

**EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI  
PADA FILM *COMIC 8 CASINO KINGS PART2***

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Oleh  
**AINUL KHILMIAH**  
NIM. 13148101

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

**EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI  
PADA FILM *COMIC 8 CASINO KINGS PART2***

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S-1)  
Program Studi Televisi dan Film  
Jurusan Seni Media Rekam



Oleh  
**AINUL KHILMIAH**  
NIM. 13148101

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2018**

**PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI**  
**EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA**  
**FILM *COMIC 8 CASINO KINGS PART 2***

Oleh:

AINUL KHILMIAH

NIM. 13148101

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji  
Pada tanggal 24 Januari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji	Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn.
Penguji Bidang	N.R.A. Candra Dwi A., S.Sn., M.Sn.
Pembimbing	Drs. Achmad Sjafi'i, M.Sn.
Sekretaris Penguji	I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng.



Skripsi ini telah diterima sebagai  
Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)  
Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, Januari 2018  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiwardanto, S.Sn., M.A.  
NIP. 197207082003121001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ainul Khilmiah

NIM : 13148101

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul:

**EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA FILM  
*COMIC 8 CASINO KINGS PART 2***

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 24 Januari 2018

Yang menyatakan,



Ainul Khilmiah  
NIM. 13148101

## ABSTRAK

**“EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA FILM *COMIC 8 CASINO KINGS PART 2*”. (Ainul Khilmiah, 2017, xiv-187) Skripsi Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.**

Penelitian ini mendeskripsikan permasalahan bagaimana dramatisasi dibangun melalui efek visual pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Penelitian yang berobjek kajian film *Comic 8 Casino Kings Part 2* ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi dan studi pustaka dengan teknik analisis data model interaktif. Penambahan efek visual yang berperan dalam membangun realitas adegan memperhitungkan sebab akibat untuk mencapai suatu kelaziman. Efek visual tersebut banyak ditambahkan dalam adegan aksi untuk membangun dramatisasi ketegangan. Penambahan efek visual yang berperan untuk menciptakan kesan tertentu dalam adegan memperhitungkan kesesuaian antara kesan yang diciptakan dengan dramatisasi adegan yang dibangun. Efek visual tersebut banyak ditambahkan untuk membangun dramatisasi kejutan dan rasa ingin tahu atau untuk memperkuat unsur dramatisasi lain yang dibangun baik dramatisasi ketegangan maupun konflik. Efek visual dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* disesuaikan dengan tempo adegan dan berpengaruh pada dramatisasi adegan yang dibangun baik dramatisasi ketegangan, rasa ingin tahu, konflik, maupun kejutan.

**Kata kunci:** *Efek Visual, Dramatisasi, Film Comic 8 Casino Kings Part 2*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas terselesainya skripsi berjudul “Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*” untuk memenuhi Tugas Akhir dalam mencapai derajat Sarjana Strata-1. Proses penyusunan skripsi ini tentu tidak luput dari pengarahannya dan bantuan dari berbagai pihak baik materil maupun moril, oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan rasa hormat kepada:

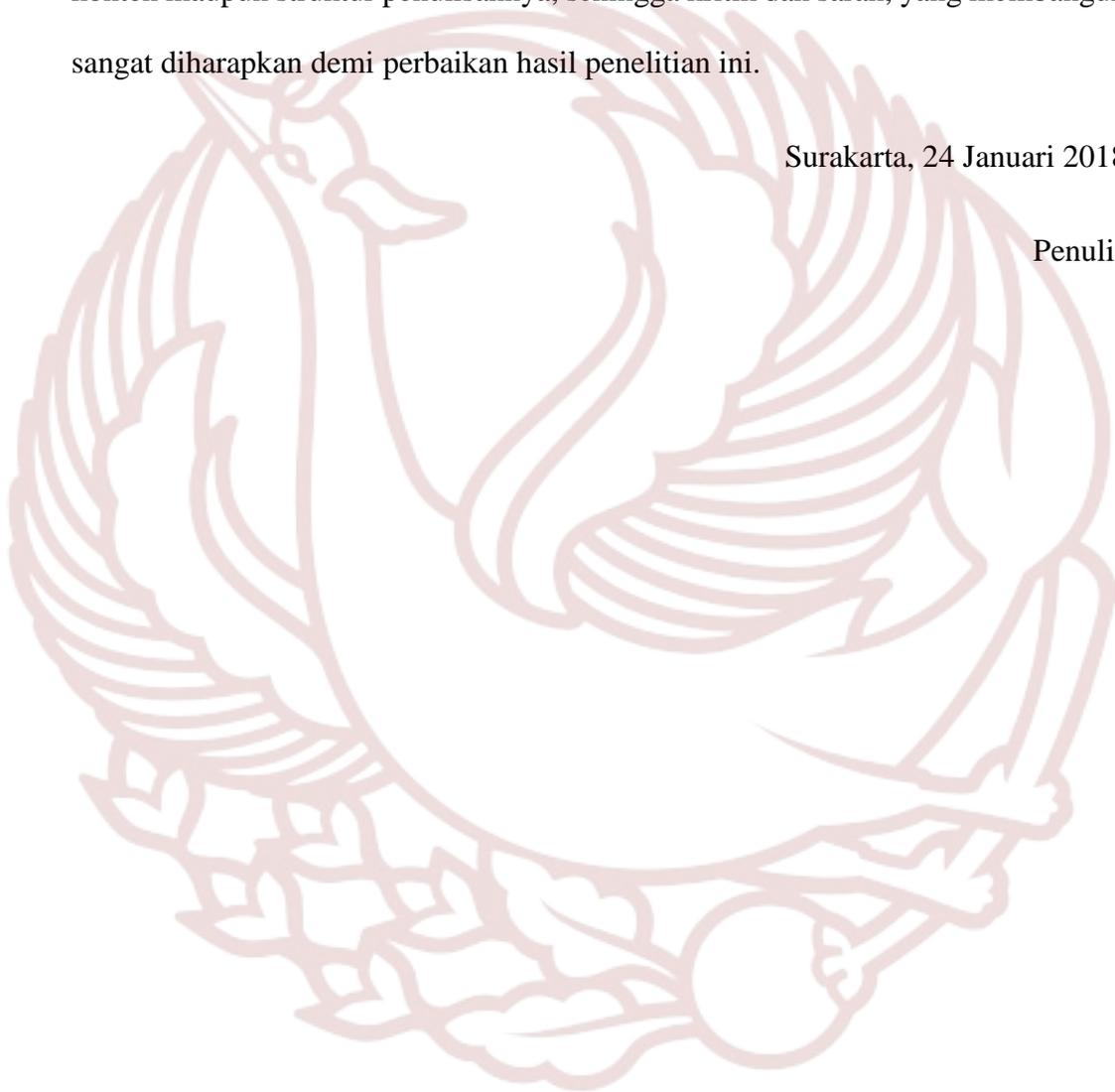
1. Drs. Achmad Sjafi’i, M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir skripsi yang telah memberikan arahan dan masukan yang sebaik-baiknya hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. N.R.A. Candra Dwi A., S.Sn., M.Sn., I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng., Ranang Agung Sugihartono, S.Pd., M.Sn., dan Citra Ratna Amelia, S.Sn., M.Sn. selaku Tim Penguji baik pada ujian kelayakan maupun pendadaran yang telah memberikan masukan demi hasil skripsi yang optimal.
3. Dosen pengampu mata kuliah Penyuntingan Digital 3 dan Penulisan Naskah yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya berkenaan dengan efek visual dan dramatisasi yang sebagian telah menjadi acuan dalam skripsi ini.
4. Sri Wastiwi Setiawati, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan arahan studi hingga sampai pada titik ini.
5. Abd. Kholiq dan Sutiah, kedua orang tua yang tak pernah berhenti memberi dukungan dan motivasi hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan baik dari segi konten maupun struktur penulisannya, sehingga kritik dan saran, yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan hasil penelitian ini.

Surakarta, 24 Januari 2018

Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan .....	5
D. Manfaat .....	5
E. Tinjauan Pustaka .....	6
F. Kerangka Konseptual .....	8
1. Genre film .....	9
2. Unsur Dramatik .....	11
3. Efek Visual .....	14
4. Konsep Warna .....	24
G. Metode Penelitian .....	31
H. Sistematika Penulisan Laporan .....	40
BAB II FILM <i>COMIC 8 CASINO KINGS PART 2</i> .....	42
A. Spesifikasi Film <i>Comic 8 Casino Kings Part 2</i> .....	42
1. Identitas Film .....	42
2. Sinopsis Film .....	43
3. Pembagian Sekuen dalam Film .....	45
B. Profil Rumah Produksi .....	49
C. Kerabat Produksi .....	51

<b>BAB III EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA</b>	
<b>FILM <i>COMIC 8 CASINO KINGS PART 2</i></b> .....	66
A. Efek Visual dalam Sekuen 1 .....	67
1. Efek Visual dalam Sekuen 1 Babak 1 .....	67
2. Efek Visual dalam Sekuen 1 Babak 2 .....	81
3. Efek Visual dalam Sekuen 1 Babak 3 .....	89
B. Efek Visual dalam Sekuen 2 .....	95
C. Efek Visual dalam Sekuen 3 .....	107
1. Efek Visual dalam Sekuen 3 Babak 1 .....	107
2. Efek Visual dalam Sekuen 3 Babak 2 .....	128
3. Efek Visual dalam Sekuen 3 Babak 3 .....	134
D. Efek Visual dalam Sekuen 4 .....	141
1. Efek Visual dalam Sekuen 4 Babak 1 .....	141
2. Efek Visual dalam Sekuen 4 Babak 2 .....	161
3. Efek Visual dalam Sekuen 4 Babak 3 .....	173
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	183
A. Kesimpulan .....	183
B. Saran .....	186
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR GAMBAR

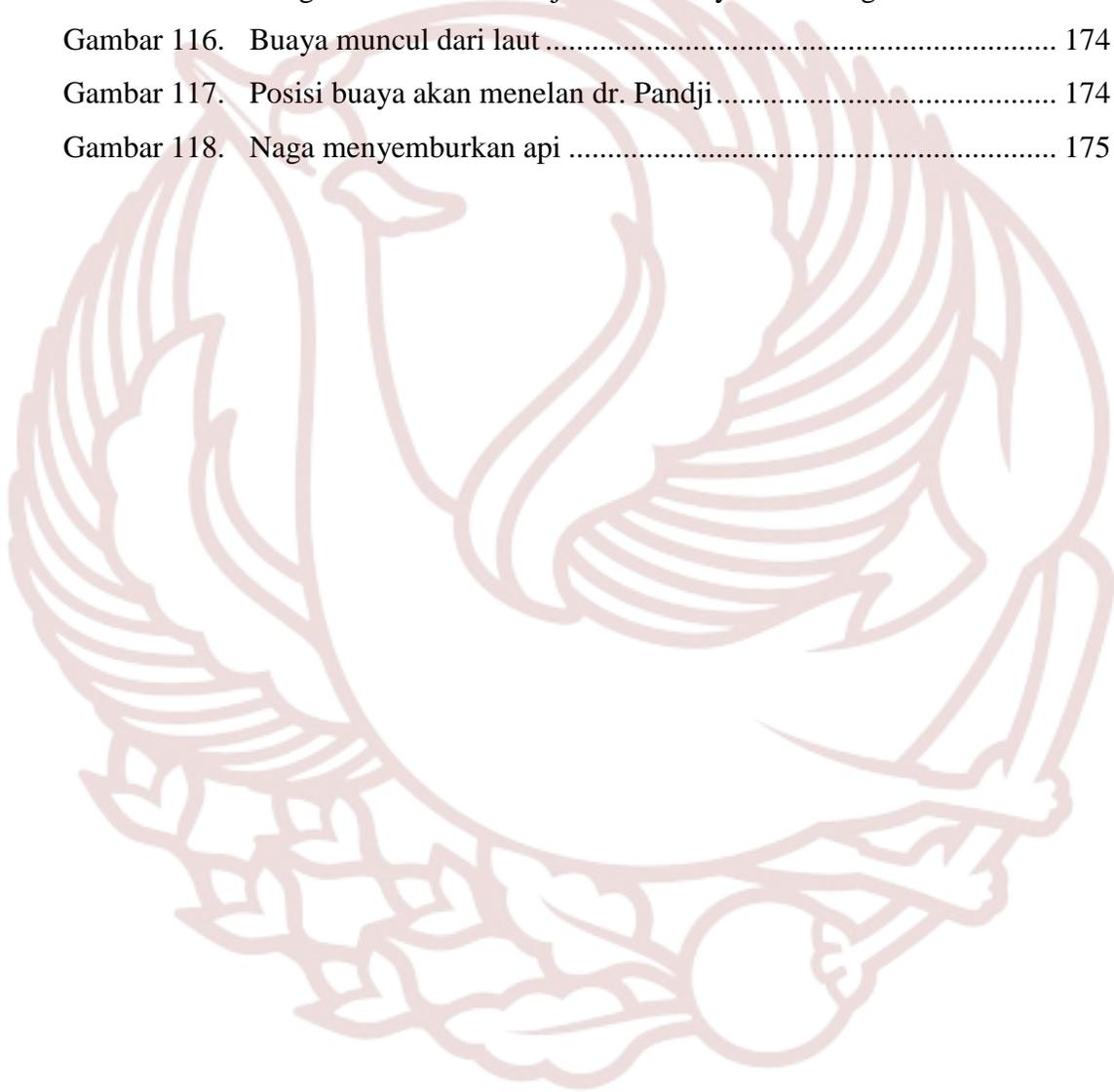
Gambar 1.	<i>How hue is represented by a color wheel</i> .....	25
Gambar 2.	<i>The primary colors combining</i> .....	26
Gambar 3.	Alur pikir penelitian .....	31
Gambar 4.	Komponen analisis data: model interaktif .....	36
Gambar 5.	Poster film <i>Comic 8 Casino Kings Part 2</i> .....	43
Gambar 6.	Frederica .....	53
Gambar 7.	Anggy Umbara.....	55
Gambar 8.	Logo Epic Fx Studio .....	57
Gambar 9.	Mongol Stress .....	58
Gambar 10.	Ernest Prakasa.....	59
Gambar 11.	Arie Kriting.....	60
Gambar 12.	Ge Pamungkas .....	61
Gambar 13.	Babe Cabita.....	62
Gambar 14.	Kemal Pahlevi.....	63
Gambar 15.	Bintang Timur.....	64
Gambar 16.	Fico Fachriza.....	64
Gambar 17.	Rangkaian <i>shot</i> adegan penginterogasian Cinthya Indro.....	67
Gambar 18.	Cinthya berjalan mendekati Indro Warkop.....	68
Gambar 19.	Cinthya berdiri berhadapan dengan Indro Warkop.....	69
Gambar 20.	Cinthya antusias menghampiri Indro Warkop .....	69
Gambar 21.	Rangkaian <i>shot</i> adegan penembakan di rumah Indro Warkop .....	72
Gambar 22.	Adegan penembakan dari sudut pandang korban .....	72
Gambar 23.	Adegan penembakan dari sudut pandang orang ketiga.....	73
Gambar 24.	Rangkaian <i>shot</i> kepanikan akibat terjadinya aksi penembakan .....	76
Gambar 25.	Cinthya, Indro Warkop, dan Ence Bagus menghindari serangan ....	77
Gambar 26.	Tembakan Cinthya ke arah helikopter .....	78
Gambar 27.	Detail tembakan helikopter .....	78

Gambar 28.	Rangkaian <i>shot</i> adegan penembakan menyerang Joe Tarling .....	82
Gambar 29.	Joe Tarling berlari menghindari peluru.....	82
Gambar 30.	Ledakan yang menyerang Joe Tarling .....	82
Gambar 31.	Turunnya pelaku penembakan dari helikopter.....	85
Gambar 32.	Detail ekspresi dr. Pandji turun dari helikopter .....	86
Gambar 33.	Detail kaki dr. Pandji .....	87
Gambar 34.	Dokter Pandji melangkahkakan kaki .....	87
Gambar 35.	Rangkaian <i>shot</i> adegan penyerangan di dapur rumah Indro.....	89
Gambar 36.	Cinthya memukul asisten dr. Pandji dengan alat dapur.....	90
Gambar 37.	Asisten dr. Pandji terdorong tendangan Cinthya .....	91
Gambar 38.	Rangkaian <i>shot</i> adegan berciuman dr. Pandji dengan The King .....	95
Gambar 39.	Dokter Pandji berciuman dengan The King.....	96
Gambar 40.	Emoticon muncul di tengah adegan berciuman .....	97
Gambar 41.	Rangkaian <i>shot flashback</i> di Rumah Sakit Citra Waras .....	98
Gambar 42.	Kingkong memegang tangan dr. Pandji.....	99
Gambar 43.	Kingkong diamankan oleh asisten dr. Pandji.....	99
Gambar 44.	Pemaksaan Kingkong terhadap dr. Pandji .....	100
Gambar 45.	Rangkaian <i>shot</i> ilustrasi dr. Pandji berciuman dengan Kingkong .	102
Gambar 46.	King Kong berbicara dengan dr. Pandji di jacuzzi .....	103
Gambar 47.	Dokter Pandji berciuman dengan King Kong .....	103
Gambar 48.	Rangkaian <i>shot</i> adegan penyerangan terhadap Komika .....	108
Gambar 49.	Salah satu pemburu menarik anak panah.....	108
Gambar 50.	Salah satu pemburu menembak ke arah Komika.....	109
Gambar 51.	Komika menghindari serangan pasukan pemburu .....	111
Gambar 52.	Rangkaian <i>shot</i> kedatangan pemburu di area permainan.....	113
Gambar 53.	Kedatangan pasukan pemburu .....	114
Gambar 54.	Kaki pemburu menyentuh tanah .....	115
Gambar 55.	Rangkaian <i>shot</i> penyerangan pasukan pemburu .....	115

