

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain video game merupakan hal yang lumrah dan sering dilakukan oleh kalangan muda maupun dewasa, video game juga tentunya memiliki referensi yang berasal dari dunia nyata, pada awal kemunculan game pertama kalinya, game masih disajikan secara sederhana dan di prakarsai oleh Steven Russel dan proyek yang bernama Komputer Games pada tahun 1962 dengan produk andalannya bernama *Star Wars*. Beberapa puluh tahun kemudian, banyak game bermunculan dari game 2 dimensi dan game 3 dimensi.[1] Hingga dari aspek tampilan yang awal mula nya tidak terlalu detail hingga menjadi mirip dengan referensi pada dunia nyata.

Salah satu nya yaitu game *Call Of Duty Mobile* atau sering di kenal dengan singkatan *CODM* adalah game Android yang berbasis tembak-menembak orang-pertama yang di kembangkan oleh Timi Studio, di rilis pada tahun 2019 oleh Activision dan Garena, Sejak Juni 2020. *Call of Duty Mobile* telah diunduh sebanyak 250 juta kali di seluruh dunia berdasarkan dari *mobile data tracker Sensor Tower* yang di umumkan oleh *videogameschronicle.com* pada tanggal 24 Juni 2020. dan Dalam beberapa bulan terakhir, jumlah pemain harian telah melampaui angka enam juta dengan 6.196.338 pemain memuat permainan setiap hari, menurut situs statistik *Active Player* rata-rata basis pemain bulanan lebih dari 53 juta.

Begitu juga dengan Visual effect pada perfilman mulai dari layar lebar maupun film pendek, Visual effect atau efek visual adalah serangkaian proses pembuatan gambar yang menyertakan proses manipulasi tertentu di luar adegan pengambilan gambar syuting asli. Penggunaan teknik Visual Effect agar sesuai dengan konsep yang dibuat contohnya yaitu seperti memberikan efek yang berasal dari video game. Karena dengan Live Shoot atau pengambilan gambar saja tanpa Visual Effect konsep tidak akan sesuai.[2]

Tujuan dari penulis yaitu mengimplementasikan bagaimana Teknik *rotoscoping* mempengaruhi visual effect yang berdasarkan referensi dari game tersebut dan di implementasikan ke Live Shoot yang terinspirasi dari video clip yang sudah pernah di buat oleh Mindplace Studio berjudul "*Call of Duty Mobile Realistic*" yang di upload pada Youtube tanggal 26 oktober 2019. Dengan cara menggunakan teknik visual effect seperti, *efek tembakan, efek ledakan, UI, dan komposisi elemen 3D*, dan yang lainnya pada Video tersebut. Dengan bertujuan untuk menggabungkan antara elemen visual dari game dengan dunia nyata.

Video ini juga bertujuan untuk menjadi media promosi dalam rangka ulang tahun Call Of Duty Mobile yang ke-2 dengan bertemakan karakter yang populer pada saat itu dan *game mode battle royale*, dan di upload pada akun Youtube Mindplace studio pada tanggal 10 oktober 2021.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis, maka di rumuskan masalah :

1. Bagaimana pengaruh visual effect apabila tidak menerapkan teknik Rotoscoping pada video tersebut.
2. Teknik Rotoscoping apa saja yang di implementasikan pada video tersebut.
3. Penggunaan teknik greenscreen pada video tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini di antaranya adalah :

1. Software yang di gunakan pada penelitian ini adalah Adobe After Effects 2020.
2. Pembahasan pada penelitian ini hanya sebatas cara dan mengapa teknik Rotoscoping dan greenscreen di gunakan pada video tersebut.
3. Plugin yang di gunakan pada Software Adobe After effects yaitu Mocha.
4. Video yang di bahas hanya sebatas video Call of Duty in Real Life dari mindplace studio.
5. Objek penelitian video ini adalah Call of Duty in Real Life yang sudah di kerjakan oleh penulis dan tim dari mindplace studio.
6. Penulis ambil alih sebagai editor visual effect yang di tugaskan berfokus pada Rotoscoping dan green screen.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari tujuan penelitian ini yaitu :

1. Sebagai informasi bagaimana cara pengerjaan dalam editing video life shoot yang menggunakan teknik Rotoscoping dan green screen.
2. Sebagai media promosi video call of duty in real life.
3. Sebagai media promosi channel Youtube Mindplace Studio
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Sarjana S1 Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari adanya penelitian ini antara lain:

1. Bagi peneliti
Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta pada bidang IT dan multimedia dengan menggunakan aplikasi After Effect terutama pada teknik Rotoscoping dan bagaimana cara mempermudah serta mempercepat proses tersebut.
2. Bagi Masyarakat
Diharapkan masyarakat yang ingin belajar tentang Visual Effect mengetahui cara bagaimana Rotoscoping berguna dalam editing di After Effect.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan penulis dalam pelaksanaan penelitian ini, maka dapat diambil beberapa metode secara berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode Observasi dilakukan oleh penulis sebagai video editor dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi live shoot Call of duty mobile in real life untuk memperoleh data yang diperlukan untuk menulis penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Pengambilan referensi materi dan data-data sebagai dasar teori pembuatan video di dapat dari buku-buku maupun di internet.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, Metode pengumpulan data.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang penelitian-penelitian yang berhubungan dengan pembuatan film, teknik Greenscreen, dan teknik rotoscoping dalam pembuatan film live action.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini, akan menjelaskan mengenai gambaran umum, analisa teknik di lapangan proses pra produksi pembuatan film Call of duty mobile in real life.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses penerapan teknik-teknik yang akan dipakai untuk membuat vfx yang memerlukan rotoscoping serta greenscreen pada film Call of duty mobile in real life.

BAB V : PENUTUP

Bab ini adalah penutup dari penyusunan penelitian yang telah di buat. Di dalamnya terdapat kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN