

5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, kedua tahapan penelitian yang dilakukan berjalan dengan cukup lancar baik pada tahap wawancara maupun observasi partisipatif. Pada tahap wawancara, terdapat satu hingga dua kali kesempatan di mana para narasumber terlihat kurang memahami pertanyaan yang diajukan. Selain itu, terdapat beberapa kesempatan di mana jawaban yang diberikan oleh para narasumber seakan berbelit-belit. Walaupun begitu, secara keseluruhan, proses wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada ketiga narasumber berjalan dengan baik, tanpa adanya halangan apapun. Penulis pun mendapatkan semua jawaban terkait pertanyaan-pertanyaan yang ada pada rumusan masalah melalui tahap wawancara tersebut.

Untuk tahap penelitian observasi partisipatif itu sendiri, penulis tidak memiliki kesulitan apapun dalam mengerjakan pencatatan data *VFX on-set* untuk proyek serial yang dibahas dalam penelitian ini. Dengan keikutsertaan penulis dalam pengerjaan proyek serial tersebut, penulis menjadi lebih paham akan proses produksi *VFX on-set* secara lebih mendalam.

Berdasarkan temuan yang didapatkan penulis melalui proses wawancara dengan ketiga narasumber serta keikutsertaan penulis secara langsung di dalam proyek, dapat dikatakan bahwa hasil penelitian sesuai dengan hipotesis awal. Hipotesis awal yang menyatakan kurangnya pemahaman para praktisi di industri perfilman Indonesia akan pentingnya pengertian *VFX on-set* didukung dengan hasil wawancara yang menyatakan hal serupa.

Dengan demikian, penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai cakupan kecil dari *VFX on-set* serta perbandingan proses produksi *VFX on-set* yang ada pada literatur dengan penerapannya di Indonesia. Penulis pun berharap dapat membuka ruang bagi pembahasan mengenai aspek-aspek lain dari teknis pengambilan elemen *VFX* pada saat syuting.