Gambar 56.	Ge Pamungkas terjatuh akibat serangan .....	116
Gambar 57.	Hentakan pemburu ke tanah.....	117
Gambar 58.	Adegan saling pukul antara pemburu dengan Komika .....	117
Gambar 59.	Rangkaian <i>shot</i> kedatangan Mongol Stress .....	118
Gambar 60.	Kedatangan Mongol Stress .....	119
Gambar 61.	Mongol Stress bersiap turun ke tanah.....	119
Gambar 62.	Rangkaian <i>shot</i> ledakan bom The Mutant.....	121
Gambar 63.	Kemal Pahlevi di area permainan bertahan hidup .....	121
Gambar 64.	Munculnya asap sebagai awal ledakan .....	122
Gambar 65.	Ledakan bom The Mutant.....	123
Gambar 66.	Rangkaian <i>shot</i> dampak hancurnya menara <i>transmitter</i> .....	124
Gambar 67.	Visualisasi hancurnya sistem pada satu tokoh .....	125
Gambar 68.	Visualisasi hancurnya sistem pada tiga tokoh .....	126
Gambar 69.	Visualisasi pulau dilihat dari atas .....	126
Gambar 70.	Rangkaian <i>shot</i> pertarungan di arena gulat.....	128
Gambar 71.	Ence Bagus melawan tiga petarung .....	129
Gambar 72.	Penonton melihat pertarungan .....	129
Gambar 73.	Cinthya melawan tiga petarung.....	130
Gambar 74.	Rangkaian <i>shot</i> ledakan di arena gulat.....	131
Gambar 75.	Detail peristiwa ledakan.....	132
Gambar 76.	Kondisi ruangan setelah ledakan.....	133
Gambar 77.	Rangkaian <i>shot</i> ledakan menara <i>transmitter</i> .....	134
Gambar 78.	Indro dan Ence menghindari ledakan.....	135
Gambar 79.	Lepasnya ujung menara <i>transmitter</i> .....	136
Gambar 80.	Ledakan di ruang kontrol .....	136
Gambar 81.	Kedatangan Asisten <i>Mastermind</i> di Pulau Casino.....	141
Gambar 82.	Asisten <i>Mastermind</i> melakukan pendaratan .....	142
Gambar 83.	Detail ekspresi Asisten <i>Mastermind</i> .....	143

Gambar 84.	Asisten Mastermind mendarat di Pulau Casino .....	143
Gambar 85.	Rangkaian <i>shot</i> penyerangan Asisten Mastermind .....	145
Gambar 86.	Dua Asisten <i>Mastermind</i> melakukan penembakan .....	146
Gambar 87.	Dua Asisten Mastermind mendekati penjaga .....	146
Gambar 88.	Aksi penembakan penjaga Istana Casino .....	147
Gambar 89.	Rangkaian <i>shot</i> adegan penyerangan tanpa senjata .....	149
Gambar 90.	Pukulan Asisten Mastermind pada penjaga .....	150
Gambar 91.	Pukulan Asisten Mastermind pada penjaga lain .....	150
Gambar 92.	Rangkaian <i>shot</i> penyerangan Asisten Mastermind .....	151
Gambar 93.	Asisten Mastermind mengeluarkan kekuatan suara .....	151
Gambar 94.	Visualisasi rambatan gelombang suara .....	152
Gambar 95.	Dampak kekuatan gelombang suara .....	152
Gambar 96.	Rangkaian <i>shot</i> penyerangan Komika .....	154
Gambar 97.	Penyerangan masing-masing Komika .....	155
Gambar 98.	Pasukan Istana Casino berjatuhan .....	156
Gambar 99.	8 Komika memasuki Istana Casino .....	157
Gambar 100.	Rangkaian <i>shot</i> romantisme Isa dan Bella .....	158
Gambar 101.	Medium <i>shot</i> adegan romantisme Isa dan Bella .....	159
Gambar 102.	<i>Long shot</i> adegan romantisme Isa dan Bella .....	159
Gambar 103.	Rangkaian <i>shot</i> penyerangan Komika .....	161
Gambar 104.	Komika menendang salah satu pemburu .....	161
Gambar 105.	Komika menarik anak panah .....	162
Gambar 106.	Kemunculan api yang dipicu jatuhnya penjaga .....	163
Gambar 107.	Rangkaian <i>shot</i> penyerangan dr. Pandji dengan The King .....	166
Gambar 108.	Dokter Pandji memberikan sengatan listrik kepada The King .....	166
Gambar 109.	Asisten dr. Pandji menembak penjaga .....	167
Gambar 110.	Percikan darah keluar akibat tembakan .....	168
Gambar 111.	Rangkaian <i>shot</i> penyerangan Babe Cabita dengan The Ghost .....	169

Gambar 112. Tendangan The Ghost ke arah Babe Cabita.....	169
Gambar 113. Babe Cabita menunjukkan aksinya.....	170
Gambar 114. Partikel cahaya muncul saat pukulan terjadi.....	171
Gambar 115. Rangkaian <i>shot</i> dr. Pandji ditelan buaya di dermaga.....	173
Gambar 116. Buaya muncul dari laut.....	174
Gambar 117. Posisi buaya akan menelan dr. Pandji.....	174
Gambar 118. Naga menyemburkan api.....	175



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kru produksi film <i>Comic 8 Casino Kings Part 2</i> .....	51
Tabel 2. Daftar pemain film <i>Comic 8 Casino Kings Part 2</i> .....	52
Tabel 3. Keterkaitan antara efek visual dan dramatisasi dalam tiap babak pada sekuen 1 .....	93
Tabel 4. Keterkaitan antara Efek visual dan dramatisasi dalam tiap babak pada sekuen 2 .....	106
Tabel 5. Keterkaitan antara efek visual dan dramatisasi dalam tiap babak pada sekuen 3 .....	138
Tabel 6. Keterkaitan antara efek visual dan dramatisasi dalam tiap babak pada sekuen 4 .....	179

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film menjadi salah satu media hiburan bagi penontonnya. Cerita dalam film dikonstruksi dari peristiwa nyata maupun imajinasi manusia. Film diciptakan untuk dapat dinikmati oleh penontonnya sebagai salah satu media hiburan yang cenderung mudah diakses. Film menjadi menarik jika mampu memainkan emosi penonton untuk dapat mengikuti alur cerita. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan adanya dramatisasi dalam sebuah film. Dramatisasi diperlukan untuk menjadikan penonton dapat merasakan ketegangan, kelucuan, kejutan, dan rasa penasaran akan cerita dalam film. Hal ini sangat diperlukan dalam setiap genre film terutama film aksi dan film komedi.

Film aksi dan film komedi merupakan dua genre dengan karakteristik yang berbeda, namun keduanya memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri. Film aksi dengan unsur ketegangannya dan film komedi dengan unsur kelucuannya. Film-film aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik seru, menegangkan, berbahaya *nonstop* dengan tempo cerita yang cepat.<sup>1</sup> Meskipun genre aksi menonjolkan sisi ketegangan dan tempo yang cepat, namun termasuk genre yang paling adaptif dengan genre lainnya, salah satunya adalah dengan genre komedi. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang

---

<sup>1</sup> Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. h.13

melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya.<sup>2</sup> *Film Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan salah satu film yang menggabungkan antara unsur aksi dan komedi dalam sebuah film. Keberadaan unsur aksi dan unsur komedi dalam film tersebut dapat saling mengimbangi dan saling bergantian untuk memainkan emosi penontonnya.

Dramatisasi dalam film dimunculkan dengan berbagai cara, beberapa di antaranya dapat melalui adegan yang dilakukan oleh pemain maupun melalui penambahan efek visual pada beberapa adegan di dalam film. Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* ini mampu mengolah antara adegan aksi dengan dialog komedi yang mampu mewarnai dramatisasi di dalamnya, sehingga penonton dapat merasakan ketegangan dan kelucuan sekaligus maupun ketegangan dan kelucuan secara bergantian. Selain dibangun melalui aksi dan komedinya yang unik, dramatisasi film *Comic 8 Casino Kings Part 2* juga dibangun melalui efek visual pada beberapa adegannya.

Pada prosesnya, pembuatan film tentu tidak terlepas dari penggunaan teknologi. Oleh karena itu, perkembangan teknologi turut serta mempengaruhi industri perfilman baik secara teknis maupun cerita dalam film. Dalam segi teknis, pembuat film dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada dalam proses produksi untuk memaksimalkan hasil film yang dibuat, sehingga hasil film tersebut mencerminkan perkembangan teknologi yang digunakan.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Pratista, Himawan. 2008. h. 17

<sup>3</sup> Abrams, Nathan, Ian Bell, dan Jan Udris. 2001. *Studying Film*. London: Arnold. h. 90

Penggunaan efek visual dalam film merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi segi teknis. Selain segi teknis, efek visual memiliki nilai seni tersendiri dalam sebuah film. Nilai seni dari penggunaan efek visual ini adalah keterlibatannya membuat kata menjadi gambar, teknologi yang menghasilkan seni, dan keajaiban menjadi sebuah kenyataan. Dengan penggunaan efek visual, cerita-cerita yang mungkin tidak dapat terjadi dapat divisualkan dan diwujudkan dalam gambar bergerak. Efek visual merupakan kata yang digunakan untuk mendeskripsikan setiap gambar yang dibuat/diciptakan, diubah dan ditingkatkan pada film atau media bergerak yang lain yang tidak dapat dilakukan selama *live-action shooting*.<sup>4</sup>

Efek visual dalam industri perfilman Indonesia masih tergolong baru dan masih jarang digunakan dalam intensitas yang banyak. Tetapi pada beberapa tahun terakhir, industri perfilman Indonesia diramaikan oleh film-film fiksi yang menyajikan efek visual di dalamnya. Beberapa film tersebut antara lain; *Jagoan Instan*, *Comic 8 Casino Kings Part 1*, dan *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Menurut data yang dihimpun *filmindonesia.or.id*, film berjudul *Comic 8 Casino Kings Part 2* meraih penghargaan Piala Citra Festival Film Indonesia dengan kategori unggulan penata efek visual terbaik pada tahun 2016.<sup>5</sup> Film dengan genre aksi komedi ini terdapat intensitas penambahan efek visual yang cukup banyak, terutama efek visual digital.

---

<sup>4</sup> Okun, Jeffrey A. dan Susan Zwerman. 2010. *The VES Handbook of Visual Effect*. Burlington: Elsevier.Inc., h. 2

<sup>5</sup> Film Indonesia, 2017, *Comic 8 Casino Kings Part 2*, (online), ([http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-16-606416\\_comic-8-casino-kings-part-2/award](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-16-606416_comic-8-casino-kings-part-2/award) diakses pada 31 Desember 2017)

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* bercerita mengenai delapan agen rahasia, yaitu Comic 8 yang kembali beraksi. Mereka dijebak oleh The King bersama pasukannya yang dipimpin Isa dan Bella, serta para konspirator licik bernama dr. Pandji. Mereka bertaruh akan kelangsungan hidup mereka dalam permainan perjudian *online* yang tersebar di lingkungan para raja judi di seluruh dunia. Tahapan demi tahapan harus mereka lewati hingga pada saat yang sama, Indro Warkop yang menjadi buruan Interpol bernama Chintya juga ikut terjebak ke dalam permainan judi *online* di pulau tersembunyi itu. Melalui cerita tersebut dapat diketahui bahwa cerita yang ingin disampaikan merupakan cerita sebatas imajinasi manusia, sehingga visualisasi film ini cukup banyak menggunakan efek visual untuk membantu membangun dramatisasi cerita. Penerapan efek visual dalam film ini salah satunya pada adegan aksi penembakan. Efek visual digunakan untuk membuat adegan penembakan tampak nyata dengan menambahkan efek tembakan senjata dan percikan-percikan api sehingga dapat menimbulkan ketegangan pada penonton.

Penggunaan efek visual memiliki pengaruh besar untuk membuat film ini menarik. Banyak adegan dalam film ini menjadi menarik karena keberadaan efek visualnya, baik pada adegan-adegan aksi maupun pada adegan-adegan komedi. Dari uraian permasalahan tersebut, maka efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan daya tarik yang menjadikan film ini penting diteliti untuk dapat

mengetahui bagaimana dan sejauh mana efek visual yang digunakan dapat mempengaruhi dramatisasi dalam film tersebut.

### **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu bagaimana dramatisasi dibangun melalui efek visual pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

### **C. Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

### **D. Manfaat**

Manfaat hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Menjadi bahan rujukan tentang konsep efek visual, dramatisasi, konsep warna, dan implikasi efek visual dalam membangun dramatisasi, bagi penelitian selanjutnya dengan pendekatan dan konsep-konsep yang masih terkait.
2. Menambah pengetahuan pembaca mengenai aplikasi dan implikasi efek visual dalam film, sehingga pembaca sekaligus sebagai penonton film dapat meningkatkan respon dan perhatiannya terhadap film yang mengandung efek visual di dalamnya.

## E. Tinjauan Pustaka

Banyak ditemukan penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif dengan objek penelitian berupa efek visual dan dramatisasi film. Penulis menemukan beberapa judul penelitian yang masih terkait dengan penelitian ini, baik dari konteks objek penelitian, materi penelitian, maupun pendekatan dan metode penelitiannya, sebagai berikut:

Skripsi yang berjudul “Perancangan Efek Visual dalam Film *Dickless Mafia*” yang ditulis oleh Ahmad Arif Adiwijaya, Universitas Multimedia Nusantara. Meskipun sama-sama mengkaji efek visual dalam sebuah film, namun penelitian Achmad Arif Adiwijaya mengkaji bagaimana proses atau tahapan-tahapan dalam pembuatan atau perancangan efek visualnya, sedangkan pada penelitian “Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*” lebih mengkaji dramatisasi yang ditimbulkan akibat adanya efek visual yang terdapat dalam film.

Skripsi yang berjudul “Aspek Visual Khusus pada Film Fiksi Ilmiah” yang ditulis oleh Pramono, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian Pramono menganalisis penggunaan efek visual dalam film fiksi ilmiah, sedangkan pada penelitian “Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*” ini bukan hanya menganalisis penggunaan efek visualnya saja namun juga mengaitkan antara penggunaan efek visual dengan dramatisasinya.

Skripsi berjudul “Sensasionalitas Tata Gambar dalam Film *Comic 8*” yang ditulis oleh Ovan Arif Panda, Universitas Mercu Buana. Kedua penelitian

ini sama-sama mengkaji film *Comic 8*. Namun pada penelitian tersebut, aspek yang dikaji adalah tata gambar dalam film *Comic 8*, sedangkan pada penelitian “Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*” ini aspek yang dikaji efek visual di dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Selain itu, objek yang dikaji pun berbeda, karena penelitian tersebut mengkaji film *Comic 8 Casino Kings Part 1* sedangkan pada penelitian ini film yang dikaji yakni *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

Skripsi berjudul “Eksplorasi Pergerakan Kamera untuk Meningkatkan Dramatisasi dalam Film Action *Passanger*” yang ditulis oleh Adi Suriadi Putra, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penelitian ini mengkaji mengenai dramatisasi dalam sebuah film, hanya saja subjek materi yang dikaji adalah dramatisasi yang ditingkatkan melalui pergerakan kamera dalam sebuah film, sedangkan penelitian “Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*” ini mengkaji bagaimana dramatisasi yang dibangun melalui efek visual. Selain itu, objek kajian yang diteliti juga berbeda.

Penelitian berjudul “Analisa Pengaruh Visual Efek terhadap Minat Responden Film Pendek *Eyes of Eyes* pada Bagian Pengenaan Cerita (part1) dengan Metode Skala Likert” yang ditulis oleh Muhammad Agus Setiono Politeknik Caltex Riau. Penelitian ini mengkaji mengenai efek visual dalam sebuah film, namun penelitian Muhammad Agus Setiono mengkaji media sebagai khalayak sedangkan penelitian ini mengkaji media sebagai teks.

