



IMPLEMENTASI TEKNIK *ROSCOPING* PADA *VIDEO PROFILE* TIM *E-SPORT* AMIKOM *E-SPORT* ARENA (AEA)

Argiyan Dwi Pritama¹⁾, Hellik Hermawan²⁾, Irma Nur Cahyani³⁾

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto

^{2,3}Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

^{1,2,3}Jl. Letjend Pol. Soemarto No.126, Watumas, Purwanegara Jawa Tengah 53127

Email: ¹argiandy@amikompurwokerto.ac.id, ²hellikhermawan@amikompurwokerto.ac.id,

³ichaqw.skripsi@gmail.com

Abstract

The development of E-Sport at Amikom University Purwokerto was marked by the establishment of Amikom E-Sport Arena, a community forum for E-Sport activists at Amikom Purwokerto. The lack of information regarding the E-Sport team that will be formed is felt to be an obstacle. The video profile through Instagram social media is considered appropriate so that the Amikom E-Sport Arena can be better known to the wider community. Rotoscoping technique is used to make it easier to convey information, because it emphasizes the object information to be conveyed. The method used in this research is the MDLC (multimedia development cycle) method. The purpose of this research is to create a video profile to introduce the AEA E-Sport Team (Amikom E-Sport Arena), regarding the games being played, roster or players, and role players. Meanwhile, the result of this research is a video profile using rotoscoping technique to introduce the AEA E-Sport team (Amikom E-Sport Arena), related to the game being played, roster or players, and role players. This profile video can be seen on Amikom E-Sport Arena's Instagram social media.

Keyword: *Rotoscoping, E-Sport, Video profile, Motion Graphic.*

Abstrak

Perkembangan E-Sport di Universitas Amikom Purwokerto ditandai dengan berdirinya Amikom E-Sport Arena, sebuah wadah komunitas bagi pegiat E-Sport di Amikom Purwokerto. Masih kurangnya informasi terkait tim E-Sport yang akan dibentuk dirasa menjadi suatu hambatan. Video profile melalui media sosial Instagram dirasa tepat agar Amikom E-Sport Arena dapat lebih dikenal masyarakat luas. Teknik rotoscoping digunakan agar dapat memudahkan untuk menyampaikan informasi, karena lebih menonjolkan informasi objek yang akan disampaikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode MDLC (multimedia development cycle). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video profile untuk mengenalkan Tim E-Sport AEA (Amikom E-Sport Arena), terkait game yang dimainkan, roster atau pemain, dan role pemain. Sedangkan hasil dari penelitian ini adalah sebuah video profile menggunakan teknik rotoscoping untuk mengenalkan tim E-Sport AEA (Amikom E-Sport Arena), terkait game yang dimainkan, roster atau pemain, dan role pemain. Video profile ini dapat dilihat di media sosial instagram Amikom E-Sport Arena.

Kata Kunci: *Rotoscoping, E-Sport, Video profile, Motion Graphic.*

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, dunia *E-Sport* semakin berkembang dengan pesat seiring dengan semakin banyaknya *game online* maupun *offline* yang bisa dimainkan. Hal ini ditandai dengan banyaknya *event-event E-Sport* berskala nasional maupun internasional. Fenomena *E-Sport* sendiri juga mulai mendapatkan *spotlight* dari Pemerintah dengan dimasukkannya *E-Sport* sebagai salah satu cabang olahraga resmi yang dilombakan pada ASEAN Games 2018, SEA Games 2019, dan yang terbaru pada PON 2021[1].

Hingar-bingar fenomena *E-Sport* juga terjadi di Universitas Amikom Purwokerto. Sebagai kampus yang berbasis teknologi, *E-Sport* menjadi hal yang lumrah dan familiar di lingkungan Universitas Amikom Purwokerto. Berawal dari inisiatif beberapa mahasiswa dan alumni yang mengadakan turnamen *Mobile Legends Bang-Bang (MLBB)* antar mahasiswa Amikom Purwokerto pada awal bulan Juli 2020, terbentuklah Amikom *E-Sport* Arena (AEA) sebagai komunitas *E-Sport* di Universitas Amikom Purwokerto. Dalam perkembangannya, komunitas Amikom *E-Sport* Arena (AEA) selain mengadakan beberapa *event E-Sport* yang berskala lokal maupun nasional, mereka mulai mengembangkan



iklim *E-Sport* di bidang lain mulai dari *sponsorship*, *merchandise*, *brand ambassador*, *shout-caster talent*, bahkan merekrut *player* atau pemain yang nantinya di-*develop* sebagai tim *E-Sport* sebagai wakil Universitas Amikom Purwokerto.

