

5. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa dalam perancangan *VFX* untuk mendramatisir adegan pada Kapten Justice episode 5 dilakukan dengan melebih-lebihkan suatu aspek visual atau emosional dalam adegan. Proses mendramatisir adegan ini diterapkan dengan bantuan aspek bentuk, cahaya, serta unsur dramatik. Kombinasi ketiga aspek ini mampu membentuk sebuah adegan yang menonjolkan suatu unsur dan membuatnya jadi terdramatisir. Dalam lingkup yang lebih spesifik, penggunaan *VFX* untuk mendramatisir adegan dibagi menjadi 2 shot dalam 1 scene yang sama yakni pada scene 1 shot 20 dan 73.

Pada scene 1 shot 20, penambahan *VFX* adalah untuk mendramatisir emosi marah dari tokoh Kapten Zetri. *VFX* yang digunakan adalah api yang membara di tubuh dan sekitar Kapten Zetri. Dari segi bentuk, penggunaan api disesuaikan dengan *fire physics* dimana bentuk api akan menyesuaikan dengan media serta bahan bakar dari api tersebut. Karena itu bentuk api di setiap bagian tubuh Kapten Zetri berbeda dan berkobar untuk menonjolkan emosi marah pada tokoh tersebut. Selanjutnya dari aspek cahaya, *VFX* api juga menyesuaikan dengan *fire physics* yang mengharuskan cahaya dan panas mengikuti unsur api. Penambahan cahaya dan panas ini di tunjukkan melalui *brightness* di sekitar api serta penyesuaian warna disekitar tokoh Kapten Zetri. Kemudian dari aspek unsur dramatik, *VFX* yang ada telah melebih-lebihkan keadaan sebenarnya dari emosi Kapten Zetri. Dramatisir emosi ini menggiring pada 2 unsur dramatik yakni konflik dan suspense. Konflik dari Kapten Zetri dan Kapten Justice semakin terlihat nyata dengan ungkapan emosi amarah berlebihan yang ditunjukkan melalui *VFX* api. Keadaan ini membuat unsur suspense atau ketegangan akan situasi yang berpotensi untuk terjadi muncul. Dengan ketiga aspek yang saling mendukung, scene 1 shot 20 berhasil mendramatisir adegan melalui *VFX* yang diterapkan.

Selanjutnya adalah scene 1 shot 73, dimana penambahan *VFX* pada shot ini untuk mendramatisir situasi yang terjadi. Menunjukkan posisi Kapten Zetri sebagai harapan bagi Kapten Justice. Penggunaan *VFX* pada adegan ini adalah sorotan cahaya di atas kepala Kapten Zetri yang mengulurkan tangan pada Kapten Justice.

Dari segi bentuk cahaya, perancangan *VFX* adegan ini berpatokan pada *light physics* yang menonjolkan sumber cahaya yang menyinari Kapten Zetri. Dramatisir bentuk cahaya ini dilakukan dengan mempertegas garis dan tingkat keterangan dari cahaya. Setelah itu, penambahan *optical flare* juga semakin mempertegas arah pergerakan dari sumber cahaya. Selanjutnya dari segi cahaya, mengambil 2 aspek yakni refleksi dan penyebaran. Masih menyesuaikan dengan *light physics*, refleksi dari cahaya yang di tembakkan dari atas tentunya akan mengenai beberapa bagian tubuh Kapten Zetri secara langsung, membuatnya memantulkan refleksi cahaya serta memberikan penyebaran cahaya. Metode dramatisasi kedua hal ini adalah dengan meningkatkan *brightness* pada daerah yang terpapar langsung oleh sorotan cahaya. Terakhir adalah unsur dramatik untuk shot 73, dimana pada shot ini terdapat 3 dari 4 unsur dramatik yakni *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*. Kondisi ini dimulai dari berubahnya situasi dari Kapten Zetri yang menyerang Kapten Justice menjadi memberikan uluran tangan. Situasi ini tentu memberikan ketegangan pada penonton akan kejadian yang akan datang setelah Kapten Justice menerima uluran tangan tersebut. Rasa penasaran pada penonton juga akan timbul karena situasi aneh yang terjadi, ditambah lagi penggunaan *VFX* cahaya meyakinkan penonton bahwa Kapten Zetri memiliki itikad baik untuk menolong Kapten Justice. Setelah itu ditutup dengan *surprise* disaat Kapten Zetri justru menendang Kapten Justice setelah membantunya berdiri. Dengan semua aspek yang mendukung, scene 1 shot 73 juga berhasil mendramatisir adegan melalui *VFX* cahaya.

Dalam penelitian yang penulis lakukan ini, terdapat beberapa keterbatasan dari penelitian karena satu dan berbagai hal. Salah satu keterbatasan ini berupa minimnya shot yang dapat dianalisis karena batas maksimal dari halaman penelitian. Karena itu masih ada potensi untuk topik penelitian lanjutan yang didasari oleh penelitian ini. Topik yang dapat di teliti lebih lanjut adalah bagaimana penambahan *VFX* di beberapa shot yang berkelanjutan dapat membangun dramatisasi pada suatu scene.