Dari beberapa penelitian yang ditemukan oleh penulis, belum pernah ada penelitian yang sama dengan penelitian berjudul “Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*”, atau penelitian berjudul lain dengan substansi aplikasi efek visual dan implikasinya terhadap dramatisasi dalam sebuah film, terutama pada film *Comic Casino Kings Part 2*. Dengan demikian, penelitian berjudul “Efek Visual dalam Membangun Dramatisasi pada Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*” merupakan penelitian yang baru dan orisinal karena belum pernah dilakukan sebelumnya.

#### **F. Kerangka Konseptual**

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan, peneliti berasumsi bahwa rumusan permasalahan tersebut dapat dijawab melalui pengkajian aspek naratif yang meliputi empat unsur dramatik (yang terdiri dari konflik, suspens, kuriositas, dan kejutan) dan aspek sinematik yang berupa efek visual dalam film *Comic Casino Kings Part 2*. Oleh karena itu sebagai basis kajian, kata-kata kunci bahasan ini perlu dipaparkan.

Unsur Naratif merupakan aspek cerita dalam film yang mencakup unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan beberapa unsur lain yang membentuk cerita dalam film. Seluruh elemen tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa.<sup>6</sup> Rangkaian peristiwa dalam film dibangun dengan

---

<sup>6</sup> Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homarian Pustaka. h. 2

dramatisasi tertentu untuk membentuk cerita yang menarik dengan unsur dramatik ketegangan, kejutan, konflik, dan kuriositas.

Aspek sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film.<sup>7</sup> Aspek sinematik terdiri dari elemen-elemen seperti sinematografi, tata suara, penyuntingan video, dan beberapa elemen lain yang saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk aspek sinematik secara keseluruhan. Efek visual merupakan salah satu bagian dari aspek sinematik yang ditambahkan pada tahapan pascaproduksi.

Aspek naratif memiliki keterkaitan erat dengan aspek sinematik. Keberadaan aspek sinematik memiliki peranan besar untuk mewujudkan cerita dari aspek naratif menjadi sebuah film. Aspek sinematik memiliki pengaruh besar dalam membangun dramatisasi pada sebuah film. Efek visual sebagai salah satu bagian dari aspek sinematik memiliki peranan penting untuk mewujudkan dramatisasi ketegangan, konflik, kejutan, dan kuriositas, sehingga cerita dalam film dapat tersampaikan serta menarik untuk dinikmati oleh penontonnya.

#### 1. Genre Film

Variasi genre dalam film memiliki jumlah yang sangat banyak. Pada beberapa film, genre yang digunakan merupakan kombinasi dari beberapa genre sekaligus. Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan salah satu

---

<sup>7</sup> Pratista, Himawan. 2008. h. 2

film yang memadukan dua genre yang berbeda yaitu aksi dan komedi dalam satu kesinambungan cerita.

a. Genre Aksi

Film ber-genre aksi merupakan film yang berhubungan dengan adegan-adegan fisik yang menegangkan, berbahaya dengan tempo cerita yang cepat. Film-film aksi pada umumnya memiliki karakter protagonis dan antagonis yang jelas serta konflik berupa konfrontasi fisik.<sup>8</sup> Genre aksi biasanya dikemas dengan dialog-dialog yang minim karena penekanan genre tersebut terletak pada kekuatan aksi fisik baik berupa perkelahian, pertempuran dan penyerangan karakter antagonis terhadap protagonis maupun sebaliknya. Genre aksi ini merupakan genre yang paling adaptif dengan genre lainnya seperti petualangan, fiksi-ilmiah, drama, fantasi, dan komedi.

b. Genre Komedi

Film ber-genre komedi merupakan film yang bertujuan untuk memancing tawa penontonnya. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Genre komedi secara khusus dapat dipecah menjadi beberapa jenis dan bentuk, yakni *slapstick* (menekankan aksi konyol), komedi verbal (menekankan dialog), *screwball comedy* (komedi tim berpasangan dan

---

<sup>8</sup> Pratista, Himawan. 2008. h. 14

populer di era 40-an), komedi hitam (mengangkat tema gelap seperti perang, kematian, kriminal), serta parodi atau satir (imitasi film-film populer).<sup>9</sup> Genre komedi pada umumnya dapat berkombinasi dengan genre aksi, drama, dan roman.

## 2. Unsur Dramatik

Peristiwa dalam film seringkali dilebih-lebihkan atau direkayasa untuk mencapai dramatisasi tertentu agar mampu menggugah emosi penontonnya. Dramatisasi terhadap sesuatu adalah dengan membuat sesuatu itu berada pada situasi dramatik.<sup>10</sup> Situasi dramatik dapat terjadi akibat adanya aksi. Aksi yang muncul dari tokoh dalam film didorong oleh adanya gangguan baik berupa hal yang menyenangkan maupun hal yang tidak menyenangkan sehingga tokoh berada dalam keadaan terganggu. Berbagai aksi dari tokoh tersebut akan menimbulkan unsur dramatik dalam membangun dramatisasi sebuah film. Unsur dramatik merupakan unsur yang mampu melahirkan gerak dramatik dalam cerita ataupun pikiran penontonnya. Secara umum, terdapat empat unsur dramatik dalam film yaitu konflik, suspens, kuriositas, dan kejutan.

---

<sup>9</sup> Pratista, Himawan. 2008. h. 17

<sup>10</sup> Biran, Misbach Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ. h.106

a. Konflik

Konflik merupakan unsur yang penting dalam sebuah film. Konflik adalah permasalahan yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan-pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik.<sup>11</sup> Konflik tidak selalu berbentuk meledak-ledak, konflik bisa saja datar bahkan bisa berupa konflik dalam diri sendiri. Konflik terjadi karena adanya action yang sedang bergerak menuju tujuan bertemu dengan hambatan yang menghalanginya.<sup>12</sup> Jika kekuatan aksi lebih besar dari pada hambatan yang dialami, maka pertikaian atau konfliknya bernilai kecil demikian juga sebaliknya.

Bentuk hambatan ini bisa berupa penghalang alami, bisa berupa kesulitan (*obstacles*), bisa juga disengaja dilakukan pihak lawan untuk menghambat ... Adapun hambatan yang kuat adalah yang sengaja dilakukan untuk menghalangi. Hambatan alami maupun kesulitan bersifat pasif, sekedar menghalangi, tidak menyerang. Sedangkan hambatan yang sengaja dibikin bisa direkayasa secara aktif untuk membesarkecilkan konflik.<sup>13</sup>

Penyampaian konflik dalam film bisa berupa dialog, tingkah laku, bahkan berupa efek visual.

b. Suspens

Suspens merupakan ketegangan yang diciptakan atau dimunculkan dalam sebuah film. Keberadaan suspens ini akan membuat penonton menantikan hal yang akan terjadi selanjutnya dalam film.

---

<sup>11</sup> Lutters, Elisabeth. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo. h.100

<sup>12</sup> Biran, Misbah Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ. h.107

<sup>13</sup> Biran, Misbah Yusa. 2010. h. 107

Ketegangan penonton akan semakin meningkat jika penonton mengetahui bahwa hambatan yang dihadapi tokoh cukup besar dan keberhasilannya semakin kecil. Penonton akan dibuat tegang dengan berbagai bentuk, salah satunya yakni melalui efek visual. Pada film-film *action*, unsur ini sangat dominan dibandingkan dengan film drama.<sup>14</sup>

c. **Kuriositas**

Kuriositas (*Curiosity*) merupakan rasa penasaran dari penonton yang dibangun melalui beberapa hal dalam film, salah satunya melalui efek visual. Kuriositas dapat berupa adegan yang dapat mengulur informasi atau dengan menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memicu rasa keingintahuan penonton. Keingintahuan penonton terhadap sesuatu, muncul jika sesuatu yang terjadi tidak biasa, aneh, dan ada sebagian informasinya yang masih disembunyikan.<sup>15</sup> Dalam bukunya *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, Misbach Yusa Biran menyatakan:

Rasa ingin tau penonton bisa diatur besar kecilnya. Rasa ingin tau hanya akan hal kecil saja terhadap sesuatu kalau sesuatu itu kurang aneh dan sudah jelas informasinya. Sebaliknya, rasa ingin tau akan tinggi terhadap sesuatu yang tidak lazim. Semakin unik semakin memancing keingin tahu, atau tidak begitu unik, tapi ada sebagian informasinya yang tertutup.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Lutters, Elisabeth. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo. h.101

<sup>15</sup> Biran, Misbach Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ. h. 93

<sup>16</sup> Biran, Misbach Yusa. 2010. h. 94

Kuriositas ini harus dikelola dengan baik untuk dapat mencapai film yang menarik dari awal hingga akhir film.

#### d. Kejutan

Kejutan (*surprise*) adalah kejutan-kejutan yang akan muncul karena jawaban yang diduga oleh penonton justru tidak sesuai dengan yang disaksikan dalam film. Unsur terpenting dalam terbentuknya dramatisasi kejutan adalah unsur duga, unsur duga penonton ada yang sudah otomatis ada, ada pula yang perlu dibentuk terlebih dahulu. Besar kecilnya dampak *sureprise* dalam sebuah film tergantung dari tingkat keyakinan penonton atas bagaimana sesuatu itu seharusnya terjadi.<sup>17</sup> Sama halnya unsur-unsur dramatik sebelumnya, *sureprise* merupakan unsur dramatik yang dapat dibentuk melalui beberapa hal dalam film baik adegan, tingkah laku, maupun efek visual.

#### 3. Efek Visual

Efek visual merupakan salah satu elemen film yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan dramatisasi dalam film. Efek visual cenderung merujuk pada perihal yang ditambahkan selama pascaproduksi yang tidak dapat dilakukan pada saat produksi. Seperti yang diungkapkan Steve Wright dalam bukunya *Compositing Visual Effect* bahwa Efek visual merupakan segala bentuk penambahan elemen dalam gambar yang

---

<sup>17</sup> Biran, Misbach Yusa. 2010. h. 116

sebelumnya tidak ada atau pemindahan elemen yang tidak dikehendaki dari gambar untuk memvisualisasikan cerita. Dalam beberapa genre film seperti cerita drama atau komedi, efek visual tidak banyak dibutuhkan, tapi hampir selalu ada penambahan atau pengurangan gambar yang dibutuhkan dalam film untuk mencapai cerita sesuai naskah.<sup>18</sup>

Efek visual mampu menciptakan ilusi dunia yang berbeda dalam film yang dibuat. Efek visual ini memungkinkan pembuat film untuk menciptakan segala sesuatu dalam film meski sebelumnya tidak pernah terjadi atau hanya ada dalam imajinasi semata. Ilusi-ilusi tersebut akan mampu mendukung film agar dapat dipercayai oleh penontonnya.

Efek visual (*visual effect*) berbeda dengan efek spesial (*special effect*). Efek Spesial merupakan efek yang dikerjakan pada saat pengambilan gambar berlangsung atau biasa disebut *practical effect*, sedangkan efek visual adalah segala bentuk penambahan, perubahan, atau peningkatan gambar dalam film atau media bergerak lain seperti iklan televisi yang tidak dapat diselesaikan pada saat pengambilan gambar berlangsung.<sup>19</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa efek visual dideskripsikan sebagai elemen yang ditambahkan pada gambar secara digital.

---

<sup>18</sup> Wright, Steve. 2008. *Compositing Visual Effect (Essential for the Aspiring Artist)*. Oxford. Focal Press. h. 1

<sup>19</sup> Okun, Jeffrey A. dan Susan Zwerman. 2010. *The VES Handbook of Visual Effects*. Oxford. Focal Press. h.2

Terdapat banyak jenis efek visual yang dapat digunakan atau diaplikasikan dalam film. Menurut Steve Wright dalam bukunya berjudul *Compositing Visual Effects (Essentials for the Aspiring Artist)* menyebutkan bahwa efek visual terbagi menjadi tiga jenis efek visual secara global yaitu *digital compositing with CGI*, *compositing visual effects*, dan *compositing program*. *Digital compositing with CGI* terbagi menjadi tiga jenis efek visual yaitu *CGI compositing*, *set extension*, dan *match move*. *Compositing visual effects* terbagi menjadi *bluescreen compositing*, *motion tracking*, *warping and morphing*, *bullet time shots*, *crowd duplication*, *atmospherics*, *rotoscoping*, *wire removal*, dan *scene salvage*. *Compositing program* terbagi menjadi *non-based compositors* dan *layer-based compositors*. Masing-masing jenis efek visual tersebut terbagi kembali menjadi jenis-jenis yang lebih kecil cakupannya.

Pembuat film dapat memilih penggunaan efek visual tersebut sesuai dengan kebutuhan cerita untuk mencapai kesan dan tujuan yang diharapkan. Mempertimbangkan banyaknya efek visual yang ada, maka jenis-jenis efek visual yang dijelaskan dalam subbab ini hanya sebagian kecil dari banyaknya jenis efek visual tersebut yang terlihat dipergunakan dalam Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* sebagai objek penelitian. Beberapa jenis efek visual berikut merupakan salah satu dari jenis yang telah disebutkan, maupun jenis efek visual dalam lingkup kecil atau merupakan bagian dari jenis efek visual yang telah disebutkan sebelumnya. Beberapa jenis efek visual tersebut antara lain:

a. *CGI composition*

*CGI (computer generated imagery) composition* merupakan pemanfaatan komputer sebagai alat pengolah grafis untuk membuat efek visual. Steve Wright dalam bukunya *Compositing Visual Effect* menyatakan bahwa:

CGI dibuat dengan memanfaatkan komputer dan menggabungkan lebih dari beberapa jenis gambar latar belakang. Gambar latar belakang ini biasanya berupa *live action* atau dalam artian merupakan *shot* film atau video tapi bisa jadi CGI juga di ciptakan dengan komputer atau mungkin *digital matte painting*.<sup>20</sup>

Salah satu ilustrasi efek visual dengan *CGI composition* yaitu pembuatan objek pesawat melalui komputer yang kemudian disatukan dengan gambar latar belakang yang diambil secara langsung atau didapatkan dari *footage*. *CGI composition* mampu menciptakan gambar realis dari beberapa hal, seperti rambut, kulit, baju, awan, kabut, api, tembakan dan bahkan air. Sehingga dengan *CGI composition*, proses membuat atau menciptakan gambar dari beberapa *background* yang terpisah menjadi semakin cepat.

b. *3D Composition*

Pada dasarnya *3D composition* merupakan salah satu bagian dari *CGI composition* yang secara spesifik memanfaatkan komputer atau *digital matte painting* untuk menciptakan sebuah objek. *3D composition*

---

<sup>20</sup> Wright, Steve. 2008. *Compositing Visual Effect (Essential for the Aspiring Artist)*. Oxford. Focal Press. h. 3

yaitu menggabungkan secara terbatas kemampuan 3D dalam komposisi program, jadi objek 3D dapat ditambahkan dalam gambar 2D dan gambar 2D dapat diletakkan dalam lingkungan gambar 3D.<sup>21</sup> Pada mulanya, efek visual *3D composition* berawal dari efek visual 2D yang melalui proses *rendering* hingga menjadi objek 3D yang memiliki unsur-unsur geometri dengan titik koordinat X, Y, Z. Kunci utama yang dimiliki oleh semua *3D compositing* program adalah cahaya 3D yang ditempatkan dan dipusatkan dalam 3 ruang, penganimasian, penyesuaian pencahayaan, dan bahkan penambahan warna.<sup>22</sup> Efek visual *3D composition* ini memiliki unsur ruang dengan ukuran panjang, lebar, dan tinggi.