Berdasarkan wawancara dengan pembina komunitas Amikom *E-Sport* Arena (AEA), meskipun animo mahasiswa yang ingin bergabung menjadi *player* atau pemain cukup tinggi, masih kurangnya informasi terkait tim *E-Sport* yang akan dibentuk dirasa menjadi suatu hambatan. Beliau menambahkan, perlu adanya penyampaian informasi terkait game yang dimainkan, *roster* atau *nickname* pemain, dan *role* dari masing-masing pemain. Hal ini diperlukan untuk lebih menarik pemain-pemain atau tim yang akan bergabung dengan komunitas Amikom *E-Sport* Arena (AEA).

Sebuah penyampaian informasi akan berjalan dengan baik apabila ada sesuatu media penunjang yang kuat untuk menyampaikan informasi, sehingga informasi tersebut dapat disampaikan terhadap masyarakat dengan cepat dan jelas. Dalam dunia industri, multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video*. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia cukup baik untuk menjadi alat atau tools yang lengkap dalam proses komunikasi atau penyimpanan informasi[2].

Salah satu bentuk multimedia yang sering digunakan sebagai sarana penyampaian informasi adalah *video profile* karena sifat distribusinya yang fleksibel. *Video profile* dirilis dengan tujuan untuk memberikan sebuah citra atau kesan positif terhadap suatu perusahaan atau komunitas tertentu. Dengan kata lain, *video profile* adalah *video* yang berisi informasi umum perusahaan, organisasi, atau komunitas tertentu[3].

Dalam proses pembuatan *video profile*, proses *editing* menjadi hal yang wajar untuk lebih memperindah hasilnya. Salah satu tekniknya adalah *rotoscoping*. *Rotoscoping* adalah proses manual untuk menjiplak *video live shot* atau gambar mentah *frame by frame*, memilah objek secara selektif dari setiap bagian yang ada dalam *frame* untuk menghasilkan efek tertentu. Lazimnya *rotoscoping* digunakan untuk memisahkan objek dengan background untuk lebih menonjolkan informasi objek yang akan disampaikan[4].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penulis ingin mengimplementasikan teknik *rotoscoping* pada *video profile* Tim *esport* Amikom Esport Arena (AEA) untuk memberikan informasi terkait game yang dimainkan, *roster* atau *nickname* pemain, dan *role* pemain.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Ampu Studio, Lantai 3 Gedung Universitas Amikom Purwokerto. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan November 2021 sampai dengan bulan Desember 2021.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode[5], [6], diantaranya :

- a. Observasi
Pada penelitian ini yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan data dengan mengunjungi sosial media Amikom *E-Sport* Arena (AEA), serta melakukan pengamatan di Amikom *E-Sport* Arena (AEA) secara langsung.
- b. Wawancara
Metode wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dan bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawacarai. Untuk mendapatkan informasi, peneliti melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan atau tanya jawab dengan pembina Amikom *E-Sport* Arena (AEA).
- c. Studi Pustaka
Dalam penelitian ini studi pustaka yang dilakukan peneliti yaitu dengan mencari literatur-literatur yang berhubungan dengan *video profile*, membaca buku dari berbagai sumber untuk melengkapi penelitian, membaca jurnal yang berkaitan dengan penelitian dan panduan penelitian akhir ini.
- d. Dokumentasi
Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan dokumen dan data – data yang disediakan instansi untuk mendukung guna memperoleh informasi mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, dokumen dan sebagainya. Selama penelitian data – data yang didapatkan peneliti berupa foto (gambar) , *Vidio* selama melakukan observasi di Amikom *E-Sport* Arena (AEA),



2.3 Kebutuhan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membutuhkan serangkaian perangkat yang mendukung kelancaran proses pembuatan *video profile* adalah sebagai berikut :

- a. Perangkat Keras atau *Hardware*
 1. PC atau Personal Computer
 2. Kamera DSLR
 3. Lensa : Kit EFS 18-135mm, EFS 28mm, EFS 50mm
 4. Tripod dan *Stabilizer Gimble*
 5. *Lighting* LED

- b. Perangkat Lunak atau *Software*

1. *Corel Draw 2019*

Pada penelitian ini, software *Corel Draw 2019* digunakan untuk membuat logo Amikom *E-Sport Arena* menjadi *file vector* agar logo yang dihasilkan beresolusi tinggi.

