



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

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Peran *VFX Artist* dalam mendukung *mise en scene*, dengan cara mengganti dan menambahkan elemen visual dalam film “Dia yang Kami Tunggu”, melalui penerapan teknik dan konsep visual berupa, penambahan elemen visual hujan dengan menggunakan *particle effect*, sebuah teknik yang digunakan untuk menirukan materi bergerak seperti air, debu dan salju yang kemudian dibantu dengan *digital lighting*, agar materi tersebut terlihat realis. Lalu *Make up Effect* berupa penggantian pada mata, yang menggunakan teknik *3D tracking head face* dan *masking*, yang kemudian diganti dengan element gambar baru berupa mata putih, lalu *3D Set* dalam mendukung setting lokasi, yang bentuk dari objek dan cahayanya tercipta dengan program *3D*, objek *3D* yang telah diciptakan dapat dengan mudah diatur sesuai perspektif dalam frame, tentu saja hal diatas melalui konsep dan script yang terlebih dahulu dikomunikasikan kepada sutradara, agar konsep tersebut sesuai dengan visi sutradara.

Oleh karena itu penerapan teknis dan konsep visual diatas, menjadi bagian penting dalam terwujudnya sebuah visual yang memiliki nilai naratif, sehingga dapat mendukung terciptanya *mise en scene* dengan sempurna, konsep juga harus sesuai dengan kemampuan teknis dalam menentukan keberhasilan dari manipulasi visual yang telah diciptakan.

5.2. Saran

Saran dari penulis untuk calon penulis laporan tugas akhir yang akan mengambil topik *visual effect* adalah:

1. Jika terdapat *footage shot* yang harus ditambahkan dengan elemen *3D* atau elemen *visual effect*, harus dilakukan perencanaan yang matang seperti, melakukan sketsa terlebih dahulu, pelajari *texture* dari benda yang akan dibuat *3D*nya, kemudian yang cukup penting adalah harus memperhatikan *lighting* atau intensitas dan arah jatuh cahaya, pada saat melakukan pengambilan *real footage*.
2. Komunikasi dengan sutradara untuk menyampaikan konsep harus dilakukan dengan *intens* dan dilakukan pada saat *development*, atau pada saat masih pengembangan cerita, sehingga sudah terpetakan mana yang bisa diberikan *visual effect* dan mana yang tidak perlu dan tidak bisa divisualkan.
3. Komunikasi dengan departemen kamera dan tata cahaya juga penting, karena dalam pengambilan gambar yang akan diberikan *visual effect*, dibutuhkan pencahayaan yang baik, sehingga ketika dilakukan manipulasi dengan elemen-elemen tertentu, lebih mudah.