

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dalam film "*Ready Player One*", efek visual menjadi salah satu fondasi utama dalam membangun kedua realitas yang berbeda, yakni realitas aktual dan realitas virtual. Realitas aktual yang digambarkan sebagai Ohio Columbus, merupakan dunia distopia yang kumuh dan penuh polusi, dapat diwujudkan melalui penggunaan efek visual.

Di sisi lain, realitas virtual dalam dunia permainan Oasis memperlihatkan beragam lingkungan dan permainan, memberikan kebebasan karakter untuk membentuk avatar mereka dan terjun ke berbagai macam permainan. Efek visual dalam realitas virtual berfokus pada Desain Grafis, pembentukan karakter, tekstur, pencahayaan, dan animasi untuk menciptakan dunia permainan yang fantastis yang dicapai melalui dunia digital.

Penggunaan berbagai teknik efek visual seperti *Fix it Shot*, *Screen insert*, *Rig Removal & Periode Cleanup*, *Set extensions*, *Crowd simulation*, *Action Elements*, dan *Advanced VFX* tidak hanya menciptakan perbedaan antara kedua realitas ini, , film ini berhasil memberikan pengalaman visual yang kuat, mendukung penceritaan yang menarik, dan menciptakan kontras yang signifikan antara dua realitas dunia yang ditampilkan.

Efek visual yang cermat tidak hanya membangun visual yang memukau, tetapi juga memperkuat tema utama film, yaitu perbedaan antara realitas aktual dunia nyata yang tidak layak huni dengan realitas virtual yang menawarkan pelarian dan kebebasan dari dunia nyata yang keras. Teknik efek visual ini berhasil membantu menegaskan motif cerita, menghadirkan kontras antara dua dunia yang kontradiktif tersebut.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa efek visual bukan hanya

sekadar tambahan visual semata, melainkan alat yang kuat dalam membentuk dan mendukung naratif film. Penggunaan efek visual yang tepat membantu menyampaikan pesan-pesan penting dalam cerita, menggarisbawahi kontras antara kedua realitas tersebut, dan memberikan penekanan pada perbedaan serta keunikan dari masing-masing dunia. Dengan demikian, efek visual tidak hanya sekadar memperkaya tampilan visual, tetapi juga menjadi elemen penting yang mendukung penuturan cerita secara keseluruhan.

B. Saran

Sebagai saran untuk pengembangan lebih lanjut dari hasil skripsi ini, disarankan untuk melakukan studi yang lebih mendalam pada film-film lain yang memiliki penggunaan efek visual yang signifikan, untuk memperluas cakupan penelitian. Penambahan beberapa studi kasus dari karya-karya film yang relevan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terkait dengan penggunaan efek visual dalam membangun realitas aktual dan virtual. Selain itu, kolaborasi dengan praktisi film atau ahli efek visual dapat memberikan wawasan praktis yang berharga.

Studi lebih rinci terhadap teknik-teknik spesifik efek visual, seperti *Advanced VFX* dan *Screen insert*, memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana teknologi tersebut membentuk dunia film.

Eksplorasi mengenai dampak efek visual terhadap pemahaman penonton terhadap cerita dapat membantu mengidentifikasi sejauh mana teknik-teknik visual memberikan kontribusi dalam menyampaikan pesan film.

Analisis lebih mendalam tentang evolusi penggunaan efek visual sepanjang naratif film dapat mengungkap bagaimana perubahan teknologi ini mempengaruhi cara cerita diceritakan kepada penonton.

Kajian terkait bagaimana teknik-teknik efek visual mempengaruhi pengembangan karakter dalam film dapat memberikan wawasan tentang peran visualisasi dalam menggambarkan identitas dan perubahan

karakter.

Saran-saran ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang peran efek visual dalam membentuk dunia film, sekaligus memberikan landasan bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.



DAFTAR REFERENSI

A. Daftar Pustaka

Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing: Techniques for Visual Effects*. USA: Elsevier.

Dinur, E. (2017). *The Filmmaker's Guide to Visual Effects The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors, and Cinematographers*. New York: Routledge.

Gress, J. (2015). *Digital Visual Effects and Compositing 1st Editio*. America: New Riders Pub; 1st edition.

Orwell, G. (1949). *1984*. London: Secjer & Warburg.

Pratista, H. (2017). *Memahami Film (Edisi 2)*. Yogyakarta: Montase Press.

Prince, S. (2011). *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. London: Rutgers University Press.

Rushton, R. (2011). *The Reality of Film*. USA: Manchester.

Sawicki, M. (2011). *Filming The Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography*. USA: Focal Press.

Tricart, C. (2017). *Virtual reality Filmmaking: Techniques & Best Practices for VR Filmmakers*. UK: Focal Press.

VES. (2010). *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Pratices and Procedures*. UK: Focal Press.

William , R. S., & Alan, B. C. (2003). *Understanding Virtual reality: Interface, Application, and Design* . US: Morgan Kaufmann.

B. Daftar Artikel Jurnal

Bizri, Hisham M. 2003. "City of Brass: The Art of Masking Reality in Digital Film". Cambridge, MA: MIT Press

Kristiyono, Jokhanan. 2019. “Menelisik Siasat Cerita Digital Reality pada Film *Ready Player One*?”. Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan: Bricolage

Romanzi, Valentina. 2020. “Levels Of Reality In Steven Spielberg’s *Ready Player One*: Utopia, Dystopia, And Retrotopia”. University of Bergamo

Shilo, T. McClean. 2007. “Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual *Effects* in Film”. Cambridge, MA: MIT Press

C. Daftar Website

D’Anjou, Darion. A guide to visual *effects* in movies, <https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/a-guide-to-visual-effects-in-movies.html>, diakses pada tanggal 1 September 2022

Maio, Alyssa. 2021. “What is *VFX*? Defining the Term and Creating Impossible Worlds, <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-vfx/>, diakses pada tanggal 1 September 2022

Masterclass. 2021. How Visual *Effects* Work in Film: A Guide to the 4 Types of *VFX*, <https://www.masterclass.com/articles/how-visual-effects-work-in-film>, diakses pada tanggal 1 September 2022

NFI. *VFX* – Everything You Need To Know, <https://www.nfi.edu/vfx/>, diakses pada tanggal 1 September 2022