2. *Adobe After Effect CC 2019*

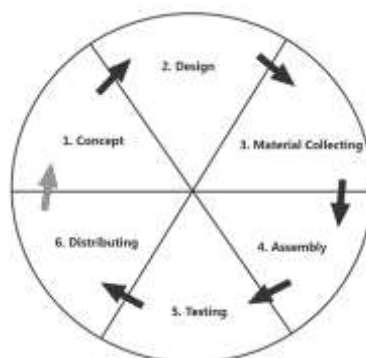
Penggunaan software *Adobe After Effect CC 2019* pada penelitian ini yaitu untuk membuat animasi *text* nama & *role player* dan untuk mengimplimentasikan teknik *rotoscoping* pada *footage video* yang diambil sebelumnya. *File* yang dihasilkan ber-ekstensi *.mov* dengan *background* yang transparan untuk memudahkan pada proses penggabungan *video*.

3. *Adobe Premiere Pro CC 2019*

Penggunaan software *Adobe Premiere Pro CC 2019* pada penelitian ini yaitu untuk menggabungkan semua material baik *footage video*, animasi *text*, hasil *editing video* yang sudah *di-rotoscoping*, dan *background music* menjadi satu kesatuan *video*. *File* yang dihasilkan ber-ekstensi *.mp4* untuk memudahkan distribusi oleh Amikom *E-Sport Arena*.

2.4 Konsep Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan penelitian ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metodologi pengembangan multimedia atau MDLC memiliki enam tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* [7], [8].



Gambar 1. Tahapan Pengembangan MDLC

- a. *Concept*
Tahap *concept* (konsep) merupakan tahap menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam *video profile* dan tujuan *video profile*.
- b. *Design*
Pada tahapan ini merupakan design atau perancangan membuat spesifikasi arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk *video profile*.
- c. *Material Collection*
Merupakan tahapan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam membuat *video profile*. Tahap ini dapat dikerjakan paralel maupun linear dengan tahapan *assembly*.
- d. *Assembly*
Assembly merupakan tahapan pembuatan dari *video profile*, dimana setelah mendapatkan bahan yang dibutuhkan. Pada tahapan ini peneliti menggunakan *software* dan *hardware*, seperti *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere*, kamera, komputer, dan handphone.



- e. *Testing*
Testing merupakan tahapan untuk dan mengecek adakah kesalahan atau tidak dalam pembuatan *video profile*. Tahap ini dibagi menjadi dua, yang pertama *alpha test* yaitu pengujian dilakukan oleh penulis atau lingkungan penulis sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, dilakukan pengujian *beta* yang melibatkan pengguna akhir atau masyarakat umum untuk menilai *video profile* yang kita buat[9].
- f. *Distribution*
Distribution adalah proses penyimpanan atau penyebaran *video profile* yang sudah layak dan dinyatakan baik sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian diberikan kepada tempat penelitian yaitu Amikom *E-Sport Arena*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Hasil

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan multimedia yaitu metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)[8], [10], [11], yaitu :



3.1.1 Concept

Concept atau konsep dalam penelitian ini yaitu membuat *video profile* untuk mengenalkan tim *E-Sport Amikom E-Sport Arena*, termasuk terkait game yang dimainkan, *roster* atau pemain, dan *role* pemain yang dikemas secara menarik dengan menggunakan teknik *editing* dan *rotoscoping*. Informasi *roster* atau *nickname* dan *role* pemain menggunakan animasi 2D dikombinasikan dengan teknik *rotoscoping* sehingga lebih menyatu dengan objek videonya.

