



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Penulis mendapatkan kesimpulan, dengan mengerjakan proyek Armobyte Antivirus ini, bahwa *visual effect* memegang peranan yang sangat penting di dalam sebuah industri pembuatan film. Karena begitu banyak adegan yang sulit, bahkan tidak dapat dicapai dengan teknik perekaman sederhana. *Visual effect* memberikan sebuah solusi inovatif kepada para pencipta karya, untuk dapat mencapai ide imajinatif mereka.

Dalam proyek Armobyte ini *visual effect* dapat memberikan kesan *futuristic* dari sebuah *advance technology* karena pada kenyataannya adegan menembak yang realistik tidak terlihat seperti yang penulis visualisasikan di dalam proyek ini. Jadi *visual effect* tidak hanya digunakan untuk melengkapi sebuah adegan, namun dapat pula memberikan penekanan pada adegan.

Dalam pembuatan *visual effect* tidak semua *effect* dibuat dengan menggunakan *software* dan *plug-in*, karena pada saat membuat sebuah karya, pembuat *visual effect* harus dapat melihat proyek secara keseluruhan. Bila *visual effect* dapat dibuat dengan menggerakkan objek secara manual atau dengan cara yang lain, untuk dapat mempersingkat waktu produksi maka hal itu dapat dilakukan.

Karena tidak semua pembuat *visual effect* didukung dengan fasilitas, waktu, sarana prasarana dan keahlian yang mendukung, maka seorang *visual effect artist* harus mampu beradaptasi dengan apa yang ia miliki dan berpikir secara kreatif, seperti bagaimana mempergunakan apa yang ia miliki dengan sebaik-baiknya, untuk dapat mencapai hasil sesuai yang diinginkan. Keterbatasan sarana prasarana, fasilitas, waktu, keahlian, kemampuan dan yang lainnya harus bisa dipergunakan sebagai sebuah pembatasan masalah dan pendorong ide kreatif dalam menemukan cara yang lebih mudah dan efektif.

Penulis juga menarik kesimpulan bahwa, tidak semua *software* atau *plug-in* yang lebih *up to -date* dapat digunakan untuk mengerjakan sebuah proyek. *Visual effect artist* harus dapat melihat, bahwa *software* dan *plug-in* bersinggungan langsung dengan perangkat yang digunakan dalam mengerjakan sebuah proyek dan tidak semua hal yang lebih *up-date* dapat bekerja dengan baik tanpa dukungan dan kemajuan teknologi yang digunakan.

Meskipun tujuan utama dari sebuah *visual effect* adalah menciptakan dan menyempurnakan yang tidak ada hingga menjadi ada. Namun pada kenyataannya, seorang *visual effect artist* harus dapat berpikir secara logika untuk mencapai hasil *visual effect* yang dapat diterima oleh penonton. Meskipun pada kenyataannya tidak mungkin terjadi sesuai dengan yang dikonsepskan, namun sebuah penjelasan logis yang sederhana dapat memperkuat hasil dari pembuatan *visual effect* tersebut. Semakin penonton dapat melihat penjelasan logis dari pembuatan *visual effect* itu, maka tujuan dari pembuatan *visual effect* itu sendiri

menjadi lebih kuat. Dan seperti yang kita ketahui, manusia tetaplah manusia. Kita semua berpikir dengan logika dan mengaplikasikan hukum alam ke dalam setiap aspek kehidupan kita setiap harinya, secara sadar maupun tidak.

## 5.2. Saran

Saran penulis adalah untuk dapat menyesuaikan pembuatan sebuah *effect* dengan perangkat yang dimiliki. *Effect* tidak perlu dibuat dengan menggunakan *software* atau *plug-in* yang *update*, namun *effect* juga dapat dibuat dengan menggunakan *software* sederhana dengan perangkat sederhana. Bagaimana seorang *visual effect artist* dapat mempergunakan yang ia miliki untuk mencapai hasil yang maksimal lah yang menjadi titik berat dalam membuat sebuah *visual effect*.

Dalam mengerjakan *visual effect* pada sebuah proyek, perencanaan *visual effect* menjadi sangat penting. Karena dengan adanya perencanaan *visual effect* maka *visual effect artist* dapat mengurangi kesalahan atau *error* yang dapat terjadi di dalam membuat sebuah proyek.

Jangan pernah takut untuk mencoba sesuatu yang baru atau mempelajari hal-hal dan teknik-teknik baru dalam mengerjakan sebuah proyek. Karena ada banyak cara yang lebih efektif dan *simple* untuk mencapai sebuah ide kreatif, bila kita mau mempelajari dan mencobanya.

Untuk pihak kampus untuk dapat memperdalam pembelajaran dalam pembuatan *visual effect* juga cara membuat perencanaan *visual effect* yang lebih baik. Karena kurangnya pengetahuan akan cara penggunaan *software*, teknik-

teknik pengerjaan *visual effect* dan perencanaan *visual effect* dalam mengerjakan sebuah proyek sangat menyulitkan mahasiswa untuk dapat memilih cara yang paling efektif dan baik dalam prosesnya. Sehingga yang terjadi adalah, percobaan-demi percobaan dan banyaknya *trial and error* dalam pengerjaan proyek tersebut.