### c. *Particle System*

Efek visual *particle system* digunakan untuk menciptakan gambar yang terbuat atau terdiri dari ribuan atau bahkan milyaran partikel kecil seperti kabut, hujan, dan asap. Dalam konsep pembuatan *particle system*, hal pertama yang perlu ditentukan oleh animator 3D terhadap partikel tersebut adalah ukuran, warna, *transparency*, tekstur, dan seterusnya.<sup>23</sup> Pengaturan ukuran, warna, *transparency*, dan tekstur dari *particle system* tidak diidentifikasi pada masing-masing partikel,

---

<sup>21</sup> Wright, Steve. 2010. *Digital Composition for Film and Video*. Oxford. Focal Press. h. 154

<sup>22</sup> Wright, Steve. 2010. h. 164

<sup>23</sup> Wright, Steve. 2008. *Compositing Visual Effect (Essential for the Aspiring Artist)*. Oxford. Focal Press. h. 56

melainkan diterapkan pada *particle system* secara keseluruhan sehingga muncul sebuah kesamaan sifat partikel dalam satu rumpun yang unik.

d. *Set Extention*

*Set extention* merupakan proses mengubah gambar dengan menggabungkan atau menambah maupun mengurangi bentuk dan mewarnai gambar latar belakang agar dapat sesuai dengan gambar latar belakang (*background*) yang diinginkan. *Set extention* merupakan hasil yang lebih kompleks lain dari *3D compositing*. Ide dasar munculnya *set extention* adalah untuk menghindari bangunan yang besar, mahal, lokasi yang besar, mahal, mahalnya *shot* efek visual. Alternatif lainnya adalah pengambilan gambar pada lokasi yang nyata dengan karakter atau bagian-bagian kecil dari gambar *background* yang direncanakan, sehingga realtif tidak terlalu mahal untuk mendapatkan set akhir yang diinginkan.<sup>24</sup> *Set extention* berperan penting untuk menciptakan atau memvisualisasikan *background* maupun lokasi yang susah atau bahkan hampir tidak mungkin untuk direalisasikan dalam pengambilan gambar secara langsung.

e. *Match move*

Teknik *match move* memberikan pilihan sudut pandang kamera yang berbeda. Hal ini dilakukan dengan dua tahapan, yang pertama

---

<sup>24</sup> Wright, Steve. 2010. *Digital Composition for Film and Video*. Oxford. Focal Press. h. 172

video dianalisis dengan program *match move* kemudian informasi mengenai perpindahan kamera diberikan pada animator 3D. *Match move* memungkinkan adanya perpindahan kamera dengan sudut pandang yang berbeda.

f. *Lens Flare*

*Lens flare* muncul ketika ada cahaya kuat yang masuk ke lensa kamera, pembiasan cahaya dari banyak permukaan yang bertemu dengan lensa akan memproduksi *lens flare* dalam film. Cahaya *lens flare* ini tidak hanya bisa didapatkan secara langsung atau melalui *live action shooting* namun bisa juga ditambahkan menggunakan proses digital. Jika di ambil langsung saat pengambilan gambar dilakukan, objek di lokasi dalam film tidak terhalangi atau tersamarkan ketika *lens flare* mengenainya, hanya saja ketika objek di lokasi secara perlahan menghalangi sumber cahaya, sinar akan berangsur-angsur suram namun objek tidak menghalangi sebagian besar dari *lens flare* tersebut.<sup>25</sup> Penambahan *lens flare* melalui proses digital memberikan banyak kemungkinan baik bentuk dan posisi kemunculannya, namun untuk mencapai kesan film yang realistis, posisi sumber cahaya perlu diperhatikan saat menambahkan *lens flare*.

---

<sup>25</sup> Wright, Steve. 2010. h. 248

g. *Color Correction*

*Color correction* merupakan koreksi warna yang dilakukan pada gambar baik gambar hasil *shooting* maupun gambar hasil proses digital seperti *3D composition* untuk mencapai warna yang diharapkan. Dua gambar yang dikomposisikan menjadi satu dengan unsur *background* dan *foreground* cenderung memiliki kondisi cahaya yang berbeda. *Color correction* berperan mengatur cahaya dari kedua layer tersebut untuk mencapai kombinasi layer dengan cahaya yang seimbang. Ketika dua layer diambil dalam *shot* yang terpisah, tidak hanya karakteristik cahaya dari keduanya saja yang berbeda tapi juga komposisi kedua gambar tersebut kehilangan seluruh interaksi cahaya natural yang umum seperti ketika keduanya diambil bersamaan secara langsung.<sup>26</sup> *Color correction* ini meliputi beberapa pengaturan warna dalam gambar antara lain pengaturan temperatur warna dan *hue* dalam gambar. Temperatur warna ini tidak hanya sekedar mengubah warna panas atau dingin dari objek melainkan juga pengaturan warna dari cahaya yang dipancarkan.

Menurut Jack James dalam bukunya *Digital Intermediates for Film and Video*, terdapat tiga jenis *color grading* yang termasuk dalam *color correction* yaitu *global grading*, *secondary grading*, dan *dynamic grading*. *Global grading* dilakukan untuk menyeimbangkan warna secara keseluruhan baik mengatur atau mengubah warna, tingkat

---

<sup>26</sup> Wright, Steve. 2010. h. 201

kecerahan warna, maupun saturasi warna. Perubahan warna dalam *global grading* ini mempengaruhi warna gambar secara keseluruhan. *Secondary grading* dilakukan untuk mengatur atau mengubah warna pada bagian tertentu pada gambar dengan proses seleksi *masking* atau *keying*. *Dynamic grading* dilakukan untuk mengubah warna tertentu pada bagian adegan yang bergerak. Seleksi warna pada *dynamic grading* menggunakan teknik *keying*.<sup>27</sup>

#### h. *Atmospheric*

Teknik *atmospherics* merupakan teknik penambahan atmosfer seperti kabut, asap, salju maupun hujan pada gambar sesuai dengan kebutuhan. Teknik ini digunakan untuk memunculkan kesan-kesan tertentu pada *background* yang tidak didapatkan pada saat pengambilan gambar secara langsung.

#### i. *Wire Removal*

Teknik *wire removal* digunakan untuk menghilangkan bagian yang tidak diinginkan pada hasil akhir. Teknik ini seringkali digunakan pada film aksi untuk menghilangkan tali atau properti lain yang membantu pemain melakukan adegan-adegan tertentu.

---

<sup>27</sup> James, Jack. 2010. *Digital Intermediates for Film and Video*. Oxford. Focal Press. h. 293, 294, 295, 296.

j. *Blurring*

Efek visual *blurring* merupakan pengaburan beberapa bagian atau objek tertentu dalam sebuah gambar. Ada dua parameter khusus yang digunakan untuk menyesuaikan efek *blur* yaitu radius *blur* dan prosentase *blur*. Seperti yang disebutkan Steve Wright dalam bukunya *Digital Compositing for Film and Video* bahwa Besaran radius *blur* adalah besaran “*immediate vicinity*”. Contoh yang jelas yaitu radius *blur* dengan nilai 3 akan akan menjangkau 3 pixel disekeliling radius tersebut. Ada nomor atau nilai algoritme *blur* yang masing-masing memberikan sedikit perbedaan pada efek *blur*.<sup>28</sup> Nilai radius *blur* yang kecil diperlukan untuk menghilangkan permasalahan *noise* dan menghilangkan detail objek yang tidak diinginkan. Prosentase *blur* merupakan parameter *blur* yang kedua. Prosentase *blur* ini didapatkan dengan mengkomposisikan dua gambar dan mengatur prosentase *dissolve* dari salah satu gambar. Efek visual *blur* suatu waktu menghilangkan detail bagus dari gambar, untuk menanggulangi hal tersebut, solusi yang digunakan adalah memproteksi bagian yang dikehendaki detailnya dengan *masked blurring operation*.

---

<sup>28</sup> Wright, Steve. 2010. *Digital Composition for Film and Video*. Oxford. Focal Press. h. 78

#### 4. Konsep Warna RGB (*Red Green Blue*)

Konsep warna RGB atau juga dikenal dengan *additive color* merupakan warna cahaya yang dipersepsikan mata manusia. Konsep warna RGB ini digunakan dalam sistem *scanner* dan kamera digital untuk menangkap informasi warna menjadi format digital dan mendeskripsikan warna tersebut dalam sebuah gambar.

Terdapat beberapa unsur penting yang perlu diketahui dalam konsep warna RGB yaitu *luminance*, saturasi, dan *hue*. *Luminance* adalah ukuran tingkat energi yang melekat pada warna. *Lightness* merupakan pengukuran logaritmik dari *luminance* dengan mempertimbangkan respon nonlinier mata terhadap cahaya.<sup>29</sup> Perubahan tingkat *luminance* berpengaruh pada tingkat pencahayaan dan kecerahan dalam suatu gambar. *Luminance* pada konsep warna RGB yaitu semakin nilai warna cahaya ditingkatkan, warna akan menjadi putih dan begitu pula sebaliknya.

Saturasi merupakan tingkat kemurnian warna dan kekuatan warna yang terkait dengan kecerahannya. Warna terdiri dari beberapa panjang gelombang yang berbeda, semakin besar variasi panjang gelombang dalam warna tertentu maka semakin rendah nilai saturasinya.<sup>30</sup> Penurunan saturasi warna pada suatu gambar menjadikan tampilan gambar mendekati warna abu-abu. Saturasi menggambarkan tingkat intensitas warna, seperti seberapa murni nilai suatu warna biru, biru jernih atau biru tua atau biru

---

<sup>29</sup> James, Jack. 2006. *Digital Intermediates for Film and Video*. Oxford. Focal Press. h. 268

<sup>30</sup> James, Jack. 2006. h. 269

pucat dan pastel. Gambar hasil desaturasi sama sekali tidak berwarna atau dikategorikan *grayscale*.<sup>31</sup>

*Hue* adalah ukuran komponen warna yang sebenarnya, dapat pula dianggap sebagai panjang gelombang cahaya yang spesifik dan dominan dalam sampel warna.<sup>32</sup> *Hue* biasanya diukur dengan *color wheel*. Dalam *color wheel* tersebut semua warna dalam spektrum yang terlihat diposisikan di sekitar lingkaran warna.



Gambar 1. *How hue is represented by a color wheel*<sup>33</sup>

*Additive color* merupakan konsep warna yang menyerupai warna cahaya. Cahaya putih bisa dibentuk dengan mencampur cahaya merah, hijau, dan biru. Campuran ketiga komponen warna tersebut dalam proporsi yang berbeda akan menghasilkan keberagaman warna atau *hue*. Dalam konsep *additive color*, hitam adalah warna yang tidak memiliki cahaya sama sekali

<sup>31</sup> Hurkam, Alexis Van. 2014. *Color Correction Handbook (Professional Techniques for video and cinema)*. United States. Peachpit Press. h. 182

<sup>32</sup> James, Jack. 2006. *Digital Intermediates for Film and Video*. Oxford. Focal Press. 270

<sup>33</sup> Hurkam, Alexis Van. 2014. *Color Correction Handbook (Professional Techniques for video and cinema)*. United States. Peachpit Press. h. 183

*Hue* menggambarkan panjang gelombang suatu warna, apakah warnanya merah (panjang gelombang yang panjang), hijau (panjang gelombang medium yang lebih pendek dari pada panjang gelombang warna merah), atau biru (panjang gelombang yang terpendek dari keseluruhan panjang gelombang yang terlihat), setiap warna yang kita anggap unik dari yang lain (jingga, *cyan*, dan ungu) adalah jenis *hue* yang berbeda.<sup>34</sup>

Video atau film menggunakan konsep warna *additive color*. Warna merah, hijau, dan biru merupakan warna primer. Pencampuran ketiga warna tersebut dalam proporsi yang berbeda dapat menghasilkan warna tertentu pada layar.



Gambar 2. *The primary colors combining*<sup>35</sup>

Merah, biru, dan hijau merupakan warna paling murni yang ditampilkan oleh layar. Masing-masing panjang gelombang pada ketiga warna primer tersebut disebutkan sebagai berikut

---

<sup>34</sup> James, Jack. 2006. *Digital Intermediates for Film and Video*. Oxford. Focal Press. h. 182

<sup>35</sup> Hurkam, Alexis Van. 2014. *Color Correction Handbook (Professional Techniques for video and cinema)*. United States. Peachpit Press h. 183

- 1) Merah (panjang gelombang – panjang, atau *L cells*)
- 2) Hijau (panjang gelombang – sedang, atau *M cells*)
- 3) Biru (panjang gelombang – pendek, atau *S cells*)<sup>36</sup>

Warna primer dan warna sekunder adalah warna yang paling mudah dikenal dalam konsep warna RGB. Warna sekunder dihasilkan dari kombinasi dua warna primer tersebut yaitu kombinasi warna merah dan hijau akan menghasilkan warna kuning, kombinasi warna hijau dan biru akan menghasilkan warna *cyan*, dan kombinasi warna biru dan merah akan menghasilkan warna magenta.

a. Kuning

Warna kuning merupakan asosiasi dari warna matahari yang menunjukkan keadaan terang dan hangat. Kuning adalah warna cerah sehingga seringkali dilambangkan sebagai kesenangan atau kelincahan.<sup>37</sup> Intelektualitas juga tercermin dari warna kuning. Jenis warna kuning yang berbeda melambangkan karakter yang berbeda pula.

Kuning cerah adalah warna emosional yang menggerakkan energy dan keceriaan, kejayaan, dan keindahan. Kuning emas melambangkan keagungan, kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan, dan kekuatan. kuning sutera adalah warna marah, sehingga tidak populer. Kuning tua dan kuning kehijau-hijauan

---

<sup>36</sup> James, Jack. 2006. *Digital Intermediates for Film and Video*. Oxford. Focal Press. h. 183

<sup>37</sup> Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna (Teori dan Kreatifitas Penggunaannya)*. Bandung: Penerbit ITB. h.47

mengasosiasikan sakit, penakut, iri, cemburu, bohong, dan luka.<sup>38</sup>

Kuning merupakan warna paling terang setelah warna putih, namun tidak semurni warna putih. Dalam beberapa daerah, warna kuning memiliki perlambangan yang berbeda-beda.

b. Jingga

Asosiasi warna jingga yaitu pada awan jingga. Awan jingga terlihat pada pagi hari dan malam hari. Warna jingga pada pagi hari melambangkan kemerdekaan dan anugerah. Awan jingga pada sore hari menjelang malam melambangkan bahaya. Warna jingga mempunyai karakter dorongan, semangat, merdeka, anugerah, tapi juga bahaya.<sup>39</sup>

c. Merah

Merah merupakan warna yang paling menarik perhatian dibanding warna lainnya. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejantanan, cinta, dan kebahagiaan.<sup>40</sup> Di daerah yang berbeda, merah melambangkan sifat yang berbeda pula. Warna merah ini bersifat menakutkan, ekspansif, dan dominan. Jika merah berubah menjadi merah muda maka artinya kesehatan, kebugaran, dan keharuman bunga mawar.

---

<sup>38</sup> Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana (Elemen-elemen Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra. h.46

<sup>39</sup> Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. h. 47

<sup>40</sup> Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna (Teori dan Kreatifitas Penggunaannya)*. Bandung: Penerbit ITB. h. 45

#### d. Biru

Warna biru termasuk dalam warna dingin. Beberapa asosiasi dari warna biru adalah langit dan air laut. Biru merupakan warna perspektif, menarik kita kepada kesendirian, dingin, membuat jarak, dan terpisah.<sup>41</sup> Selain itu, biru mempunyai watak dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, terkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah

#### e. Hijau

Warna hijau termasuk dalam warna sejuk dan memiliki karakter yang hampir sama dengan warna biru namun cenderung lebih netral pengaruh emosinya. Hijau memiliki watak segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa watak lain yang mendekati warna biru.<sup>42</sup> Adapun sifat negatif warna hijau adalah tidak disukai anak-anak, diasosiasikan warna penyakit, rasa benci, racun, dan cemburu.<sup>43</sup> Warna hijau diartikan berbeda-beda di daerah yang berbeda.

#### f. Putih

Warna putih termasuk dalam warna murni. Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan

---

<sup>41</sup> Darmaprawira, Sulasmi. 2002. h. 46

<sup>42</sup> Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana (Elemen-elemen Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra. h. 49

<sup>43</sup> Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna (Teori dan Kreatifitas Penggunaannya)*. Bandung: Penerbit ITB. h. 47

sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.<sup>44</sup> Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran dan ketulusan.