3.1.2 Design

Pada tahap *design*, penulis membuat *storyboard* sebagai panduan dalam membuat *video profile* tim *E-Sport Amikom E-Sport Arena*. *Storyboard* di sini berupa kumpulan sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan konsep yang diinginkan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 di bawah :



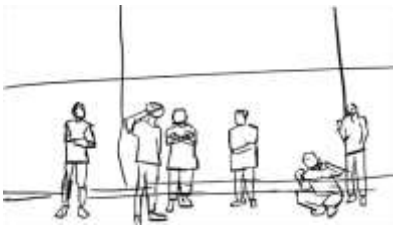


Tabel 1. Storyboard

Scene	Sequence	Visual	Naskah
1	1		Deskripsi : <i>Opening Shot jersey</i> tim Amikom <i>E-Sport Arena</i> <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i> dari kiri ke kanan Transisi : <i>Dynamic Zoom-in</i> Durasi : 00:02
1	2		Deskripsi : Muncul animasi logo Amikom <i>E-Sport Arena</i> <i>Type Shot</i> : Logo muncul dengan efek cipratan air Transisi : <i>Roll Film Effects</i> Durasi : 00:06



2	1		<p>Deskripsi : Muncul semua anggota Tim Amikom <i>E-Sport Arena</i>, dibarengi dengan logo nama tim</p> <p>Type Shot : Kamera <i>zoom-out</i>, logo <i>glitch effect</i></p> <p>Transisi : <i>Glitch effect</i></p> <p>Durasi : 00:04</p>
3	1		<p>Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i></p> <p>Type Shot : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i></p> <p>Transisi : <i>Glitch effect</i></p> <p>Durasi : 00:03</p>
3	2		<p>Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i></p> <p>Type Shot : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i></p> <p>Transisi : <i>Glitch effect</i></p> <p>Durasi : 00:03</p>
3	3		<p>Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i></p> <p>Type Shot : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i></p> <p>Transisi : <i>Glitch effect</i></p> <p>Durasi : 00:03</p>
4	1		<p>Deskripsi : Shot detail <i>jersey</i> tim Amikom <i>E-Sport Arena</i></p> <p>Type Shot : Kamera <i>panning</i>, animasi <i>glitch effect</i></p> <p>Transisi : <i>Glitch effect</i></p> <p>Durasi : 00:04</p>
5	1		<p>Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i></p> <p>Type Shot : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i></p> <p>Transisi : <i>Glitch effect</i></p> <p>Durasi : 00:03</p>



5	2		<p>Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i> <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i> Transisi : <i>Glitch effect</i> Durasi : 00:03</p>
5	3		<p>Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i> <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i> Transisi : <i>Glitch effect</i> Durasi : 00:03</p>
6	1		<p>Deskripsi : Muncul highlight semua anggota Tim Amikom <i>E-Sport Arena</i> dengan berbagai pose <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i>, <i>zoom-out</i> Transisi : <i>Cut-to-cut</i> Durasi : 00:05</p>
7	1		<p>Deskripsi : Muncul <i>highlight gameplay</i> dari tim Amikom <i>E-Sport Arena</i> di turnamen. Transisi : <i>Glitch effect</i> Durasi : 00:22</p>
8	1		<p>Deskripsi : <i>Closing scene</i> transisi logo Amikom <i>E-Sport Arena</i> Transisi : <i>Dip to Black</i> Durasi : 00:04</p>

3.1.3 Material Collecting

Pada tahap *material collecting*, penulis mengumpulkan semua bahan atau materi yang dibutuhkan untuk membuat *video profile* tim *E-Sport Amikom E-Sport Arena*. Materi yang dikumpulkan dapat dilihat pada tabel 2 dibawah :



Tabel 2. *Material Collecting*

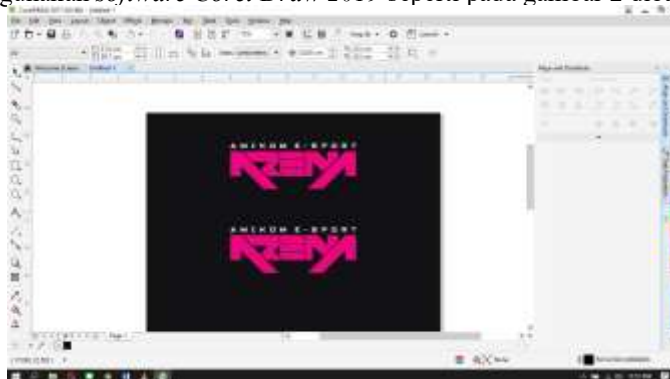
No	Nama	Ukuran	Type	Keterangan
1.	Gambar: Logo Amikom <i>E-Sport</i> Arena	1 MB	.eps	Dibuat dengan <i>software Corel</i> <i>Draw 2019</i>
2.	<i>Video:</i>			Diedit dengan <i>software Adobe</i> <i>Premiere Pro CC</i>
	1. <i>Footage video</i>	75,8 GB	MP4 File (.MP4)	
	2. Animasi <i>text nama</i> & <i>role player</i>	130 MB	MOV File (.MOV)	Diedit dengan <i>software Adobe</i> <i>After Effects CC</i>
	3. <i>Highlight Gameplay</i>	250 MB	MP4 File (.MP4)	Direkam dari <i>channel youtube</i> Ampu Studio
	4. <i>Transisi Video</i>	195 MB	MOV File (.MOV)	Diedit dengan <i>software Adobe</i> <i>After Effects CC</i>
3.	<i>Sound :</i>			
	1. <i>Music Background</i>	6 MB	MP3 File (.mp3)	<i>Royalti Free</i> <i>Music</i>

