

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan analisa sampel yang telah diuraikan di bab sebelumnya, maka dapat ditarik empat hal tentang apa yang perlu dan tidak perlu diterapkan untuk menghasilkan suatu efek khusus secara maksimal dan *real*. Keempat hal tersebut, ialah :

1. Dari analisa efek-efek khusus pada sampel penelitian, dapat dilihat bahwa sebagian besar adegan-adegan dari sampel menggunakan efek khusus *compositing* yang dapat digolongkan dalam kategori *special visual effect*. Penggunaan gabungan dua teknik efek khusus pada adegan-adegan tersebut memang merupakan langkah yang tepat untuk mewujudkan imaji-imaji secara maksimal dan *real*.
2. Penggunaan *model* sebagai sarana untuk mewujudkan suatu kendaraan fiktional merupakan teknik efek khusus yang paling tepat. Dengan penempatan detil yang serius dan teliti maka suatu *model* yang berukuran kecil akan mampu menggambarkan suatu kendaraan dalam skala yang besar, selain detil kendaraan dalam filmnya dapat dicapai secara maksimal, juga tekstur dan bentuk kendaraan tampak *real* karena berasal dari bentuk benda tiga dimensi.
3. Penggunaan *visual effect* secara digital atau menggunakan animasi *CGI* yang dapat menggantikan teknik-teknik efek khusus non-digital ternyata tidak selalu

merupakan solusi terbaik dalam mewujudkan suatu imaji dalam efek khusus. Penggantian obyek tiga dimensi dengan manipulasi *CGI* sejauh ini masih memiliki kendala dalam visualisasinya, memang dengan menggunakan *CGI* suatu obyek dapat dimanipulasi dengan lebih bebas baik dari komposisi gerakan hingga perubahan bentuk obyek, tetapi hasil visualisasi *CGI* tersebut masih tampak semu / kurang nyata, meskipun bentuknya berhasil dibuat sempurna tetapi kesan tiga dimensinya masih kurang mampu ditampilkan. Detil dan tekstur permukaan obyek pun tampak kurang meyakinkan. Dalam soal gerakan suatu obyek hasil kreasi *CGI* dapat ditebak gerakannya yang tampak luwes tetapi teratur bahkan terkadang bisa ditebak bentuk visualisasi gerakannya. *CGI* dipergunakan untuk mengatasi keterbatasan visualisasi efek khusus, jadi bukan berarti menggantikan posisi efek khusus secara keseluruhan.

4. Penggunaan animasi *CGI* secukupnya dan seperlunya saja merupakan langkah yang tepat dalam pemhuatan suatu efek khusus. Dalam arti animasi *CGI* sebaiknya dipergunakan untuk memvisualisasikan sesuatu yang tak mampu dicapai dengan teknik-teknik *special effect*, karena suatu efek khusus dengan tambahan animasi *CGI* akan membuat efek khusus tersebut lebih maksimal dan real dan bukan sebaliknya.

Jadi telah jelas disini bahwa kualitas visualisasi imaji dengan efek khusus berhubungan dengan jenis teknik visualisasinya. Dengan lebih mengandalkan teknik digital segala kendala keterbatasan visualisasi efek khusus dapat diatasi, meskipun begitu hasil visualisasi teknik digital hampir selalu tampak kurang *real*.

Sementara dengan teknik non-digital meskipun memiliki keterbatasan (yang sebenarnya apabila dikehendaki dapat diatasi dengan trik lain) visualisasi tetapi menghasilkan visualisasi yang lebih *real*.

Dari hasil analisa sampel penelitian pada bab sebelumnya, sekarang dapat diketahui bahwa untuk mewujudkan suatu imajinasi dalam sebuah film fiksi ilmiah sangat bergantung dari besarnya dukungan efek khusus. Dari hal tersebut juga dapat dipahami bagaimana suatu imajinasi divisualisasikan dengan efek-efek khusus yang kreatif. Dengan menggunakan teknik efek khusus dari yang rumit hingga yang sederhana, dari efek khusus *hi-tech* hingga efek khusus *low-tech*, suatu imajinasi diwujudkan dengan tatanan visualisasi dan *editing* yang tepat dan cermat, sehingga apabila terdapat keterbatasan atau kendala efek khusus dapat ditutupi dengan trik-trik tersebut. Dengan pemahaman visualisasi efek khusus tersebut maka referensi tentang dunia audio-visual makin bertambah, terutama tentang bagaimana upaya visualisasi efek khusus dalam mewujudkan suatu imajinasi menjadi suatu yang *real* dalam sebuah film fiksi ilmiah.

Dari pembahasan tersebut diatas maka dapat diketahui bahwa efek khusus yang lebih mengandalkan efek khusus teknik non-digital cenderung menghasilkan kualitas visualisasi efek khusus yang jauh lebih realistik, dan teknik digital masih kurang mampu dalam menghasilkan kualitas visualisasi yang setaraf. Dari keenam film yang digunakan sebagai sampel penelitian ini, film yang memiliki kualitas visualisasi efek khusus yang paling maksimal dan paling realistik adalah Film *I Star Wars, Episode V : The Empire Strikes Back*. Film ini juga meraih

penghargaan *Special Achievement Award* dari *Academy of Motion Picture Arts and Science* untuk kehebatan tampilan karya visualnya. Sementara Film *VI Contact* yang menduduki tingkat terakhir dari sampel-sampel film tersebut bukan berarti gagal dalam visualisasi efek khususnya, hanya saja memiliki kualitas visualisasi terendah dari keenam film lainnya, film ini juga tidak dapat diartikan sebagai film fiksi ilmiah yang gagal, bahkan sebaliknya film ini memiliki alur cerita yang kuat dan kebetulan saja penggunaan efek khususnya sedikit dan lebih mengandalkan visualisasinya dengan bantuan animasi *CGI*.