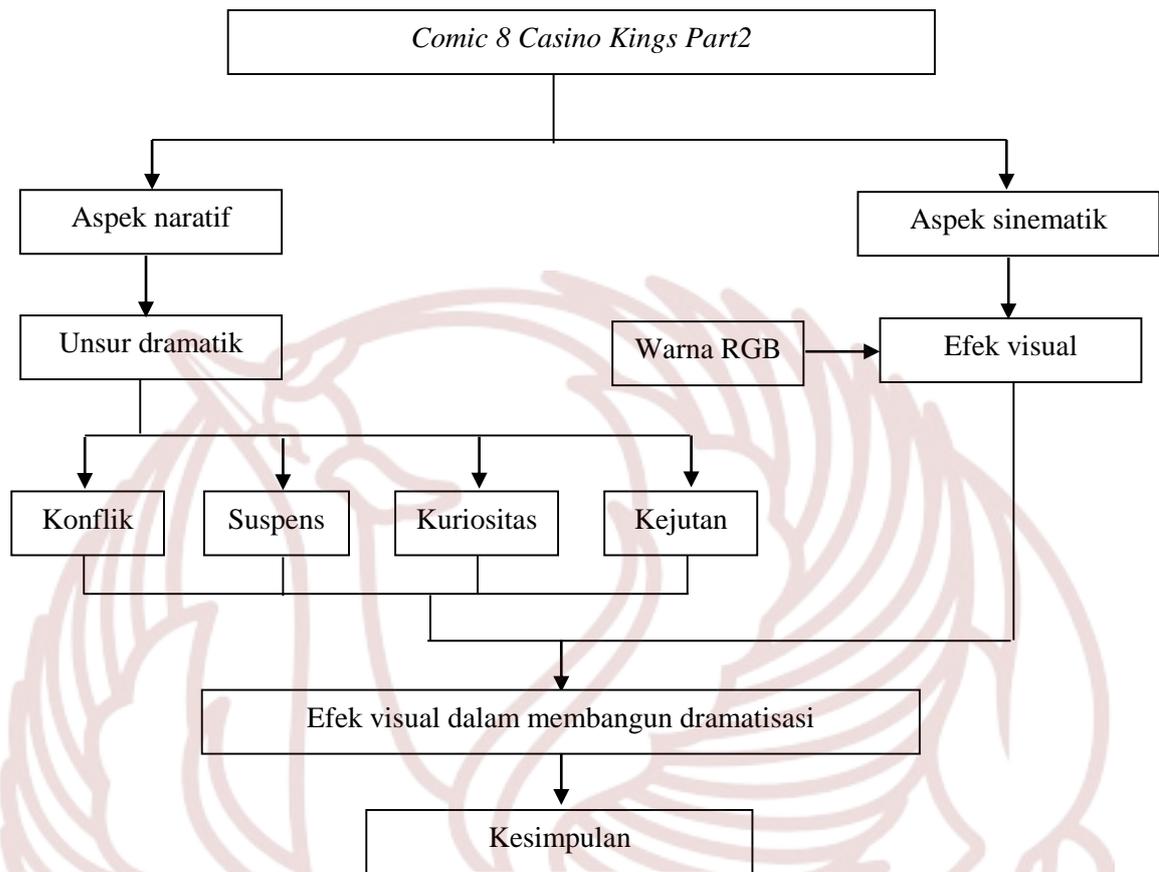
Dari paparan unsur dramatik, konsep efek visual, dan konsep warna dapat diketahui. Terdapat dua unsur pembentuk dalam film yaitu unsur naratif dan unsur sinematik, dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.<sup>45</sup> Dalam film cerita, unsur naratif adalah bagaimana cerita dalam film diolah, sedangkan unsur sinematik berkaitan dengan aspek-aspek teknis dalam mewujudkan cerita.

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* sebagai objek penelitian juga terdiri dari dua aspek pembentuk, yaitu aspek naratif dan aspek sinematik. Penelitian ini mengkaji keterkaitan antara dua aspek tersebut yaitu aspek naratif dan aspek sinematik dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Aspek naratif yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah dramatisasi cerita yang dibangun. Unsur dramatik yang dimaksud meliputi konflik, suspens, curiositas, dan kejutan. Pada aspek sinematik, penelitian ini terfokus pada efek visual dalam film *Comic 8 Caisno Kings Part 2*. Dari keterkaitan antara efek visual dengan empat unsur dramatik tersebut dapat diketahui efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* seperti yang terlihat pada bagan berikut.

---

<sup>44</sup> Darmaprawira, Sulasmi. 2002. h. 47

<sup>45</sup> Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. h. 1



Gambar 3. Alur pikir penelitian

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Skripsi ini berbasis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memusatkan studi pada realitas sebagai produk pikir manusia dengan segala subyektivitas, emosi, dan nilai-nilai.<sup>46</sup> Deskriptif atau penjabaran dalam narasi tertulis, banyak digunakan pada penelitian kualitatif baik dalam pencatatan data maupun penyajian data

<sup>46</sup> HB. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta :Universitas Sebelas Maret Press. h.2

hasil penelitian. Penelitian kualitatif ini berupaya untuk mendeskripsikan aplikasi dan implikasi efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part2*.

## 2. Objek Penelitian

Penelitian ini memilih *Comic 8 Casino Kings Part 2* sebagai objek kajian dengan menempatkan film tersebut sebagai teks. Penelitian mengenai media dibagi menjadi tiga wilayah besar dengan masing-masing memiliki kecenderungan paradigma penelitian tertentu.<sup>47</sup> Tiga wilayah besar tersebut menempatkan media sebagai teks, khalayak, dan industri. Dalam membangun dramatisasi film ber-genre aksi komedi, *Comic 8 Casino Kings Part 2* didukung oleh efek visual dalam beberapa adegannya. Oleh karena itu, fokus kajian film sebagai teks ini terletak pada penambahan efek visual dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang dapat mempengaruhi dramatisasi pada film tersebut.

## 3. Sumber Data

### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah film berjudul *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang diproduksi oleh Falcon Pictures. Data yang digunakan adalah film *Comic 8 Casino Kings Part2* yang telah tayang di bioskop pada tanggal 3 Maret 2016 dan didukung oleh

---

<sup>47</sup> Stokes, Jane. 2007. *How to Do Media and Cultural Studies*. Yogyakarta: Bentang. h.19

DVD original film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang diterbitkan oleh Falcon Pictures dengan nomor *bar code* 012003804-190716.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu berupa literatur yang bersumber dari internet baik dari *website* resmi yaitu *falcon.co.id* dan *epicfxstudio.com* yang memberikan informasi terkait identitas rumah produksi dan penata efek visual, maupun *website* yang tidak bersangkutan dengan rumah produksi namun memberikan informasi tambahan terkait dengan film *Comic 8 Casino Kings Part 2* seperti pada *website filmindonesia.or.id* dan beberapa *website* lain yang juga memberikan data-data yang mendukung lainnya.

4. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dilakukan sebagai bentuk pembatasan jumlah dan jenis dari sumber data yang digunakan dalam penelitian sehingga fokus penelitian dapat ditentukan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data di dalam menghadapi realitas yang tidak tunggal. Pilihan sampel diarahkan pada sumber data yang dipandang memiliki data yang penting yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.<sup>48</sup>

Teknik pengambilan sampel ini bersifat selektif dengan menggunakan

---

<sup>48</sup> HB. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta :Universitas Sebelas Maret Press. h.36

pertimbangan berdasarkan konsep penelitian. Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* terdiri dari 6 sekuen, dari keseluruhan sekuen tersebut, penelitian ini terfokus pada 4 sekuen pertama, yaitu sekuen 1 pada *time code* 00.08.43 – 00.16.29, sekuen 2 pada *time code* 00.16.30 – 00.21.37, sekuen 3 pada *time code* 00.21.38 – 00.46.38, dan sekuen 4 pada *time code* 00.45.39 – 01.12.15. Sekuen tersebut dipilih karena ditemukannya efek visual yang membangun dramatisasi secara dominan. Indikator dominan dapat diketahui melalui analisis nilai kesinambungan dari hubungan antara intensitas efek visual yang muncul dengan dramatisasi yang dibangun pada masing-masing sekuen. Apabila dalam satu sekuen hubungan antara efek visual dengan dramatisasi yang dibangun memiliki nilai kesinambungan yang kuat, maka efek visual dalam membangun dramatisasi pada sekuen tersebut dapat dikatakan dominan.

Masing-masing sekuen dibagi kembali menjadi beberapa babak berdasarkan lokasi besar terjadinya peristiwa karena adanya kecenderungan kedekatan konsep efek visual yang terdapat dalam adegan yang terjadi pada satu babak. Dari hasil pembagian tersebut diperoleh, pada sekuen 1 terdapat 3 babak, pada sekuen 2 terdapat 1 babak, pada sekuen 3 terdapat 3 babak dan pada sekuen 4 terdapat 3 babak. Masing-masing babak dijelaskan dalam beberapa adegan yang mampu mewakili, sehingga dapat ditarik kesimpulan efek visual dalam membangun dramatisasi film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

## 5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

### a. Observasi

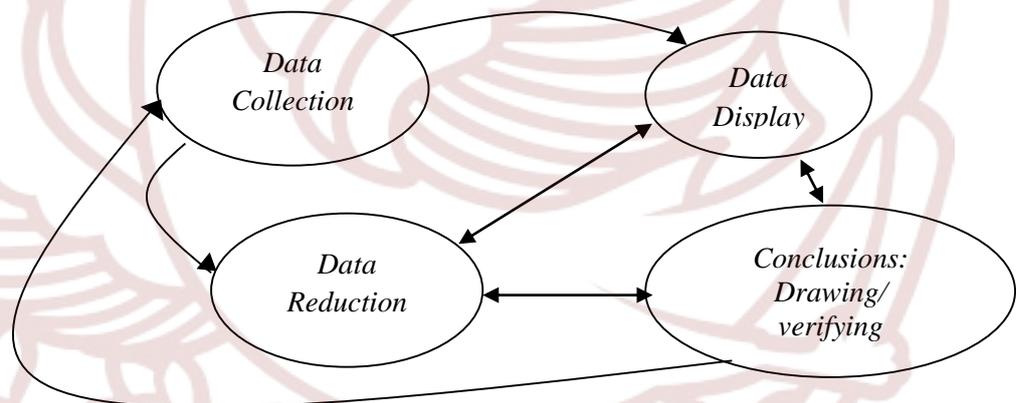
Observasi dilakukan dengan cara mengamati objek kajian penelitian yang telah ditentukan yaitu film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Objek kajian tersebut diamati berulang-ulang sebagai bentuk pendalaman penelitian. Pengamatan dilakukan pada aspek efek visual yang digunakan, untuk kemudian dikaitkan dengan aspek dramatik dalam film sehingga dapat diketahui bagaimana efek visual dapat membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

### b. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan menghimpun informasi yang berkaitan dengan objek kajian yaitu film *Comic 8 Casino Kings Part 2* baik berupa data rumah produksi, data kru dan pemain, hingga prestasi yang berhasil diraihnya. Informasi tersebut diperoleh melalui internet yang bersumber dari *website* resmi *falcon.co.id*, *epicfxstudio.com*, dan beberapa *website* lain seperti *filmindonesia.or.id* yang memberikan beberapa informasi terkait dengan film *Comic 8 Casino Kings Part 2* untuk digunakan sebagai data pendukung penelitian.

### c. Teknik Analisis Data

Dalam proses analisis, penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles *and* Hubberman. Analisis data penelitian ini terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Ketiga alur kegiatan tersebut saling terkait selama dan sesudah pengumpulan data. Tiga komponen analisis tersebut aktivitasnya dapat dilakukan dengan cara interaksi, baik antarkomponennya, maupun dengan proses pengumpulan data, dalam proses yang berbentuk siklus.<sup>49</sup>



Gambar 4. Komponen analisis data: model interaktif<sup>50</sup>

#### 1) Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses seleksi, penyederhanaan, dan pemfokusan data-data yang telah diperoleh. Reduksi data

<sup>49</sup> HB. Sutopo. 2006, h. 95

<sup>50</sup> Miles, Matthew B *and* A Michael Hubberman. 1994. *An Expanded Sourcebook; Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publication. h.11

adalah bentuk analisis yang mempertajam, memperpendek, memfokuskan, membuang, dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sampai pada kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi.<sup>51</sup>

Penelitian ini melalui beberapa tahap seleksi data dengan menempatkan film sebagai teks dan film *Comic 8 Casino Kings part 2* sebagai objek kajiannya. Salah satu tahapan reduksi data dilakukan sejak sebelum penelitian dimulai, yakni saat penentuan objek kajian. Selanjutnya, reduksi data dilakukan dengan mempertegas, memendekkan, membuat fokus dan membuang hal-hal yang tidak penting dan mengatur keseluruhan data yang telah dikumpulkan sehingga simpulan penelitian dapat ditemukan.

Pada penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan membagi film *Comic 8 Casino Kings Part 2* menjadi beberapa sekuen. Masing-masing sekuen diseleksi dan dipilih bagian yang terdapat penambahan efek visual dalam membangun dramatisasi pada film tersebut. Bagian-bagian yang telah dipilih, diklasifikasikan kembali menjadi beberapa babak dengan pertimbangan adanya kemiripan efek visual antara adegan satu dengan adegan lainnya dalam satu babak. Bagian yang terpilih merupakan bagian yang memiliki pengaruh secara dominan dalam membangun dramatisasi pada film. Beberapa efek visual lain yang muncul namun tidak memiliki pengaruh yang besar, dapat direduksi sehingga pembahasan

---

<sup>51</sup> Miles, Matthew B and A Michael Hubberman. h.11

menjadi padat namun mewakili penambahan efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* secara keseluruhan.

## 2) Penyajian Data

Data pada penelitian ini berbentuk audiovisual yang dideskripsikan menjadi kalimat yang logis dan sistematis serta dilengkapi dengan *still image* beberapa bagian film *Comic 8 Casino Kings Part 2* untuk memperjelas deskripsi data dan hasil analisis. Sajian data merupakan suatu rakitan organisasi informasi, deskripsi dalam bentuk narasi yang memungkinkan simpulan penelitian dapat dilakukan.<sup>52</sup> Penyajian data disusun berdasarkan hasil reduksi data yang unit-unitnya mengacu pada rumusan masalah. Data yang disajikan disesuaikan dengan klasifikasi yang telah ditentukan pada reduksi data. Bagian-bagian yang telah terpilih, dibahas dan disajikan dalam rangkaian *shot* yang dilengkapi dengan *still image* dan dilanjutkan dengan deskripsi adegan dan efek visual serta analisis dramatisasi yang dibangun melalui efek visual pada bagian tersebut sehingga dapat diketahui dramatisasi yang dibangun melalui efek visual dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Pada masing-masing sekuen juga disertai tabel ringkasan efek visual

---

<sup>52</sup> HB. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta :Universitas Sebelas Maret Press. h. 92

peradegan dan perbabak untuk mempermudah pembaca dalam menyimpulkan pembahasan sebelumnya.

### 3) Penarikan Simpulan dan Verifikasi

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, ditemukan hasil penelitian yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. Kesimpulan yang diambil pada penelitian ini didasarkan pada hasil analisis data efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang telah dibagi dalam beberapa sekuen dan dibahas dalam rangkaian *shot* atau adegan. Kesimpulan yang ditarik bersifat menyeluruh sehingga mampu mewakili hasil penelitian secara keseluruhan.

Kesimpulan yang telah ditarik tersebut perlu diverifikasi kembali agar dapat dipertanggungjawabkan. Verifikasi dilakukan dengan memeriksa kembali secara berulang hasil penelitian yang telah disajikan dan mengembangkan ketelitian dalam pemeriksaan. Pada penelitian ini verifikasi dilakukan dengan melakukan pemeriksaan kembali kesesuaian antara kesimpulan dengan hasil analisis data yang telah disajikan, kesesuaian antara kesimpulan dengan tabel pembacaan, dan kesesuaian antara hasil analisis dan tabel dengan efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* dengan menonton kembali secara cermat dan mencocokkannya dengan hasil penelitian yang telah diuraikan.

## H. Sistematika Penulisan Laporan

Penelitian disajikan dalam empat bab yang tersusun sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

BAB I merupakan pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

### BAB II FILM *COMIC 8 CASINO KINGS PART 2*

BAB II berisi penjabaran mengenai objek kajian yaitu film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang terbagi dalam beberapa subbab diantaranya spesifikasi film yang menjelaskan mengenai identitas film dan sinopsis film itu sendiri, profil rumah produksi, dan kerabat produksi.

### BAB III EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA FILM *COMIC 8 CASINO KINGS PART2*

BAB III merupakan bab pembahasan. Pada bab ini diuraikan hasil analisis data yang telah dilakukan. Penjabaran hasil penelitian disajikan berdasarkan sekuen. Masing-masing sekuen terbagi dalam beberapa subbab yang didasarkan pada pembagian babak dan pembagian adegan. Deskripsi efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* diuraikan per-adegan dilengkapi dengan *still image* dan tabel pembacaan.

### BAB IV. PENUTUP

Bab ini terbagi dalam dua subbab yaitu kesimpulan dan saran. Pada subbab kesimpulan dijelaskan secara ringkas hasil penelitian berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan pada BAB III. Sedangkan pada subbab

saran, dipaparkan saran-saran yang terkait dengan penelitian yang telah dilakukan.



## BAB II

### FILM *COMIC 8 CASINO KINGS PART 2*

#### A. Spesifikasi Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*

##### 1. Identitas Film

Film berjudul *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan karya film layar lebar ber-genre aksi komedi yang memadukan adegan aksi dan komedi dalam satu rangkaian. Film ini merupakan film ke-6 sutradara Anggy Umbara setelah berhasil memproduksi beberapa film di antaranya *Mama Cake*, *Coboy Junior: The Movie*, *Comic 8*, *Comic 8 Casino Kings Part 1*, dan *3: Alif, Lam, Mim*. Film yang berhasil mendapatkan 1.816.919 orang penonton ini bercerita mengenai perjudian *online* yang bersifat fiktif atau rekaan.<sup>46</sup> Film ini diproduksi oleh Falcon Pictures dan dirilis pada tanggal 3 Maret 2016 dengan total durasi 95 menit.