3.1.4 Assembly

Tahap *assembly* secara umum adalah tahap dimana seluruh material atau bahan disatukan dan dibuat sesuai dengan *design* yang penulis buat sebelumnya. Dalam pembuatan *video profile* tim *E-Sport* Amikom *E-Sport* Arena, tahap *assembly* dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

- a. Pembuatan logo Amikom *E-Sport* Arena

Dalam prakteknya, logo Amikom *E-Sport* Arena yang semula berjenis file gambar, penulis rubah atau dibuat ulang menjadi *file vector* agar kualitas logo tetap *high definition* (HD) pada saat dianimasikan. Proses merubah logo menggunakan *software Corel Draw 2019* seperti pada gambar 2 dibawah :



Gambar 2. Proses pembuatan logo AEA

- b. Pembuatan asset animasi *nickname* dan *role player*

Penggunaan animasi *roster* atau *nickname player* dan *role player* dimaksudkan agar informasi yang ingin disampaikan lebih menarik daripada menggunakan *text* biasa. Untuk *role player* menggunakan logo sesuai dengan role yang ada dalam *game* yang dimainkan. Sedangkan *nickname* dan nama asli menggunakan *text* yang dianimasikan. Pembuatan asset animasi menggunakan *software Adobe After Effect CC* seperti ditunjukkan pada gambar 3 dibawah :



Gambar 3. Pembuatan *asset* animasi *nickname* dan *role player*

c. Proses *rotoscoping*

Secara sederhana proses *rotoscoping* adalah proses untuk memisahkan objek dengan background pada video. Dalam pembuatan *video profile* tim *E-Sport* Amikom *E-Sport* Arena, proses *rotoscoping* digunakan untuk membuat informasi yang akan disampaikan terkait roster atau *nickname* dan *role* pemain tidak mengganggu objek utama yaitu para pemain dari tim *E-Sport* Amikom *E-Sport* Arena. Proses *rotoscoping* dengan menggunakan *software Adobe After Effect CC* melalui beberapa tahapan, diantaranya :

Pertama, siapkan *footage* atau video yang akan di-*rotoscope*, klik dua kali pada *footage* tersebut. Kemudian arahkan kursor pada menu *roto brush tool* atau tekan *alt + w* seperti pada gambar 4 dibawah :



Gambar 4. Proses persiapan *rotoscoping*

Selanjutnya gambar area yang ingin diseleksi. Objek yang diseleksi adalah anggota badan dari *player* tim *E-Sport* Amikom *E-Sport* Arena. Arahkan kursor mengikuti bentuk badan dari *player* seperti pada gambar 5 dibawah :



Gambar 5. Proses seleksi *area rotoscoping*

Jika seluruh area objek sudah berhasil diseleksi pada *timeline* utama objek tidak akan memiliki background karna sudah selesai di *rotoscoping* seperti pada gambar 6 dibawah :



Gambar 6. Proses seleksi *area roto-scoping* berhasil

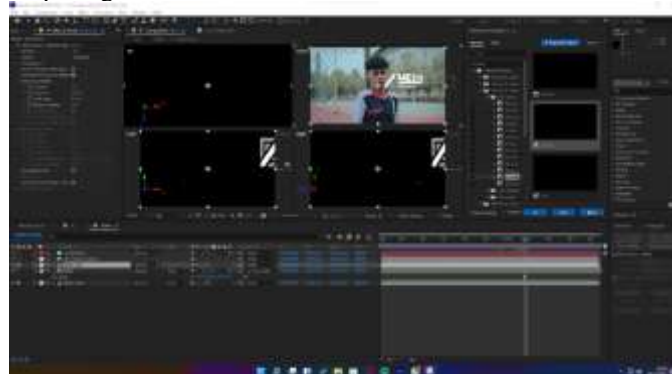
Selanjutnya, untuk mengembalikan *background video* yang sudah dihilangkan, kita duplikasi *footage* tadi lalu hilangkan efek *roto-scoping*, agar terpisah antara objek dan *background video* tadi. Ketika kita meletakkan *asset animasi nickname* dan *role player* diantara *footage* tadi, akan timbul kesan *asset* akan diantara *footage* dan *background* dan tidak mengganggu objek utama seperti pada gambar 7 dibawah :