Dari pembahasan efek khusus pada sampel-sampel film tersebut, maka dengan bukti yang cukup dapat dicetuskan suatu kesimpulan bahwa untuk mewujudkan sebuah unsur fiksional dengan kualitas visualisasi yang realistis dan maksimal, maka dipergunakan efek khusus dengan teknik *special visual effect*. Dari kesimpulan tersebut dapat pula diajukan sebuah rekomendasi bahwa untuk mewujudkan sebuah unsur fiksional, terutama untuk mewujudkan sebuah kendaraan berteknologi tinggi maka efek khusus *compositing* merupakan teknik efek khusus yang paling tepat dan paling baik untuk menghasilkan suatu kualitas visualisasi yang maksimal, dan selama masih mengutamakan teknik efek khusus non-digital terlebih dahulu (terutama untuk media perwujudan kendaraannya) dan kemudian teknik efek khusus digital di urutan berikutnya.

Penggunaan animasi *CGI* tampaknya makin meluas, baik dalam film animasi ataupun *live-action*, dan sejauh ini masih agak lambat untuk berhasil menciptakan hasil visualisasi yang potensial, meskipun di era 1990-an ini

dinyatakan sebagai era komputerisasi perfilman. Penggunaan komputer untuk pengendali kamera dengan kemampuan mengulangi gerakan secara eksak dan terus menerus merupakan terobosan baru di akhir tahun 1970-an. Efek khusus dapat tampil lebih maksimal dan *model* tak perlu digerakkan apabila kameranya dapat digerakkan. Aspek-aspek dari komputer ini tak lagi merupakan tapal batas baru, tetapi telah menjadi perangkat wajib.

Sebagai penutup penelitian ini, dengan mengutip kembali pendapat Dan Millar tentang aspek digitalisasi yang makin merebak di dunia efek khusus dan perfilman, diperoleh kesimpulan dari pendapat tersebut, bahwa segala sesuatunya tak dapat dengan semudah itu digeser oleh perkembangan teknologi yang tak selalu menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Berikut pendapat Dan Millar tersebut :

*“ Unfortunately, scripts still have to be written (and rewritten) by people - or that is fortunately ? The nightmare of the great Cambridge critic, Dr F.R. Leavis, of a machine that could write poetry, is not yet with us. Even if it were, we would still need critics (ie good readers) to tell us if it were poetry or not, and if it were good poetry or not. Androids don't read books. You, who read this one and watch the movies, can never be computerized. ”*¹⁵

“ Sayangnya, naskah tetap harus ditulis (dan ditulis ulang) - atukah itu malah merupakan keberuntungan ? Mimpi buruk dari kritikus ternama dari Cambridge, Dr F.R. Leavis, tentang mesin yang dapat menulis puisi, belum dapat diciptakan. Apabila ternyata sudah, kita tetap masih membutuhkan kritikus (yaitu pembaca yang baik) untuk memberi tahu kita kalau itu sebuah puisi atau bukan, dan bahwa itu puisi yang bagus atau tidak. Android tak membaca buku. Anda, yang membaca tulisan ini dan menonton film-film, tak akan pernah dikomputerisasikan “.

¹⁵*ibid* , p 125

B. Saran

1. Kecenderungan penggunaan efek khusus digital dalam memvisualisasikan sebuah unsur fiksional dalam film fiksi ilmiah sebaiknya tidak dijadikan sebagai suatu pedoman efek khusus, sebab efek khusus digital tidak selalu merupakan solusi visualisasi dengan hasil yang maksimal. Tak jarang pula efek khusus non-digital dan *low-tech* lebih berhasil dalam visualisasinya. Hampir semua film (baik itu fiksi ilmiah ataupun yang lain) yang menggunakan efek animasi *CGI* selalu memiliki tampilan visualisasi yang sedang-sedang saja, bahkan sebagian cukup buruk, hanya segelintir saja yang memang memiliki tampilan yang maksimal. Jadi ada baiknya apabila kecenderungan digitalisasi efek khusus ini dipertimbangkan kembali.

2. Dalam mewujudkan suatu unsur fiksional film fiksi ilmiah, terutama wujud kendaraan-kendaraannya sebaiknya tetap menggunakan *model* ataupun *full-scale model* daripada hasil manipulasi animasi *CGI*. Sebab pada dasarnya suatu obyek 3 dimensi akan tetap tampak lebih *real* dibandingkan suatu obyek 2 dimensi yang cenderung semu.

3. Untuk lebih memahami tentang visualisasi efek khusus, masih banyak hal-hal lain yang dapat dipelajari yang tidak terdapat dalam penelitian ini. Unsur-unsur fiksional lain dalam film fiksi ilmiah seperti tokoh, peralatan dan setting cerita film tersebut semuanya diwujudkan dengan efek khusus. Efek khusus tak hanya dapat dipelajari melalui film fiksi ilmiah, film-film bertema lainpun banyak yang menggunakan efek khusus yang layak digunakan sebagai tema studi.