

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan pembuatan *Visual Effect Rotoscoping dan keying* dalam video "*Call Of Duty In Real Life*", dapat diambil kesimpulan :

1. Keying dan Rotoscoping "*Call Of Duty In Real Life*" telah berhasil dibuat dan di serahkan kepada pihak Mindplace Studio serta di uji oleh 3 dosen Teknologi Informasi.
2. Penerapan tehnik Visual Effect Rotoscoping dan keying pada video "*Call Of Duty In Real Life*" berhasil diterapkan.
3. Pengerjaan di awali dengan proses Pra Produksi dari penulis membantu set di tempat syuting video, Pembahasan pembagian tugas dari Mindplace studio dan di lanjutkan dengan proses memberikan *Visual Effect* terutama *Rotoscoping* dan *Keying* dan nanti nya akan di salurkan ke team Mindplace untuk proses *composition* pada video.
4. Video hasil dari "*Call Of Duty In Real Life*" bisa di akses melalui laman Youtube pada link berikut https://www.youtube.com/watch?v=r_c2vtKiiMg&t=296s.
5. Berdasarkan hasil dari pengujian ke tiga Dosen ahli yaitu Agus purwanto, Imam Ainudin Pirmansah, Dhimas Adi Satria melalui kuisioner dari *Google Form*, dapat di ambil kesimpulan bahwa hasil dari editing *Visual Effects Rotoscoping dan keying* maka dapat di dapatkan hasil Baik.

5.2 Saran

Dalam Pengerjaan visual effect Rotoscoping dan Keying ini di karenakan penulis pada saat pengerjaan project tersebut masih dalam kegiatan magang bersama Mindplace Studio, di perlukan pengetahuan dan pengajaran dari pihak Mindplace Studio serta mengetahui beberapa Shortcut yang bisa mempercepat

pengerjaa, selain itu penggunaan hardware seperti Pentablet sangat mempermudah dalam melakukan teknik Roto Brush. Oleh karena itu, di dalam pengerjaan visual effect ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dan nantinya bisa ditingkatkan kembali. Beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya :

1. Meningkatkan pengetahuan tentang Teknik Visual effect dan Shortcut agar bisa lebih cepat dan efektif lagi dalam pengerjaan editing video terutama pada *Adobe After Effects*.
2. Kordinasi bersama team lain agar tidak terjadi kesalahan informasi saat pengerjaan visual effects.

