

FITUR PHOTOMODE DAN SCREENSHOT VIDEO GAME DALAM FOTOGRAFI KOMERSIAL

Ahmad Mifdhal Syafri

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
mifdhalahmad@gmail.com

ABSTRACT

Video games are one form of entertainment in this modern era. With the development of video games, with useful features and realistic graphics, as well as an enthusiastic screenshot community. This article will discuss some of the images on the page and images from the author himself. There will be six photos to be discussed and there will also be some explanations regarding photo modes and screenshots.

Keywords: *Commercial Photography, Photomode, Screenshot, Video Game*

ABSTRAK

Video Game adalah salah satu hiburan di masa modern ini. Dengan berkembangnya *video game*, dengan fitur-fitur berguna, grafisnya yang realistis, dan dengan komunitas *screenshot* yang antusias. Tulisan ini akan membahas beberapa gambar yang ada di laman dan gambar hasil dari penulis sendiri. Akan ada enam foto yang akan dibahas dan juga ada beberapa penjelasan mengenai *photo mode* dan *screenshot*.

Kata kunci: *Fotografi Komersial, Photomode, Screenshot, Video Game*

PENDAHULUAN

Video game menjadi salah satu pilihan hiburan yang sangat populer pada saat era digital seperti saat sekarang ini. *Video game* sendiri berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti permainan video. Definisi *video game* sendiri adalah permainan berbasis elektronik yang melibatkan interaksi antara *software game*, pemain yang memainkannya, dan *hardware* yang mengolah *game* tersebut, *video game* dapat berupa teks ataupun gambar (Aji, 2014).

Perkembangan fotografi sangat pesat, tidak hanya di dunia nyata tetapi dalam dunia virtual seperti *video game* juga berkembang. Tidak melulu memotret objek nyata, di dunia virtual kita bisa lebih bebas menjelajahi dunia yang berbeda

dengan dunia nyata seperti dunia *post-apocalypse*, dunia sihir dan lain-lain yang tentu saja memiliki keunikan tersendiri.

Dengan perkembangan *video game* pada masa modern ini, banyak *game* yang menonjolkan grafis realistis seperti dunia nyata. Dengan demikian, *game* tidak hanya sebatas permainan, visual yang ditampilkannya pun cantik. Tetapi *game* yang menampilkan grafis kartun juga memiliki banyak peminat, seperti *game* yang berbasis ataupun dengan *artstyle anime*. *Game* juga berbeda dengan film. Di dalam *game*, pemain bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan *NPC*. Film hanya bisa ditonton dan tidak ada interaksi dengan penonton.

Video game tidak hanya dibuat untuk hiburan semata. Pengembang dan penerbit tentu ingin meraup keuntungan dari penjualannya. Untuk menjual *video game* tentu perlu yang namanya foto dari *in-game footage* yang mempresentasikan visual dari *game* itu sendiri. Foto-foto tersebut akan digunakan untuk kebutuhan pemasaran dan penjualan *video game*.

Menurut Wojciechowski dan Shelton (2022, p. 22), Biasanya para fotografer virtual biasanya bukan orang yang bekerja dalam pengembangan suatu *game*:

“Virtual photographers are most often a group of gamers who do not work directly in digital game development but are a group of enthusiasts who present their impressions of the digital game through the virtual art of the digital game, as well as visual interpretations through their own digital art”

Hal ini dapat dilihat dari banyaknya komunitas fotografi virtual. Bahkan sudah ada penghargaannya sendiri.

Dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan fitur *photomode* dan *screenshot* untuk kepentingan komersial pada *video game* dan juga sebagai hobi. Penulis juga akan menjelaskan apa itu *photomode* dan *screenshot* serta juga akan melampirkan beberapa contoh foto yang digunakan sebagai media promosi beberapa judul *video game*.

PEMBAHASAN

Fitur *photomode* dan *screenshot* adalah fitur yang memungkinkan pemain untuk mengambil gambar dari adegan-adegan yang terjadi dalam *video game*, baik untuk tujuan dokumentasi, ekspresi, atau komersial. Fitur ini biasanya dapat diakses melalui menu atau tombol khusus dalam *video game*, dan memberikan berbagai pilihan pengaturan, seperti sudut kamera, filter, efek, dan lain-lain,

untuk memodifikasi tampilan gambar. Dengan fitur ini, pemain dapat mengabadikan momen-momen menarik, dramatis, atau artistik dalam *video game*, dan membagikannya dengan orang lain melalui media sosial, platform *online*, atau media cetak (Patey, 2022).



Gambar 1. Battlefield 1

Sumber: store.steampowered.com/app/1238840/Battlefield_1/

Gambar di atas berasal dari *game* “Battlefield 1”. *Game* bergenre *FPS* bertema perang dunia pertama yang dirilis oleh Electronic Arts. *Game* ini terbukti sukses di pasaran karena terjual lebih dari 15 juta *copy*. Ini adalah angka terbesar dari semua seri *battlefield*. Komposisi yang digunakan adalah komposisi tengah. karena objek tepat berada di tengah-tengah frame. Cahaya pada gambar juga menambah kesan dramatis. *Blur* pada gambar menghasilkan kesan objek yang bergerak. Pesawat di langit juga membuat foto semakin menarik.



Gambar 2. Portal 2

Sumber: store.steampowered.com/app/620/Portal_2/

Gambar di atas adalah salah satu lingkungan di *game* teka-teki buatan Valve yang berjudul “Portal 2”. *Lighting* pada gambar berkarakter lembut dan diselimuti kabut yang membuat kesan dunia misterius. Objek robot yang peletakannya di tengah juga membuat mata langsung tertuju pada poin utama dari gambar.