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan film lanjutan *Comic 8 Casino Kings Part 1*. Kedua film tersebut memiliki jalan cerita yang berkesinambungan. Film *Comic 8 Casino Kings Part 1* bercerita mengenai delapan agen rahasia di bawah pimpinan Indro Warkop yang ditugaskan menyamar menjadi Komika untuk dapat menjadi penghubung dengan The King, seorang master kriminal yang spektakuler di Asia. Sedangkan pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* bercerita mengenai delapan Komika yang

---

<sup>46</sup> Filmindonesia, 2017, *Comic 8 Casino Kings Part 2*, (online), ([http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-16-606416\\_comic-8-casino-kings-part-2](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-16-606416_comic-8-casino-kings-part-2) diakses pada 31 Desember 2017)

sengaja dijebak dalam perjudian *online* di bawah pimpinan The King di sebuah pulau tersembunyi.



Gambar 5. Poster film *Comic 8 Casino Kings Part 2* <sup>47</sup>

Dalam kedua film tersebut terdapat efek visual yang berperan penting dalam adegannya. Keduanya juga berhasil mendapatkan penghargaan penata efek visual terbaik pada ajang Festival Film Indonesia, namun secara kuantitas, efek visual pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* memiliki porsi yang lebih banyak dari pada film *Comic 8 Casino Kings Part 1*.

## 2. Sinopsis Film

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* bercerita mengenai 8 agen rahasia yang kembali beraksi. Kali ini 8 agen rahasia terjebak dalam sebuah

---

<sup>47</sup> Filmandonesia, 2016, *Comic 8 Casino Kings Part 2*, (online), <http://filmandonesia.or.id/public/upload/img/movie/primary/title/comic8-casinokingpart2-poster.jpg>, (diakses 31 Desember 2017)

perjudian *online* yang tersebar di seluruh dunia. Perjudian *online* tersebut terjadi di sebuah pulau tersembunyi yang tidak dapat terdeteksi. Otak dari perjudian tersebut adalah The King bersama pasukannya yang dipimpin oleh Isa dan Bella dan seorang konspirator licik bernama dr. Panji.

Pada saat yang sama, Indro Warkop menjadi buruan seorang interpol bernama Cinthya. Indro Warkop diinterogasi oleh Cinthya di rumahnya. Pada saat itu, tiba-tiba terjadi serangan tidak terduga di rumah Indro Warkop yang berasal dari utusan The King dari perjudian *online*. Peristiwa ini menyebabkan Indro Warkop bersama Cinthya dan salah satu satpam kompleks ikut terjebak dalam perjudian *online* tersebut. Mereka tiba-tiba berada di sebuah arena *Fighting Cage* melawan para petarung handal untuk dipertaruhkan nyawanya.

Level demi level harus dilalui oleh pada Komika. Salah satunya yakni melawan *The Hunter*, pasukan yang telah ditugaskan khusus untuk menghabisi nyawa mereka. Pertarungan tersebut mengharuskan mereka dapat bertahan hidup dengan berbagai cara di tengah sebuah perjudian yang disaksikan oleh para penjudi di seluruh dunia.

Dalam pertarungan di *Fighting Cage*, Indro Warkop mencari cara untuk menghancurkan menara transmisi di pulau tersembunyi ini agar pulau tersebut dapat kembali terdeteksi. Agen interpol Cinthya menguasai arena *Fighting Cage* melawan para petarung, sementara Indro Warkop dibantu oleh satpam Ence Bagus mencari menara transmisi dan menghancurkannya. Perjuangan-perjuangan tersebut harus dilalui oleh para Komika, Indro

Warkop, interpol Cinthya, dan satpam Ence Bagus untuk dapat melawan dan menghancurkan perjudian *online* tersebut.

### 3. Pembagian Sekuen dalam Film

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* terbagi dalam enam sekuen, pembagian sekuen tersebut didasarkan pada satu rangkaian peristiwa panjang yang masih berkesinambungan.

#### a. Sekuen 1 (*time code*: 00.08.43 – 00.16.29)

Interpol Cinthya melanjutkan interogasi terkait kasus perampokan bank INI. Ia mendatangi rumah Indro Warkop untuk mendapatkan keterangan mengenai delapan Komika yang diduga menjadi pelaku perampokan bank INI. Cinthya menginterogasi Indro Warkop karena ia berada di lokasi saat perampokan terjadi dan ia juga merupakan satu-satunya orang yang tidak diminta menunduk di antara para tawanan yang lain. Selain itu, dari data yang telah dicek oleh Cinthya, Indro Warkop merupakan satu-satunya orang di lokasi kejadian yang tidak terdaftar sebagai nasabah bank INI.

Ence Bagus selaku satpam komplek, datang untuk memberikan undangan kepada Indro Warkop. Di tengah-tengah perbincangan, tiba-tiba rumah Indro Warkop didatangi helikopter yang melakukan penyerangan di rumahnya. Penyerangan tersebut ternyata dilakukan oleh asisten dr. Pandji. Indro Warkop, Interpol Cinthya, dan Ence Bagus diculik oleh para pelaku ke pulau pribadi, tempat permainan perjudian

berlangsung. Dua orang asisten *mastermind* juga datang ke rumah Indro Warkop setelah adegan penculikan berlangsung. Kedua asisten *mastermind* tersebut berusaha melacak aksi penyerangan yang telah terjadi.

b. Sekuen 2 (*time code*: 00.16.30 – 00.21.37)

The King dan dr. Pandji terlibat dalam sebuah pembicaraan pribadi di Jacuzzi. Dalam pembicaraan tersebut, The King mengaku bahwa sebenarnya ia adalah King Kong, salah satu pasien dr. Pandji di Rumah Sakit Citra Waras yang kini sudah mengubah hampir seluruh bagian tubuhnya. Sejak perlakuan tidak senonoh yang dilakukan King Kong kepada dr. Pandji saat di Rumah Sakit Citra Waras, dr. Pandji mulai membuka praktek cuci otak dan jual beli pasien. Sebagian pelaku, termasuk pasukan pemburu di permainan perjudian *online* ini juga merupakan hasil praktek cuci otak yang dilakukan oleh dr. Pandji.

Bella, salah satu asisten The King mengabarkan bahwa delapan Komika sudah memasuki daerah hutan dan The King memutuskan untuk mengirimkan pasukan pemburu untuk bertaruh melawan delapan Komika yang tersisa di area hutan dalam permainan bertahan.

c. Sekuen 3 (*time code*: 00.21.38 – 00.46.38)

Kedelapan Komika berada di area hutan, mereka telah membawa senjata pilihannya masing-masing, meskipun senjata yang disediakan tidak secanggih senjata yang dibawa oleh pasukan pemburu.

Pasukan pemburu mulai melancarkan serangannya terhadap delapan Komika yang tersebar menjadi tiga bagian. Masing-masing kelompok Komika memiliki cara yang berbeda-beda untuk dapat bertahan hidup melawan para pemburu yang terus menyerang mereka.

Cinthy, Indro Warkop, dan Ence Bagus dipertaruhkan melawan tiga petarung mematikan di arena pertarungan atau *fighting cage* yang terdapat dalam pulau tersebut. Ence Bagus diminta mengalihkan perhatian tiga petarung tersebut untuk mengulur waktu, sementara Indro Warkop dan Cinthy mempersiapkan bom yang akan diledakkan untuk menghancurkan menara *transmitter* yang menjadikan pulau tersebut tidak terdeteksi dan seakan-akan menghilang. Cinthy kemudian menggantikan Ence Bagus untuk melawan tiga petarung mematikan. Pertarungan mereka disaksikan oleh penonton yang sekaligus bertaruh untuk memenangkan jagoan mereka masing-masing. Sementara itu, Indro Warkop dan Ence Bagus keluar dari arena pertarungan dan mencari menara *transmitter* untuk diledakkan. Menara *transmitter* berhasil dihancurkan dan seluruh sistem yang melingkupi pulau tersebut menjadi terganggu. Pulau tersembunyi itu kembali terdeteksi dan para penyerang yang merupakan hasil cuci otak dr. Pandji kembali sadar seperti semula.

d. Sekuen 4 (*time code*: 00.45.39 – 01.12.15)

Pasukan pemburu yang sadar dari cuci otaknya mulai bingung akan posisinya di tengah hutan. Mereka mulai melepaskan senjata bawaannya dan pergi meninggalkan kedelapan Komika. Dua asisten *mastermind* Indro Warkop dapat menemukan pulau tersembunyi tersebut dan mereka melakukan penyergapan. Kedelapan Komika akhirnya dapat bertemu dengan Indro Warkop dan mereka menyusun rencana untuk menangkap The King dan dr. Pandji yang menjadi dalang dari perjudian *online* tersebut. Penyergapan dilakukan oleh delapan Komika melalui pintu depan. Pertarungan mulai berganti, kedelapan Komika kini bertarung melawan Isa bersama pasukannya. Dokter Pandji didampingi oleh dua asistennya berusaha untuk kabur dari pulau tersebut dengan membawa dua tas yang berisi emas, namun para Komika terus berusaha menggagalkan aksinya. Di dermaga, delapan Komika menghadang dr. Pandji agar tidak kabur dari pulau tersebut, akhirnya dr. Panji ditelan oleh buaya berukuran besar yang tiba-tiba muncul dari laut dan The King berhasil ditangkap.

e. Sekuen 5 (*time code*: 01.12.16 – 01.24.15)

Pasukan polisi datang untuk mengamankan pulau dan menangkap The King beserta para pasukannya. Sayangnya, bukti yang memperkuat bahwa delapan Komika adalah pelaku perampokan bank

INI sudah ditemukan dan delapan Komika ikut ditangkap atas tuduhan kasus perampokan bank INI.

f. Sekuen 6 (*time code*: 01.24.16 – 01.27.59)

Kedelapan Komika diamankan dalam suatu lokasi, mereka menyadari bahwa mereka sedang dijebak oleh Indro Warkop. Di lokasi tersebut mereka ditunjukkan sebuah video berisi pengakuan Indro Warkop yang bermaksud untuk memanfaatkan mereka demi mendapatkan tengkorak emas incarannya. Akan tetapi, video tersebut ternyata merupakan rencana jahat dari Cak Lemper yang menjebak Indro Warkop untuk melakukan pengakuan palsu kepada delapan Komika demi mendapatkan tengkorak emas. Kedelapan Komika dinyatakan terjebak dalam sindikat badan intelijen palsu dan akhirnya mereka resmi ditahan.

## **B. Profil Rumah Produksi**

Film berjudul *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan salah satu film yang diproduksi oleh Rumah Produksi Falcon Pictures. Falcon Pictures didirikan oleh HB Naveen pada tahun 2010. Falcon Pictures menjadi salah satu rumah produksi yang aktif memproduksi film-film layar lebar. Selain itu, Falcon Pictures juga mengambil alih distribusi film dan membeli hak cipta serta merestorasi film-film lama. Pada tahun 2010 hingga 2016, Falcon Pictures berhasil memproduksi dan mempublikasikan beberapa film layar lebar dengan berbagai genre di antaranya *Dawai 2 Asmara*, *Milli & Nathan*, *Semesta*

*Mendukung, Sajadah Ka'bah, Xia Aimei, Ambilkan Bulan, Mama Cake, Hello Goodbye, Potong Bebek Angsa, Belenggu, Coboy Junior The Movie, La Tahzan, Lazkar Pelangi 2: Edensor, Comic 8, Para Pemburu Gajah, Haji Backpacker, CJR The Movie, Best Seller, Comic 8 Casino Kings Part 1, Comic 8 Casino Kings Part 2, Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1, dan My Stupid Boss.* Selain itu, Falcon Pictures juga membeli 215 film lama dari berbagai genre, baik drama, komedi, aksi, maupun horor.<sup>48</sup>

Kesuksesan Falcon Pictures sebagai rumah produksi terbukti dengan diraihnya beberapa penghargaan dari tahun 2010 hingga tahun 2017, Salah satu penghargaan yang berhasil diraih yaitu sebagai unggulan penata efek visual terbaik pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* dalam penghargaan Piala Citra Festival Film Indonesia.<sup>49</sup> Hingga saat ini, Falcon Pictures masih terus aktif memproduksi film-film layar lebar. Beberapa film yang sedang diproduksi oleh Falcon Pictures di antaranya *Rumah dan Musim Hujan, Seribu Kunang-Kunang di Manhattan, Rahasia Meede, Bumi Manusia, Panji Tengkorak, dan Titik Nol.*<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> Falcon, 2017, *Falcon Pictures*, (online), (<http://www.falcon.co.id/index-1.html> diakses pada 31 Desember 2017)

<sup>49</sup> Filmindonesia, 2017, *Comic 8 Casino Kings Part 2*, (online), ([http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-16-606416\\_comic-8-casino-kings-part-2/award](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-c022-16-606416_comic-8-casino-kings-part-2/award) diakses pada 31 Desember 2017)

<sup>50</sup> Falcon, 2017, *Falcon Pictures Current Production*, (online), (<http://www.falcon.co.id/index-1.html> diakses pada 31 Desember 2017)

### C. Kerabat Produksi

Keberhasilan film *Comic 8 Casino Kings Part 2* tentu tidak luput dari peran kerabat produksi dan pemain yang terlibat didalamnya. Berikut merupakan kerabat produksi dan pemain film *Comic 8 Casino Kings Part 2*:

Tabel 1. Kru produksi film *Comic 8 Casino Kings Part 2* <sup>51</sup>

<b>Daftar Kru Produksi</b>	
<i>Executive Producer</i>	HB Naveen
	Dallas Sinaga
<i>Producer</i>	Frederica
<i>Production Manager</i>	Alwin Adink
<i>Location Manager</i>	Abu-abu 13
<i>Unit Manajer</i>	Deni Dirmansyah
<i>Written By</i>	Fajar Umbara
<i>Director</i>	Anggy Umbara
<i>Casting Directors</i>	Nova Sardjono
	Wendha Tamtomo
<i>Art Director</i>	Dicky Kadarkariyawan
<i>Cinematographer</i>	Dicky R. Maland
<i>Post Producer</i>	Dewi Soemartojo
<i>Editor</i>	Chesa David Lukmansyah
	Bounty Umbara
<i>Music By</i>	Indra O
<i>Sound Designer</i>	Hikmawan Santosa
	Mohammad Ihsasn Sungkar
<i>Sound Recordist</i>	Madunazka
<i>Visual Effect By</i>	Epic FX Studios
	Pawan Sanjaya
	Andi Wijaya
<i>Make Up</i>	Sutomo
<i>Costum Designer</i>	Aldie Harra
	Quartini Sari
	Upay
	Ami Wirabudi

<sup>51</sup> Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*, 2016

Tabel 2. Daftar pemain film *Comic 8 Casino Kings Part 2*<sup>52</sup>

Daftar Pemain	
Tokoh	Pemain
Mongol	Mongol Stress
Ernest	Ernest Perkasa
Arie	Arie Kriting
Ge	Ge Pamungkas
Babe	Babe Cabita
Kemal	Kemal Pahlevi
Bintang	Bintang Timur
Fico	Fico Fachriza
<i>Mastermind intel</i>	Indro Warkop
<i>Asisten Mastermind</i>	Agus Kuncoro
<i>Asisten Mastermind</i>	Candil
The King	Sophia Latjuba
Isa	Dony Alamsyah
Bella	Hanna Al rashid
The Ghost	Yayan Ruhian
Interpol Cyntia	Pricia Nasution
Joe Tarling	Joe P. Project
Letnan Adrian	Boy William
Letnan Dhea	Dhea Ananda
Dokter Panji	Panji Pragiwaksono
<i>Assistant Dr. Panji</i>	Nikita Mirzani
<i>Assistant Dr. Panji</i>	Agung Hercules
Satpam	Ence Bagus
Cak Lemper	Cak Lontong
Bagus King Kong	Bagus Netral
Bung Ray	Ray Sahetapy
Willy / The Phantom	Willy Dozan
George / The Destroyer	George Rudy
Barry / The Colonel	Barry Prima
Lidya / The Archer	Lidya Kandau
Sacha / The Butcher	Sacha Stevenson
Soleh / The Mutant	Soleh Solihun
<i>Announcer Fighting</i>	Gandhi Fernando
Pengawal The King	Leon, Mariama, Barayan, Julda

<sup>52</sup> Film *Comic 8 Casino Kings Part 2*, 2016

Pengawal Bella	Arash Arman
	Akashi Nathani
Pasukan Khusus	Agoy, Agricko, Aksan, Aji, Alfian, Andar, Bayu, Bram, Dody, Harry, Hero, Hide, Ihsan, Isman, Mardi, Michael, Mike, Nanda, Nandha, Nuel, Raeshard, Sendy, Steve, Willy, Yopy.

Pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*, sebagian besar nama pemain digunakan sebagai nama tokoh dalam pengadeganannya. *Mastermind* Intel, Asisten *mastermind*, dan beberapa tokoh lain dengan nama yang serupa, merujuk pada status tokoh, sehingga dalam pengadeganannya tokoh tidak disebut demikian.

#### 1. Produser



Gambar 6. Frederica<sup>53</sup>

Produser film *Comic 8 Casino Kings Part 2* ini adalah Frederica.

