



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

Penerapan visualisasi hiper-realitas dalam *film* pendek “Venatus” dilakukan dengan penambahan unsur *visual FX (VFX)* dan elemen-elemen grafis. Dengan adanya penambahan unsur-unsur tersebut, nilai hiper-realitas dengan konsep *video games* serta konsep-konsep *film* “Venatus” dapat tervisualisasikan dengan baik. Gambar *pixalatte*, *VFX* yang tidak menyatu dengan *footage*, *infographics*, *health bar* dan *button* yang selalu ada untuk memberikan informasi kepada penonton merupakan nilai tambah agar hiper-realitas dapat tervisualisasikan dengan baik.

Dalam produksi suatu *film*, *editor* merupakan orang yang paling bertanggung jawab terhadap hasil akhir sebuah *film* dan juga pada tahap pasca produksi. Membuat konsep yang sesuai dengan konsep dari sutradara, memilih *shot-shot* yang akan masuk kedalam satu *sequence* sebuah *film*, dan menjaga tempo agar penonton dapat mengerti cerita dan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara dan *feel* dan *mood* yang ingin disampaikan oleh *editor*.

Pada *film* “Venatus” ini, penulis menjadi *editor* yang bertanggung jawab terhadap hasil kerja pada pasca produksi dan menjaga kualitas *VFX editor* dan *motionographer* yang bekerja sama dengan *editor* untuk memvisualisasikan konsep sutradara dengan *editor*. Konsep awal yang ada pada *film* “Venatus” ini adalah hiper-realitas mimpi yang irasional. Lalu *editor* membuat konsep cabang dari hiper-realitas mimpi ini menjadi *video game*. Sutradara menyetujui konsep

tersebut, sehingga *editor* harus dapat memvisualisasikan hiper-realitas itu sendiri pada *film* “Venatus” yang dikemas dengan konsep *video game* sehingga penonton dapat merasa seperti sedang bermain *video game* atau sedang melihat orang yang sedang bermain *video game* tersebut. Penambahan *visual FX* dan elemen-elemen grafis, sangat membantu untuk memvisualisasikan hiper-realitas itu sendiri.

5.2 Saran

Setelah penulis merasakan dan telah menjalani proses produksi *film* “Venatus”, penulis mempunyai beberapa saran yang berguna bagi pembaca.

1. Perlunya *storyboard* sebagai panduan untuk melakukan *rough cut* pertama, dan untuk *preview* kepada sutradara,
2. Selalu menjaga kinerja *VFX editor* dan *motionographer* agar hasilnya sesuai dengan konsep awal,
3. Sebelum memulai *editing*, *footage* yang sudah dipilih harus dikompresi agar dapat nyaman ketika *editing*. Biasanya, jika *file footage* tidak dikompresi maka kinerja pada saat *editing* akan terganggu karena *file footage* merupakan *file* mentah hasil dari kamera dan sangat berat ketika masuk kedalam *software editing*.
4. Visualisasi konsep hiper-realitas bisa diterapkan dengan pemakaian *visual FX*. *VFX* dapat membantu ketika *film* bergenre *action* atau *sci-fi* yang sulit dilakukan dengan memakai *special FX*.
5. Pemilihan *close-up shot* pada adegan *fighting* sangat berperan penting dalam pembuatan tempo cepat untuk dapat memberikan informasi bahwa adegan tersebut berjalan sangat cepat, ketat, dan berintensitas tinggi.