. Masking light streaks

7.3 Pembahasan untuk Mixing Video dan Audio

Tahap *mixing* video ini dilakukan pada Adobe Premiere Pro CS4. Video yang sudah di-*edit* di Adobe After Effect di-*import* ke Adobe Premiere Pro. Kemudian video digabung secara keseluruhan dan ditambahkan dengan audio untuk *backsound*.



Gambar 9. *Export Video*

Setelah video dan audio digabung, hasil di-*export* ke dalam format H.264 (*.mp4) dan di-*convert* ke dalam bentuk DVD.

8. Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari pembuatan proyek akhir video pembelajaran ini adalah :

1. Teknik *editing motion graphic* efektif digunakan sebagai *bumper in* atau *bumper out* pada sebuah video. Karena dengan *motion graphic*, penyajian video menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat penonton untuk mempelajari video ini.
2. Teknik *editing artificial lighting* merupakan teknik pembuatan cahaya yang dapat digunakan untuk menandai kata ó kata penting dari tiap materi video agar penonton dapat dengan mudah memahami isi dari video pembelajaran ini.
3. Penggunaan *bluescreen* pada proses *shooting* sangat memudahkan dalam proses *editing* dengan teknik *keying*, serta tidak membuang banyak waktu.

9. 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.] Campbell, Drew, *Technical Film and TV for Nontechnical People*, New York: Allworth Press, 2002.
- [4.] Byrne, Bill, *The Visual Effect Arsenal: VFX Solutions For The Independent Filmmaker*, United States: Focal Press, 2009.
- [5.] Brie, Gyncild, *Adobe After Effect CS4 Classroom in A Book*, United States: Adobe, 2009.
- [6.] Byrne, Bill, *The Visual Effect Arsenal: VFX Solutions For The Independent Filmmaker*, United States: Focal Press, 2009.

[7.] Christiansen, Mark, *Adobe After Effects CS4 Visual Effects and Compositing Studio Techniques*, United States: Adobe, 2009.

[8.] Krasner, Jon, *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*, China: Focal Press, 2008.

[9.] NN. (2011), *Breakdance* from <http://id.wikipedia.org/wiki/Breakdance>, 10 Juli 2011.

[10.] NN. (2011), *Popping* from <http://en.wikipedia.org/wiki/Popping>, 10 Juli 2011.

[11.] NN. (2011), *Motion Graphics* from http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphics, 15 Januari 2011 .