

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan film dan mengambil topik pembuatan visual efek dan proses penggabungan visual efek tersebut dengan *real* video dalam film "*Evolution*", penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan *visual effect* dilakukan pada tahap *online editing* dalam paska produksi, dimana video sudah melalui tahap *logging* (pemilihan dan pemotongan video) dan penataan pada tahap *offline editing*.
2. Pembuatan *visual effect* dan penggabungan video menggunakan teknik *Digital Compositing*, sehingga secara keseluruhan teknik tersebut yang paling banyak diaplikasikan dalam pembuatan *visual effect* film "*Evolution*".
3. Selain itu, juga digunakan teknik *color keying* untuk pembuatan efek pendukung lainnya seperti efek percikan darah.
4. Dalam teknik *Digital Compositing* dibutuhkan ketersediaan video yang nantinya akan diolah pada proses *online editing*, sehingga saat pra produksi dilakukan pendataan video tambahan yang diperlukan dan *pengambilan stock shot* tambahan tersebut pada saat proses shooting.
5. Pemberian *visual effect* menggunakan efek yang sudah tersedia di Adobe After Effect dan membutuhkan perangkat pendukung yaitu *plug-in* yang diperlukan contohnya *plug-in Twitch*.
6. *Visual effect* baik yang tersedia di After Effect maupun pada *plug-in*, hanya sebagai alat pendukung sehingga pengaturan dan penyesuaian efek dilakukan secara manual berdasarkan kebutuhan film.
7. Tahap *Coloring* (pewarnaan) diperlukan untuk menambahkan dan mempertegas kesan dalam film. Pewarnaan video dilakukan di Adobe Premiere dengan tambahan *plug-in Magic Bullet*.

5.2. Saran

Adapun beberapa saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pendataan video tambahan yang diperlukan untuk kebutuhan pembuatan *visual effect* sebaiknya dilakukan dengan lebih teliti sehingga seluruh kebutuhan video terpenuhi dan hasilnya pun dapat maksimal.
2. Untuk menghindari terjadinya *jumping video*, sebaiknya pada saat proses *shooting continuity* di seluruh aspek benar-benar diperhatikan, baik *property* maupun gerakan *talent* (pemain).
3. Sebaiknya perlu dibuat file duplikat (*back up*), hal ini dilakukan untuk menghindari kerusakan atau hilangnya data karena suatu hal.
4. Demi kelancaran proses editing dan menghindari kerusakan, sebaiknya dilakukan perawatan dan pemeliharaan terhadap perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) sehingga tidak menghambat kinerja *editor*.

