

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan pada penciptaan karya film dengan “**Braja - Jubah Perang**” dengan menggunakan teknik *Computer Generated Imagery* (CGI) dapat terwujud dan telah menjadi karya videografi dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Penciptaan karya film dengan “**Braja - Jubah Perang**” dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, tengah, dan akhir. Masing – masing bagian memberikan nilai teknis dan estetis berbeda sesuai adegan yang ditampilkan. Selain itu, sifat heroik pada tokoh Braja yang ditampilkan dalam film juga terwujud pada karya ini. Sifat heroik tersebut dapat dilihat pada sifat pantang menyerahnya Braja untuk mengalahkan Bashura. Tentu saja, untuk mengalahkannya butuh perjuangan yang besar sehingga akibat yang ditimbulkan juga akan lebih besar. Oleh karena itu, penulis menjadikan karya ini sebagai refleksi bahwa seiring dengan kekuatan yang besar, akan datang juga tanggung jawab yang besar.

Visualisasi dalam film **Braja- Jubah Perang** yang sudah terwujud, nantinya bisa menjadi referensi pengetahuan dan referensi pada karya – karya orang lain. Setiap adegan dalam karya ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat yaitu sebagai sarana hiburan yang edukatif. Penggunaan teknik CGI ternyata memberikan hasil visualisasi yang telah sesuai konsep dan penulis dapat berekspresi secara bebas menciptakan visualisasi pada adegan – adegan di film tersebut. Selain itu penggunaan CGI yang diolah dan disunting dengan program *Adobe after affect* dirasa dapat mempersingkat waktu pengerjaan dibandingkan dengan menggunakan *blender* atau *3D element*.

Selain itu dari segi waktu pengerjaan, teknik ini memiliki kelebihan yakni dapat mempersingkat waktu pengerjaan dan ini akan sangat efisien bila dilihat dari anggaran produksi yang dikeluarkan. Selama dalam penciptaan karya ini, penulis menemukan kelebihan dari teknik *matte*

painting. Dengan adanya teknik tersebut, penulis merasa terbantu dalam visualisasi dengan CGI. Teknik tersebut dirasa cukup menarik dan bisa dikembangkan pada karya-karya berikutnya.

Kemudian hal yang perlu diperhatikan adalah pada penggunaan teknik kamera dan penataan kamera serta intensitas cahaya yang tepat dalam teknis CGI akan memberikan kesan visualisasi dramatik dari cerita dan informasi yang disampaikan dalam film dapat dihayati dengan lebih menarik dan memukau penontonnya. Selain itu, Hasil penciptaan karya menunjukkan bahwa pengalaman, dan perasaan merupakan aspek pendukung penentu hasil baiknya dari CGI.

B. Saran

Penciptaan karya film “Braja – Jubah Perang” sebagai salah satu karya videografi dengan mengangkat isu pahlawan super atau kepahlawanan. Pada penciptaan karya ini digunakan teknik CGI yang masih bisa dikembangkan dan diangkat menjadi karya lain dan dengan judul lain juga dikemudian hari. Dengan digunakannya berbagai teknik yang ada dalam CGI, Penulis berharap pembuat film pahlawan super indie lokal bisa mengembangkan film serupa dengan didukung kualitas VFX lebih berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Balai Pustaka, Ensiklopedi Nasional, Jilid VII., PT. Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1994, hlm. 525
- Bastomi, Suwaji. 1992. *Wawasan Seni*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Bayu, V. 2007. *Videografi dan Sinematografi Praktis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Bell, James Scott . 2004. *Plot and Structure : Techniques and Exercises for Crafting and Plot That Grips Readers from Start to Finish*, Ohio, United States: Writer's Digest Books.
- Coogan, Peter & Rosenberg, Robin. S. 2013. *What Is a Superhero?.* New York: Oxford University Press 198. P: 3.
- Joseph M. Boggs. *The Art of Watching Films, a guide to film analysis*. The Benjamin/Cummings Publishing Company, Inc. Canada. 1978. p., 3.
- Kamarulzaman, Aka. 2005. *Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Absolut.
- Lowney, Chris. 2003. *Heroic Leadership, Best Practices from a 450 – year – old Company that Changed the World*. Chicago: Loyola Press.
- Mayer, R.E., & Moreno, R. 2002. “*Animation as an Aid to Multimedia Learning*”. *Educational Psychology Review*, 14, 87-99.
- Nugraha, Rayan. 2012. *Penerapan efek Chroma Key dalam teknik green screen pada pembuatan video klip monrever band*.
http://repository.amikom.ac.id/files/Naskah_Publikasi_08.12.3340.pdf.
Diakses 1 Desember 2016.
- Pradhana, Faisal Reza. 2015. *Optimalisasi Penggunaan Efek Chroma Key Pada Video dengan Menggunakan Metode Dual Layer Green Screen*, Issn : 2302-3805. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016. Stmik Amikom Yogyakarta.
- Prakosa, Gotot, *Film Pinggiran Antropologi Film Pendek, Film Eksperimental dan Film Dokumenter*. Yayasan Seni Visual Indonesia, Jakarta, 2008, ISBN: 978-979-99394-8-7

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. Hlm. 3

Supriyatna. 2008. *Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Drill And Practice Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (Dkktm)*. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Mesin.

Winterbach, Hougaard. 2006. *Heroes And Superheroes: From Myth To The American Comic Book*. Retrieved August 20, 2013. From <http://repository.up.ac.za/handle/2263/10798>

Wiryanto. 2000. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Grasindo.