Gambar 3. Assetto Corsa – Japanese Pack DLC

Sumber: store.steampowered.com/app/467980/Assetto_corsa_Japanese_Pack/

Gambar diatas berasal dari laman Steam salah satu *DLC* “Assetto Corsa”. Sebuah *game* simulasi yang dikembangkan oleh Kunos Simulazioni, sebuah studio *game* dari italia. Gambar tersebut adalah sebuah mobil Mazda RX-7 Spirit R. Gambar diatas menggunakan komposisi active space yang memiliki ruang kosong sebagai arah gerak objek. Mobil dibelakang objek utama juga berfungsi sebagai pengisi supaya gambar tidak terlalu kosong.



Gambar 4. Mazda RX-7 Drifting

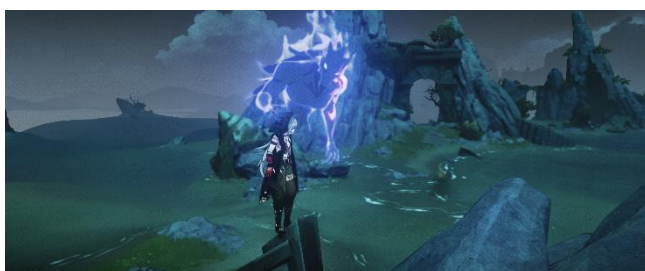
Sumber: Arsip Pribadi, 2023

Sama seperti gambar sebelumnya, tetapi ini adalah *screenshot* dari penulis pribadi dari *game* “Assetto Corsa”, tetapi dengan tambahan berupa modifikasi CSP yang berfungsi untuk mempercantik visual dari *game*-nya dan juga tambahan mobil dari ESDA. Penulis biasa menggunakan *video game* sebagai media latihan fotografi, sama dengan pendapat Mago. et al. (2023) “*Virtual photography is a creative endeavour that can function as a substitute for classic photography training*”.



Gambar 5. Kebun Di Minecraft
Sumber: Arsip Pribadi, 2022

Screenshot oleh penulis dari *game* “Minecraft” yang dirilis oleh Mojang. *Video game* sudah dimodifikasi menggunakan *shader* yang membuat visual dari *game* berbeda dengan orisinilnya. *Screenshot* dilakukan dengan cara menyembunyikan *HUD* dari tampilan layar.



Gambar 6. Razor from Genshin Impact
Sumber: Arsip Pribadi, 2021

Gambar dari seorang karakter remaja bernama Razor dari *game online* “Genshin Impact” yang dirilis oleh Hoyoverse pada tahun 2020 lalu. Modifikasi yang dilakukan pada *game* adalah digunakannya *ReShade*, semacam filter yang menimpa bagaimana *game* di-render. *Tone* warnanya membuat gambar menjadi terkesan tenang.

KESIMPULAN

Dengan berkembangnya fotografi dan *video game*, dua hal ini ternyata dapat berhubungan satu sama lain. Bermanfaat satu sama lain juga. Ini dapat dibuktikan dengan banyaknya gambar dari *in-game footage* yang bagus di laman-laman *video game* dijual, contohnya di Steam, Epic Games, GOG, dan lain-lain.

Penulis menulis tulisan ini karena memang senang dan hobi bermain *video game* dan juga suka dengan fotografi. Penulis tertarik untuk melakukan aktifitas memotret pada *video game* yang penulis mainkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, I. S. (2014). *Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Atensi Yang Diukur Dengan Attention Network Test*.
- Gamboa, M., Heron, M. J., Sturdee, M., & Belford, P. H. (2023). Screenshots as Photography in Gamescapes: An Annotated Psychogeography of Imaginary Places. *ACM International Conference Proceeding Series*, 506–518. <https://doi.org/10.1145/3591196.3593370>
- Mago, Z., Wojciechowski, Ł. P., Balážíková, M., & Shelton, A. J. (2023). Learning by Playing: A Case Study of the Education in Photography by Digital Games. *Journal of Education Culture and Society*, 14(1), 465–479. <https://doi.org/10.15503/jecs2023.1.465.479>
- Möring, S., & de Mutiis, M. (2019). Camera Ludica : Reflections on Photography in Video Games. *Intermedia Games - Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, January, 69–94.
- Nabila, A. (2023). Promosi Pariwisata Bukittinggi Di Instagram @bukittinggitourism Dari Perspektif Fotografi Komersial. *Matalensa: Journal Of Photography and Media*, 3(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/matalensa.v3i2.3956>
- Patey, D. (2022). *Photography in the virtual* (Issue June) [University Of Oslo]. <https://www.duo.uio.no/handle/10852/96267>
- Prakarti, V. D. (2023). Pengaruh Budaya Populer Terhadap Tayangan Televisi Dan Media Digital Di Indonesia. *Cineloop: Journal of Film, Television, and New Media*, 1(1), 58–67. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/JFTNM/index>
- Rajab, J., Budiwaspada, A. E., & Minawati, R. (2023). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Untuk Mengurangi Kecanduan Game Pada Pelajar SMP. *SPACEPRO: Product Design Jurnal*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.26887/spacepro.v1i1.3762>
- Urban, A. C. (2023). Mementos from digital worlds: video game photography as documentation. *Journal of Documentation*, 79(2). <https://doi.org/10.1108/JD-01-2022-0028>
- Wojciechowski, Ł. P., & Shelton, A. J. (2022). The Creative Remediation and Promotional Use of Photographic Modes in Digital Games. *Acta Ludologica*, 5(2), 18–29. https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1084653%0Ahttps://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-ec6b21b0-c4c6-4304-b606-ac095c29d5f6/c/AL_2022-5-2_Study-2_Wojciechowski_Shelton.pdf