Gambar 7. Proses pengaplikasian *asset animasi*

d. Proses *Camera Tracker*

Supaya *video* terlihat lebih dinamis, penulis mengaplikasikan teknik *camera tracker* pada *asset animasi nickname* dan *role player* mengikuti pergerakan kamera. Hal ini dimaksudkan juga agar fokus penonton tetap tertuju pada informasi yang ingin disampaikan. Pilih *effect* atau *preset 3D Camera Tracker* pada *software Adobe After Effect CC*, seperti pada gambar 8 dibawah :



Gambar 8. Proses pengaplikasian *Camera Tracker*

e. *Compositing*

Tahap *compositing* adalah penggabungan semua *asset* dalam membuat *video profile* tim *E-Sport Amikom E-Sport Arena*. Mulai dari *footage video*, *video* hasil *roto-scoping*, animasi logo, transisi, hingga *background music*. Tahap ini dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere CC* seperti pada gambar 9 dibawah :



Gambar 9. Proses *Compositing*

f. *Rendering*

Tahap selanjutnya adalah proses *rendering*, dimana hasil editan kita akan diolah menjadi *video* dengan format .mp4 resolusi Full-HD agar kualitas video yang dihasilkan baik. Proses *rendering* menggunakan *software Adobe Premiere CC* seperti pada gambar 10 dibawah :



Gambar 10. Proses *Rendering*

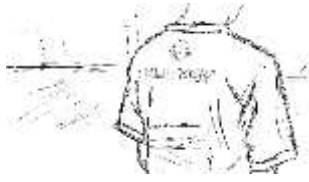

3.1.5 Testing

Setelah menyelesaikan tahap *assembly*, selanjutnya adalah melakukan *testing* atau pengujian dengan memutar *video* yang dihasilkan dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini dikenal dengan tahap pengujian *alpha (alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh penulis atau lingkungan penulis sendiri. Setelah lolos dari pengujian *alpha*, dilakukan pengujian *beta* yang melibatkan pengguna akhir atau masyarakat umum.

a. *Alpha Test*

Hasil dari pengujian *alpha test* dilakukan oleh penulis sendiri untuk mengetahui apakah ada kesalahan atau tidak sesuai dengan *concept* dan *design* yang sudah ditentukan. Hasil pengujian alpha test dapat dilihat pada tabel 3 di bawah :

Tabel 3. Hasil Pengujian *Alpha Test*

No	Naskah	Storyboard	Hasil	Sesuai
1	Deskripsi : <i>Opening Shot</i> jersey tim Amikom E-Sport Arena Type Shot : Kamera <i>panning</i> dari kiri ke kanan Transisi : <i>Dynamic Zoom-in</i>			Sesuai



<p>2 Deskripsi : Muncul animasi logo Amikom E-Sport Arena Type Shot : Logo muncul dengan efek cipratan air Transisi : <i>Roll Film Effects</i></p>			<p>Sesuai</p>
<p>3 Deskripsi : Muncul semua anggota Tim Amikom E-Sport Arena, dibarengi dengan logo nama tim Type Shot : Kamera zoom-out, logo glitch effect Transisi : <i>Glitch effect</i></p>			<p>Sesuai</p>
<p>4 Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul nickname player dan role player Type Shot : Kamera panning, rotoscoping animasi nickname & role player</p>			<p>Sesuai</p>
<p>5 Deskripsi : Shot anggota tim satu-persatu, muncul nickname player dan role player Type Shot : Kamera panning, rotoscoping animasi nickname & role player</p>			<p>Sesuai</p>