Frederica mulai bergabung dengan Falcon Pictures sejak tahun 2007 ketika

<sup>53</sup> Ezra, Reino. 2016, *Ini Progres Film Warkop DKI Reborn, Bumi Manusia, dan Panji Tengkorak*, (online), (<http://www.muville.com/film/artikel/produser-ungkap-progres-film-warkop-reborn-hingga-bumi-manusia-160405u.html> diakses 31 Desember 2017)

Falcon masih berkonsentrasi dalam bidang musik dan program TV. Sejak Falcon Pictures berdiri pada tahun 2010, Frederica mulai dipercaya untuk menjadi produser dalam beberapa film layar lebar yang diproduksi oleh Falcon Pictures. Film layar lebar pertamanya berjudul *Mili dan Nathan* yang disutradarai oleh Hanny R. Saputra pada tahun 2011.<sup>54</sup> Sejak saat itu, Frederica telah dipercaya untuk memimpin produksi film-film Falcon Pictures dengan skala produksi yang besar. Hal tersebut menjadikan Frederica semakin dikenal di dunia perfilman Indonesia.

Frederica telah berhasil memimpin produksi berbagai macam genre film, beberapa film tersebut di antaranya *Coboy Junior the Movie*, *Comic 8 Casino Kings part 1*, *Comic 8 Casino Kings Part 2*, *Hello Goodbye*, *Belunggu*, *Haji Backpacker*, *My Stupid Boss*, *Warkop DKI Reborn*, dan *Rumah dan Musim Hujan*. Setelah kesuksesannya dalam produksi film tersebut, Frederica kembali bekerjasama dengan Anggy Umbara dalam proses pembuatan film *Bumi Manusia* adaptasi dari novel karya Pramoedya Ananta Toer dengan judul yang sama. Selain *Bumi Manusia*, Frederica juga mengadaptasi karya Pramoedya Ananta Toer yang berjudul *Perburuan* yang disebutkan masih dalam tahap pengembangan skenario bersama Richard Oh. Proses produksi dari masing-masing film tersebut memberikan

---

<sup>54</sup> Shintia, Dwi. 2017, *Frederica, Sosok di Balik Film-Film Falcon Pictures*, (online) (<https://www.jawapos.com/read/2017/09/04/155123/frederica-sosok-di-balik-film-film-falcon-pictures> diakses 25 Juni 2017)

pengalaman dan tantangan tersendiri bagi Frederica untuk dapat berkarya lebih baik lagi.<sup>55</sup>

## 2. Sutradara



Gambar 7. Anggy Umbara<sup>56</sup>

Anggy Umbara merupakan sutradara dari film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Karirnya menjadi sutradara diawali dengan menjadi sutradara video musik. Film pertama yang diproduksinya berjudul *Mama Cake*. Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* ini menjadi film ke-6 yang diproduksi olehnya. Beberapa film hasil arahan Anggy Umbara di antaranya *Mama Cake*, *Coboy Junior: The Movie*, *Comic 8*, *Comic 8 Casino Kings Part 1, 3: Alif, Lam, Mim*, dan *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss part 1*.<sup>57</sup> Beberapa judul film dengan berbagai genre tersebut menunjukkan bahwa Anggy

---

<sup>55</sup> Ezra, Reino. 2016, *Produser Muda di Balik Suksesnya Comic 8*, (online), (<http://www.muvila.com/film/artikel/frederica-produser-muda-di-balik-suksesnya-comic-8-160404q.html> diakses 25 Juni 2017)

<sup>56</sup> Triana, Lusi. 2015, *Anggy Umbara Siapkan Film Komedi untuk Tahun 2016*, (online), (<http://www.muvila.com/film/artikel/anggy-umbara-siapkan-2-film-komedi-tahun-depan-151223q.html> diakses 31 Desember 2017)

<sup>57</sup> Filmindonesia. 2016, *Anggy Umbara*, (online), ([http://filmindonesia.or.id/movie/name/nmp4f99181314258\\_anggy-umbara/filmography#.Wkh75tKWa00](http://filmindonesia.or.id/movie/name/nmp4f99181314258_anggy-umbara/filmography#.Wkh75tKWa00) diakses 31 Desember 2017)

Umbara merupakan sutradara film dengan genre yang beragam. Pada dasarnya, Anggy Umbara tidak menaruh ketertarikannya terhadap film-film komedi, namun penawaran untuk menjadi sutradara film komedi justru menjadi tantangan baginya.<sup>58</sup>

Anggy Umbara berhasil memikat dunia perfilman Indonesia dengan kesuksesan film yang telah diproduksinya. Hal ini dapat diketahui dari beberapa film arahnya *Comic 8*, *Comic 8 Casino Kings part 1*, *Comic 8 Casino Kings Part 2* berhasil mendapatkan lebih dari satu juta penonton. Film terakhirnya *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 1*, bahkan berhasil mendapatkan 6.858.616 orang penonton dan termasuk dalam deretan film terlaris Indonesia.<sup>59</sup> Selain sibuk produksi film dibawah naungan Falcon Pictures, Anggy Umbara juga memiliki proyek film di bawah naungan rumah produksi miliknya, Umbara Brothers Film.

### 3. Penata Efek Visual

Epic FX studio merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan efek visual untuk film, iklan TV dan beberapa karya multimedia lainnya. Epic FX studio ini didirikan oleh Serkan Zelzele dan Eric Kawilarang di Mexico. Iwan Wibisono dan Cihan Karademir merupakan produser eksekutif Epic FX Studio. Beberapa jasa yang

---

<sup>58</sup> Raafani, Tanri. 2016, *Anggy Umbara, Anak Band yang Sukses Menjadi Sutradara*, (online), (<https://icon.kincir.com/inspiring-figure/anggy-umbara-anak-band-yang-sukses-menjadi-sutradara> diakses 25 Juni 2017)

<sup>59</sup> Filmindonesia. 2017, *Warkop DKI Reborn Jangkrik Boss Part 1*, (online), ([http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-w032-16-806220\\_warkop-dki-reborn-jangkrik-boss-part-1/award](http://filmindonesia.or.id/movie/title/lf-w032-16-806220_warkop-dki-reborn-jangkrik-boss-part-1/award) diakses 31 Desember 2017)

disediakan di antaranya *dynamic simulation*, *3D character animation*, *3D modelling and lighting*, *compositing and matte painting*, *music videos*, dan *tittle animation*.<sup>60</sup>



Gambar 8. Logo Epic Fx Studio<sup>61</sup>

*Dynamic simulation* yaitu berupa pembuatan gambar yang realistis melalui komputer seperti pembuatan simulasi kain, cairan seperti di laut, ledakan nuklir, gelombang, kerusakan bangunan, kebakaran, salju, dan beberapa simulasi lain. pembuatan *3D character animation* berupa pengembangan karakter 3D secara terperinci, struktur pemasangan objek ke tubuh manusia yang realistis dengan memadukan unsur teknis dan artistik. Pembuatan *3D modelling and lighting* berupa pembuatan objek secara digital dan penambahan *lighting* pada beberapa objek untuk menjadikan objek terlihat lebih dramatis atau lebih artistik.

---

<sup>60</sup> Epicfxstudios. 2016, *Epic Fx Studio services*, (online), (<http://www.epicfxstudios.com/services.html> diakses 25 Juni 2017)

<sup>61</sup> Epicfxstudios. 2016, *Epic Fx Studio*, (online), (<http://www.epicfxstudios.com/index.html> diakses 25 Juni 2017)

#### 4. Pemain 8 Komika

##### a. Mongol Stress

Aktor yang akrab dengan nama Mongol Stress ini memiliki nama asli Rony Immanuel. Aktor kelahiran Manado, Sulawesi Utara, ini memulai karirnya sebagai *stand up comedian*. Ia juga telah membintangi beberapa film layar lebar. Selain film *Comic 8 Casino Kings Part 2*, Mongol Stress juga pernah membintangi beberapa film, di antaranya *Air dan Api*, *Lamaran*, *Comic 8 Casino Kings Part 1*, *Warisan Olga*, *Oops!! Ada Vampire*, *Mursala*, *Operation Wedding*, *Finding Srimulat*, dan *Comic 8*.<sup>62</sup>



Gambar 9. Mongol Stress<sup>63</sup>

##### b. Ernest Prakasa

Ernest Prakasa mengawali karirnya di dunia hiburan melalui industri musik Indonesia melalui Universal Music, kemudian ia

---

<sup>62</sup> Imdb. 2017, *Mongol Stress*, (online), (<http://www.imdb.com/name/nm6281438/> diakses 20 Juli 2017)

<sup>63</sup> Wowkeren. 2016, *Mongol Stress*, (online), (<https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00079240.html> diakses 31 Desember 2017)

berpindah ke Sony Music. Ernest Prakasa mulai banyak dikenal setelah ia memulai karirnya menjadi *stand up comedian* melalui program acara *Stand Up Comedy* Indonesia tahun 2011. Ernest Prakasa kemudian melebarkan eksistensinya dengan bermain di beberapa film Indonesia. Beberapa film yang pernah dibintanginya yaitu *Make Money*, *Comic 8*, *Kukejar Cinta ke Negeri Cina*, *CJR The Movie*, *Comic 8 Casino Kings Part 1*, *Ngenest The Movie*, *Sundul Gan: The Story of Kaskus*, *Comic 8 Casino Kings Part 2*, *Sabtu Bersama Bapak*, *Koala Kumal*, *Rudy Habibie*, dan *Cek Toko Sebelah*.<sup>64</sup>



Gambar 10. Ernest Prakasa<sup>65</sup>

c. Arie Kriting

Aktor bernama asli Satriadin Maharinga Djongiki ini berasal dari Kendari, Sulawesi Tenggara. Arie Kriting mulai dikenal di dunia hiburan sebagai komedian sejak dirinya mengikuti program acara *Stand*

---

<sup>64</sup> Octamovie. 2017, *Daftar Film Ernest Prakasa*, (online),(  
<https://www.octamovie.com/daftar-film-ernest-prakasa-lengkap/> diakses 25 Juni 2017)

<sup>65</sup> Bioprofilartis. 2017, *Profil dan Biodata Ernest Prakasa*, (online),  
(<http://bioprofilartis.blogspot.co.id/2015/11/profil-dan-biodata-ernest-prakasa.html>  
diakses 31 Desember 2017)

*Up Comedy* Indonesia di Kompas TV tahun 2013. Ia juga mulai mengembangkan karirnya dengan membintangi beberapa film Indonesia, di antaranya *Comic 8*, *Malam Minggu Miko The Movie*, *CJR The Movie*, *Lamaran*, *Comic 8 Casino Kings Part 1*, *Ngenest*, *Comic 8 Casino Kings Part 2*, *Aisyah; Biarkan Kami Bersaudara*, *Warkop DKI Reborn; Jangkrik Boss Part 1*, dan *Stip dan Pensil*.<sup>66</sup>



Gambar 11. Arie Kriting<sup>67</sup>

#### d. Ge Pamungkas

Ketenaran Genrifnadi Pamungkas atau yang lebih akrab disapa Ge Pamungkas ini dimulai dengan karirnya sebagai *stand up comedian* dalam acara *Stand Up Comedy* Indonesia di Kompas TV tahun 2012. Karir Ge Pamungkas juga merambah sebagai aktor sitkom dan film, beberapa film yang pernah dibintangi olehnya antara lain *Comic 8*, *Ku Tunggu Kau di Bedug Takbir*, *Marmut Merah Jambu*, *Luntang Lantung*,

---

<sup>66</sup> Biodataartis. 2017, *Biodata Arie Kriting*, (online), (<http://biodata-artis.com/profil-dan-biodata-arie-kriting-foto-terbaru-lengkap> diakses 2 Juli 2017)

<sup>67</sup> Birra, Fadhil Al. 2017, *Berkat Aisyah, Arie Kriting Masuk IMA Award 2017*, (online), (<https://www.jawapos.com/read/2017/05/10/129166/berkat-aisyah-arie-kriting-masuk-ima-awards-2017> diakses 31 Desember 2017)

*Youtubers, Comic 8 Casino Kings Part 1, dan Comic 8 Casino Kings Part 2.*<sup>68</sup>



Gambar 12. Ge Pamungkas<sup>69</sup>

e. Babe Cabita

Priya Prayogha Pratama atau yang lebih akrab dengan nama Babe Cabita memulai karirnya menjadi *stand up comedian* melalui acara *Stand Up Comedy Indonesia* di Kompas TV. Selain sebagai *stand up comedian*, karir Babe Cabita juga telah merambah ke dunia film, beberapa film yang telah dibintanginya antara lain, *Aku Kau & KUA*, *Malam Minggu Miko*, *Caleg By Accident*, *Comic 8*, *VIVA JKT48*, *Single*, *Comic 8 Casino Kings Part 1*, *Pizza Man*, *Epen Cupen The Movie*,

---

<sup>68</sup> Lihat. 2017, *Biodata Ge Pamungkas*, (online), (<http://www.lihat.co.id/biodata/ge-pamungkas.html> diakses 2 Juli 2017)

<sup>69</sup> Kapanlagi. 2016, *Ge Pamungkas, Komedian Ganteng yang Beralih Jadi Aktor*, (online), (<https://www.kapanlagi.com/foto/berita-foto/indonesia/foto-ge-pamungkas-komedian-ganteng-yang-beralih-jadi-aktor.html> diakses 31 Desember 2017)

*Comic 8 Casino Kings Part 2, Get Up Stand Up, Ada Cinta di SMA, Triangle the Dark Side.*<sup>70</sup>



Gambar 13. Babe Cabita<sup>71</sup>

f. Kemal Pahlevi

Aktor bernama asli Ahmad Kemal Pahlevi ini memulai karirnya dalam dunia hiburan sebagai *stand up comedian* melalui program acara *Stand Up Comedy* Indonesia di Kompas TV. Karirnya dalam dunia hiburan tidak hanya sebagai *stand up comedian* saja, Kemal Pahlevi telah membintangi beberapa film antara lain, *Crazy Love, Comic 8, Jomblo Keep Smile, Tak Kenal Maka Tak Sayang, Rumah Gurita, Aku, Kau & KUA, Kukejar Cinta ke Negeri Cina, Comic 8 Casino Kings Part 1, Pizza Man, Youtubers, Surga yang Tak Dirindukan, Love You, Love*

---

<sup>70</sup> El-Karim, M. Ridwan. 2017, *Profil Babe Cabita, dari Bintang Stand Up Comedy hingga Menjadi Aktor*, (online), (<http://www.cekprofil.id/2016/09/profil-dan-biodata-babe-cabita.html> diakses 2 Juli 2017)

<sup>71</sup> Wowkeren. 2015, *Foto Babe Cabita di Lokasi Syuting Film Get Up Stand Up*, (online), (<https://www.wowkeren.com/foto/film/get-up-stand-up/babe-cabita-syuting-get-up-stand-up-01.html> diakses 31 Desember 2017)

*You Not, Jagoan Instan, Comic 8 Casino Kings Part 2, Abdullah V Takeshi.*<sup>72</sup>



Gambar 14. Kemal Pahlevi<sup>73</sup>

g. Bintang Timur

Bintang Timur, aktor yang bernama lengkap Andreas Bintang Timur Widodo memulai karirnya sebagai *stand up comedian* melalui acara *Stand Up Comedy Indonesia* di Kompas TV. Karirnya dalam dunia hiburan semakin berkembang setelah Bintang timur memerankan beberapa film antara lain *Comic 8, Comic 8 Casino Kings Part 1, Comic 8 Casino Kings Part 2, Warkop DKI Reborn: Jangkrik Boss Part 1*, dan *Siti*<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup> Jafar. 2016, *Biodata Kemal Pahlevi*, (online), ([www.biodataprofil.net](http://www.biodataprofil.net) diakses 2 Juli 2017)

<sup>73</sup> Herryhens. 2016, *Eksklusif Kemal Pahlevi Banggakan Komedi dan Dambakan Piala Citra*, (online), (<http://www.bintang.com/celeb/read/2437014/eksklusif-kemal-palevi-banggakan-komedi-dan-dambakan-piala-citra> diakses 31 Desember 2017)

<sup>74</sup> Sinopsis. 2016, *Bintang Timur*, (online), (<https://www.sinopsis.co.id/people/6309-bintang-timur> diakses 2 Juli 2017)



Gambar 15. Bintang Timur<sup>75</sup>

h. Fico Fachriza



Gambar 16. Gambar pengenalan Fico Fachriza<sup>76</sup>

Rico Fahriza mengawali karirnya di dunia hiburan sebagai *stand up comedian* melalui acara *Stand Up Comedy Indonesia* di KompasTV. Tidak hanya sebagai *stand up comedian*, karir Fico Fahriza telah merambah ke dunia perfilman. Beberapa film yang telah dibintanginya antara lain, *Manusia Setengah Salmon*, *Comic 8*, *Tak Kenal Maka Tak*

---

<sup>75</sup> Apriyanto, Agus. 2016, *Bintang Timur Ceritakan Enaknya Pacaran di Fly Over*, (online), (<https://www.kapanlagi.com/intermezzone/bintang-timur-ceritakan-enaknya-pacaran-di-fly-over-70b5a8.html> diakses 31 Desember 2017)

<sup>76</sup> Infokanlah. 2014, *Foto Fico Fachriza di Premiere Comic 8*, (online), (<https://www.wowkaren.com/foto/film/premiere-comic-8/fico-fachriza-premiere-comic-8-01.html> diakses 31 Desember 2017)

*Sayang, Remember When, Romeo Rinjani, Epen Cupen The Movie, Comic 8 Casino Kings Part 1, Love You, Love You Not, Ngenest, Jagoan Instan, Comic 8 Casino Kings Part 2, Abdullah V Takeshi, dan Get Up Stand Up.*<sup>77</sup>



---

<sup>77</sup> Infokanlah. 2016, *Biodata Pelawak Fico Fachriza*, (online), (<http://www.infokanlah.com/2016/09/biodata-pelawak-fico-fachriza-terbaru.html> diakses 2 Juli 2017)

### BAB III

#### EFEK VISUAL DALAM MEMBANGUN DRAMATISASI PADA FILM

##### *COMIC 8 CASINO KINGS PART 2*

Dramatisasi dalam film dapat dibangun melalui berbagai cara, berbeda dengan dramatisasi yang dibangun dalam sebuah seni pertunjukan. Hal ini dikarenakan dalam proses pembuatannya, film memiliki keleluasaan untuk melakukan proses pascaproduksi. Proses pascaproduksi dalam film ikut terlibat dalam membangun dramatika tertentu di luar proses pengadeganan pada saat pengambilan gambar berlangsung. Proses pascaproduksi yang dimaksud dapat berupa penyusunan *shot* satu dengan yang lainnya sehingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Penambahan suara baik dalam bentuk *backsound* maupun efek suara, dan penambahan efek visual di beberapa adegan dalam film untuk melengkapi unsur visual yang diperlukan dalam membangun sebuah cerita.