<p>6 Deskripsi : <i>Shot</i> anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i> <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i></p>			Sesuai
<p>7 Deskripsi : <i>Shot</i> detail <i>jersey</i> tim Amikom E-Sport Arena <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i>, animasi <i>glitch effect</i> Transisi : <i>Glitch effect</i></p>			Sesuai
<p>8 Deskripsi : <i>Shot</i> anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i> <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i></p>			Sesuai
<p>9 Deskripsi : <i>Shot</i> anggota tim satu-persatu, muncul <i>nickname player</i> dan <i>role player</i> <i>Type Shot</i> : Kamera <i>panning</i>, <i>rotoscoping</i> animasi <i>nickname & role player</i></p>			Sesuai



10 Deskripsi :
Shot anggota tim satu-persatu, muncul *nickname player* dan *role player*
 Type Shot : Kamera *panning, rotoscoping* animasi *nickname & role player*



Sesuai

11 Deskripsi :
 Muncul highlight semua anggota Tim Amikom E-Sport Arena dengan berbagai pose
 Type Shot : Kamera *panning, zoom-out*
 Transisi : *Cut-to-cut*



Sesuai

12 Deskripsi :
Closing scene transisi logo Amikom E-Sport Arena
 Transisi : *Dip to Black*



Sesuai

b. *Beta Test*

Beta test lazimnya dilakukan oleh pengguna akhir dengan metode kuisisioner. Kuisisioner dibuat dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, minimal 30 responden. Responden akan mendapatkan kuisisioner dengan 5 pertanyaan terkait *video profile* yang dibuat.

Skala likert adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan alat yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, konsep, desain suatu produk, proses pembuatan produk, dan produk yang telah dikembangkan atau dibuat [5].

Perhitungan hasil kuisisioner ini menggunakan perhitungan skala likert. Skala likert mempunyai lima respon dengan bobot yang berbeda di setiap responnya seperti pada tabel 4 dibawah :

Tabel 4. Skala Likert

No.	Kategori	Nilai
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4



3.	Ragu-Ragu	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Untuk pernyataan, penulis membuat lima pertanyaan tertutup dengan jawaban yang dapat dipilih secara singkat oleh responden. Berikut lima pertanyaan yang diberikan responden :

Tabel 5. Skala Likert

No.	Aspek	Penilaian				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	<i>Video profile</i> ini dapat dipahami dengan baik					
2.	<i>Video profile</i> ini menarik dan kreatif.					
3.	<i>Video profile</i> ini dapat memberi informasi tentang tim <i>E-Sport</i> AEA (Amikom <i>E-Sport</i> Arena).					
4.	Durasi <i>video profile</i> ini sudah tepat.					
5.	<i>Video profile</i> ini dapat membuat anda tertarik untuk bergabung dengan Amikom <i>E-Sport</i> Arena					

Pemilihan sampel responden adalah mahasiswa aktif di Universitas Amikom Purwokerto. Berdasarkan pernyataan terhadap 33 responden, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Jumlah Titik Responden

Aspek Ke	Jumlah Penelitian					Jumlah Responden
	SS	S	RR	TS	STS	
1	19	14	0	0	0	33
2	19	14	0	0	0	33
3	16	16	1	0	0	33
4	13	17	3	0	0	33
5	20	12	1	0	0	33
Jumlah	87	73	5	0	0	165

Setelah dihitung menggunakan skala likert, dengan rumus index masing-masing aspek, diperoleh hasil seperti pada tabel dibawah :

Tabel 7. Jumlah Titik Responden

Aspek Ke	Index	Kategori
1	91,51 %	Sangat Setuju
2	91,51 %	Sangat Setuju
3	89,09 %	Sangat Setuju



4	86,06 %	Sangat Setuju
5	91,51 %	Sangat Setuju
Jumlah	449,68 %	

Tabel diatas menunjukkan hasil akhir pengujian dapat diambil rata-rata index sebesar 89,94 % sehingga termasuk dalam kategori sangat setuju.

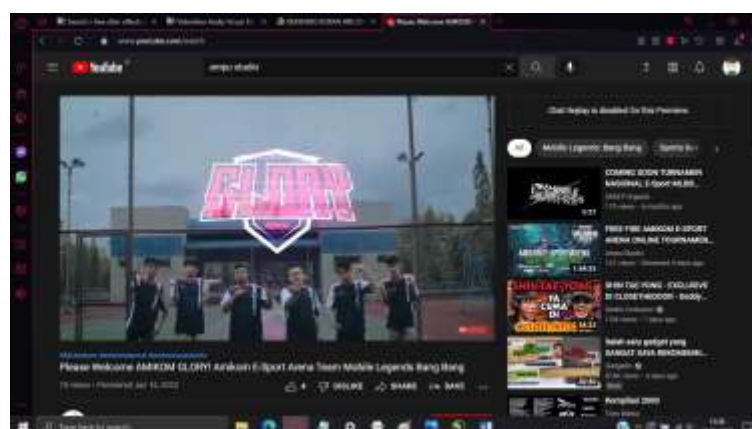
3.1.6 Distribution

Setelah melalui tahap *testing* dan dinyatakan layak atau baik, *video profile* yang dibuat kemudian disimpan dan diserahkan ke Amikom *E-Sport Arena* (AEA) untuk disebarakan melalui sosial media mereka atau sebagai *bumper* di *event-event* yang digelar oleh Amikom *E-Sport Arena* (AEA). *Video profile* yang dibuat diupload di akun *instagram* resmi milik Amikom *E-Sport Arena* (AEA).



Gambar 11. Hasil *screenshot* distribusi di *instagram* Amikom *E-sport Arena*

Selain di-upload di media sosial *instagram*, *video profile* tim *e-sport* Amikom *E-Sport Arena* juga di-upload di kanal *youtube* Ampu Studio sebagai *official broadcast* dari Amikom *E-Sport Arena*, yang dapat dilihat melalui *link url* <https://www.youtube.com/watch?v=oW22vpmZFGI>, seperti pada gambar 12 dibawah ini :



Gambar 12. Hasil *screenshot* distribusi di kanal *youtube* Ampu Studio

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya kesimpulan dari penelitian ini yaitu, telah berhasil membuat *video profile* untuk mengenalkan Tim *E-Sport AEA* (Amikom *E-Sport Arena*), terkait *game* yang dimainkan, *roster* atau pemain,



dan *role* pemain menggunakan teknik *rotoscoping*. *Video profile* ini berdurasi 01.14 dengan format yang digunakan adalah .mp4*. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuisioner dari 33 responden didapatkan rata-rata dari rumus *index* sebesar 89,94 %, sehingga termasuk dalam kategori sangat setuju untuk dijadikan video promosi atau iklan. Video promosi atau iklan ini dapat dilihat di situs *Youtube* dan *Instagram* Amikom *E-Sport Arena*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. P. P. S. Brahmana, "Ekonomi Kreatif pada Fenomena Game Online (Studi Kasus Pada Komunitas Game Online Mobile Legends Bang-Bang Universitas Sumatera Utara)," 2021.
- [2] P. D. Munir, "Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan," 2012.
- [3] M. Adami, "REKAYASA VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK SYAIKH ZAINUDDIN NW ANJANI MENGGUNAKAN TEKNIK VIDEOGRAFI: REKAYASA VIDEO PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK SYAIKH ZAINUDDIN NW ANJANI MENGGUNAKAN TEKNIK VIDEOGRAFI," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 4, pp. 234–237, 2020.
- [4] D. K. K. Royan, "TA: Pembuatan Film Animasi 3D Pendek dengan Teknik Rotoscoping Berjudul "Sewaktu-Waktu." Universitas Dinamika, 2021.
- [5] K. Nisa and E. Sutinah, "Profile Matching Untuk Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Vendor Maintenance Server dan Jaringan," *J. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 262–269, 2018, doi: 10.31311/ji.v5i2.3638.
- [6] A. Aldino, A. Saputra, A. Nurkholis, and S. Setiawansyah, "Application of Support Vector Machine (SVM) Algorithm in Classification of Low-Cape Communities in Lampung Timur," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3 SE-Articles, Dec. 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1041.
- [7] M. Iqbal, S. Rahayu, and T. H. A, "Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Web Guna Meningkatkan Ranah Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Matematika di Level SMP," vol. 6, no. 1, pp. 8–14, 2020.
- [8] A. Afriansyah, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Coreldraw Berbasis Multimedia," *J. TIPS J. Teknol. Inf. Dan Komput. Politek. Sekayu*, vol. 8, no. 1, pp. 38–45, 2018.
- [9] I. Mustaqim and N. Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality," *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018, doi: 10.24252/lp.2018v21n1i6.
- [10] F. Yulianto, F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, p. 242, 2019, doi: 10.23887/janapati.v7i3.15554.
- [11] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, "GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 88–93, 2021.