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan salah satu film bergenre aksi komedi yang memanfaatkan efek visual dalam beberapa adegannya. Penambahan efek visual dalam beberapa adegan menciptakan unsur dramatik tertentu pada adegan tersebut. Efek visual dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* lebih banyak ditemukan pada adegan aksi. Sebagian kecil penambahan efek visual tersebut juga ditemukan untuk membangun unsur komedi. Dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* juga terdapat lebih dari satu efek visual yang dikombinasikan, baik dalam satu adegan maupun dalam satu *frame* untuk meningkatkan dramatisasi baik konflik, kejutan, suspens, maupun kuriositas pada adegan tersebut.

## A. Efek Visual dalam Sekuen 1

Rangkaian adegan dalam sekuen 1 ini terjadi di rumah Indro Warkop. Sekuen 1 bercerita mengenai kedatangan Cinthya ke rumah Indro Warkop untuk melaksanakan tugasnya menginterogasi kasus perampokan bank INI. Aksi penembakan tiba-tiba terjadi di tengah proses penginterogasian. Indro Warkop, Cinthya, dan Satpam Ence Bagus berhasil diculik oleh pelaku penembakan. Sekuen 1 terdiri dari tiga babak yaitu babak yang berlokasi di ruang tamu Indro Warkop, di halaman rumah Indro Warkop, dan di dapur Indro Warkop.

### 1. Efek Visual dalam Sekuen 1 Babak 1

Sekuen 1 babak 1 ini merupakan rangkaian adegan yang terjadi di ruang tamu Indro Warkop. Beberapa adegan yang terjadi pada babak 1 ini di antaranya penginterogasian Cinthya terhadap Indro Warkop, Aksi penembakan di rumah Indro Warkop, dan kepanikan akibat aksi penembakan yang terjadi.

#### a. Penginterogasian Cinthya terhadap Indro Warkop



Gambar 17. Rangkaian *shot* adegan penginterogasian antara Cinthya - Indro  
(Time code: 00.08.45 – 00.12.32)

Cinthy menginterogasi Indro Warkop atas peristiwa perampokan bank INI yang terjadi beberapa waktu yang lalu. Cinthy berusaha menggali informasi dari Indro Warkop mengenai delapan Komika yang diduga menjadi pelaku dalam kasus perampokan bank INI. Indro Warkop berusaha menyembunyikan dengan tidak banyak memberikan keterangan mengenai delapan Komika yang dimaksud. Ia juga membantah atas tuduhan perampokan yang ditujukan kepada delapan Komika karena tidak adanya bukti yang kuat untuk mendukung tuduhan yang disampaikan. Proses intrograsi ini terjadi dengan tenang tanpa adanya paksaan maupun perlawanan secara fisik.



Gambar 18. Cinthya mendekati Indro  
(Time code: 00.08.53)

Efek visual yang muncul dalam rangkaian *shot* pada adegan penginterogasian seperti yang terlihat dalam rangkaian *shot* pada gambar 17 yaitu efek visual *lens flare* berupa seberkas garis cahaya tipis dengan unsur warna putih dan biru. Efek visual *Lens flare* tersebut muncul sebanyak tujuh kali dengan beberapa bentuk yang berbeda. Bentuk pertama berupa dua garis cahaya tipis berwarna putih dan biru

seperti yang terlihat pada gambar 18. Kedua cahaya *lens flare* terletak dengan posisi horizontal bertumpuk sejajar dan saling berdekatan satu sama lain. Sebagian dari *lens flare* tersebut menumpuk pada bagian tubuh Cinthya.



Gambar 19. Cinthya berhadapan dengan Indro  
(Time code: 00.08.54)

Bentuk kedua berupa garis cahaya berwarna putih dan biru yang muncul pada sisi kanan dan kiri seperti yang terlihat pada gambar 19. *Lens flare* yang muncul di bagian kanan memiliki intensitas yang lebih besar dari pada *lens flare* yang muncul di bagian kiri.



Gambar 20. Cinthya antusias menghampiri Indro Warkop  
(Time code: 00.09.30)

Bentuk ketiga berupa garis cahaya horizontal berwarna biru yang muncul di bagian tengah *frame* seperti yang terlihat pada gambar 20. Bentuk *lens flare* ini memiliki intensitas yang rendah sehingga terlihat samar. Kemunculan empat *lens flare* yang lain memiliki bentuk yang hampir serupa dengan ketiga bentuk tersebut.

Adegan dalam rangkaian *shot* ini merupakan adegan pembukaan atau dalam penuturan cerita dramatik termasuk dalam tahap pengenalan. Adegan dalam babak pengenalan ini berperan untuk membantu penonton mengetahui problema yang dialami tokoh protagonis. Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi konflik dengan tingkat yang rendah atau masih karena masih dalam tahap pengenalan. Dramatisasi konflik yang dibangun dalam adegan ini yaitu pengenalan konflik yang dialami oleh Indro Warkop sebagai tokoh protagonis. Dramatisasi konflik tersebut dibangun melalui informasi terseretnya Indro Warkop dalam kasus perampokan bank BNI.

Efek visual *lens flare* dalam adegan ini tidak berperan dalam mendukung realitas pencahayaan, melainkan untuk mendukung nilai artistik dalam *frame* dan membangun kesan tertentu dalam adegan. Hal tersebut diketahui dari adanya ketidakserasian antara posisi *lens flare* yang ditambahkan dengan sumber cahaya asli yang terlihat. Ketidakserasian ini salah satunya terlihat pada gambar 18. Pada gambar tersebut diketahui posisi sumber cahaya asli terlihat terhalang oleh

tubuh Cinthya, namun kemunculan *lens flare* justru menumpuk pada tubuh Cinthya.

Dari kemunculan *lens flare* dengan tiga bentuk yang berbeda, dapat diketahui beberapa persamaan dari masing-masing bentuk *lens flare* tersebut yaitu sama-sama memiliki unsur warna putih dan biru, dan sama-sama muncul dalam posisi horizontal. Keberadaan efek visual *lens flare* dalam rangkaian *shot* tersebut berperan untuk membangun dramatisasi konflik yang dialami tokoh protagonis sesuai dengan psikologi bentuk, warna, dan tempo efek visual yang digunakan. Secara psikologis, warna putih memiliki watak tegas dan merupakan lambang kedamaian, dan kesopanan. Warna biru memiliki watak dingin, tenang, dan sebagai lambang kebenaran. Jika dilihat dari bentuknya, horizontal melambangkan ketenangan dan kedamaian. Dari uraian psikologi warna dan bentuk tersebut dapat diketahui kemunculan *lens flare* dalam adegan ini menekankan proses interogasi yang dilakukan dengan tenang, damai, dan sopan tanpa adanya pertikaian atau unsur paksaan dan perlawanan secara fisik dari kedua belah pihak. Unsur dramatik konflik tokoh protagonis yang diperkenalkan dalam adegan ini disajikan dengan tenang dan tempo yang pelan sesuai dengan tempo kemunculan efek visualnya.

b. Aksi Penembakan yang Menyerang Rumah Indro Warkop



Gambar 21. Rangkaian *shot* adegan penembakan di rumah Indro Warkop  
(*Time code*: 00.12.37 – 00.12.39)

Di tengah proses penginterogasian dilakukan, aksi penembakan tiba-tiba terjadi menyerang rumah Indro Warkop tepat di lokasi Cinhya, Indro Warkop, dan Ence Bagus berada. Adegan penembakan yang terjadi, divisualisasikan dari dua sudut pandang yang berbeda yaitu dari sudut pandang korban dan sudut pandang orang ketiga atau penonton. Perbedaan sudut pandang tersebut, memberikan detail informasi adegan kepada penonton dari beberapa sisi yang berbeda. Kedua *shot* didukung dengan penambahan efek visual dalam bentuk yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing sudut pandang.



Gambar 22. Adegan penembakan dari sudut pandang korban  
(*Time code*: 00.12.38)

Efek visual yang terdapat dalam adegan penembakan tersebut yaitu *CGI composition*, *particle system*, dan *color correction*. Dalam visualisasi adegan penembakan dari sudut pandang korban, terlihat adanya penambahan efek visual *CGI composition* berupa api berbentuk menyerupai bulatan berwarna putih dan jingga dengan posisi tegak lurus terhadap kamera. Selain api, terdapat efek visual *CGI composition* berupa pecahan kaca berbentuk tidak beraturan dengan berbagai ukuran yang terlihat mendekati pecahan kaca pada umumnya seperti yang terlihat pada gambar 22. Pecahan kaca tersebut didukung dengan adanya penambahan *particle system* berupa debu dan partikel kaca berukuran sangat kecil untuk mencapai kompleksitas efek visual dalam menciptakan adegan yang realistis



Gambar 23. Penembakan dari sudut pandang orang ketiga  
(Time code: 00.12.39)

Gambar 23 menunjukkan adegan penembakan yang terlihat dari sudut pandang orang ketiga. Pada shot tersebut terlihat adanya penambahan efek visual *CGI composition* berupa api yang muncul dari objek helikopter berbentuk garis lurus berwarna putih dan jingga.

Keberadaan efek visual *CGI composition* ini juga didukung dengan adanya efek visual *particle system* berupa asap dan debu yang muncul beriringan untuk mendukung realitas adegan yang dibangun.

Visualisasi aksi penembakan ini juga dilengkapi dengan efek visual *color correction* baik pada gambar 22 maupun 23. Efek visual *color correction* tersebut merupakan *secondary grading* berupa perubahan warna pada bagian tertentu. Terlihat adanya perbedaan penekanan unsur warna pada gambar 22 dan 23, meskipun keduanya memvisualisasikan adegan yang sama. Pada gambar 23 terdapat penambahan nilai warna *cyan* pada bagian *background* sehingga warna biru kehijauan menjadi warna yang terlihat dominan. Pada gambar 23, selain penekanan warna biru kehijauan juga terdapat penekanan warna jingga pada langit. Warna *cyan* dan jingga merupakan dua warna dengan temperatur yang jauh berbeda. Warna *cyan* cenderung bertemperatur dingin sedangkan warna jingga cenderung bertemperatur panas. Perbedaan temperatur warna yang sangat jauh dalam satu *frame* ini menimbulkan kesan pertentangan di dalamnya.

Perbedaan sudut pandang pada gambar 22 dan 23 menunjukkan unsur visual yang berbeda meskipun keduanya memvisualisasikan adegan penembakan pada sumber, tempat, dan waktu yang sama. Efek visual yang ditambahkan untuk mendukung adegan disesuaikan dengan unsur visual pada masing-masing *shot* tersebut.

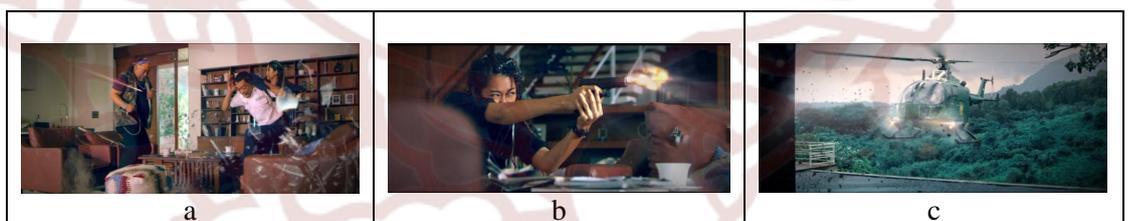
Dramatisasi yang dibangun dalam aksi penembakan ini merupakan dramatisasi ketegangan dan konflik yang berkombinasi. Adegan yang termasuk dalam tahap pengenalan ini membuat penonton memfokuskan perhatiannya pada film dengan adanya konflik yang mengejutkan. Unsur dramatik konflik dibangun melalui adanya aksi penembakan yang menghambat keberlangsungan proses interogasi antara Cinthya dengan Indro Warkop. Sedangkan unsur dramatik ketegangan dibangun karena Indro Warkop, Cinthya, dan Ence Bagus sebagai tokoh protagonis dalam film, tiba-tiba diserang oleh orang tak dikenal. Penyerangan tersebut membuat ketiga tokoh berada dalam situasi yang membahayakan dan beresiko. Efek visual yang ditambahkan dalam adegan ini berperan untuk mendukung kedua unsur dramatik yang dibangun.

Efek visual *CGI composition* dan *particle system* dalam adegan tersebut ditambahkan untuk menciptakan dan meningkatkan realitas kejadian. Efek visual *CGI composition* berupa api yang keluar dari objek helikopter berperan untuk memvisualisasikan adegan tembakan yang terjadi. Keberadaannya menjadi salah satu unsur pembentuk adegan. Efek visual *CGI composition* berupa pecahan kaca, berperan untuk memvisualisasikan akibat dari tembakan yang terjadi. Kemunculan efek visual api dan pecahan kaca memiliki hukum sebab akibat yang terkait antara satu dengan yang lain. Penambahan efek visual *particle system* sebagai unsur pendukung visual dalam adegan,

disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing *CGI composition* dalam membangun adegan yang realistis

Keberadaan efek visual *color correction* dalam rangkaian *shot* tersebut memiliki peranan yang berbeda dengan kedua efek visual sebelumnya. Warna daun yang pada umumnya hijau menjadi cenderung terlihat biru karena adanya penerapan efek visual *color correction*. Efek visual *color correction* ini diterapkan bukan untuk meningkatkan realitas adegan melainkan untuk menciptakan kesan tertentu dalam adegan. Warna dengan temperatur dingin menimbulkan kesan dingin dan menegangkan. Warna jingga berperan untuk memvisualisasikan adanya unsur bahaya pada peristiwa yang terjadi. Perpaduan kedua jenis warna yang berbeda ini menekankan adanya unsur pertentangan pada kejadian aksi penembakan tersebut.

c. Kepanikan Akibat Terjadinya Aksi Penembakan



Gambar 24. Rangkaian *shot* kepanikan akibat terjadinya aksi penembakan  
(*Time code*: 00.12.40 – 00.12.55 )

Aksi penembakan yang terjadi secara tiba-tiba di rumah Indro Warkop menimbulkan kepanikan Cinthya, Indro Warkop, dan Ence Bagus untuk bergegas menyelamatkan diri. Cinthya berusaha melakukan serangan balik ke arah helikopter sebagai bentuk

perlawanan. Visualisasi kepanikan yang terjadi didukung dengan beberapa penambahan efek visual yaitu *CGI composition*, *particle system*, dan *color correction*. Terdapat dua jenis efek visual *CGI composition* yaitu berupa api dan pecahan kaca. Efek visual *CGI composition* berupa api, muncul hampir pada sepanjang adegan dengan beberapa bentuk yang berbeda, meskipun berperan untuk memvisualisasikan adegan penembakan yang sama.



Gambar 25. Indro Warkop, Ence Bagus, dan Cinthya menghindari serangan  
(Time code: 00.12.40)

Efek visual *CGI composition* api pada gambar 25 terlihat berbentuk garis tipis berwarna putih dan jingga dengan posisi yang tidak beraturan. Efek visual api tersebut bergerak dari satu titik ke titik yang lain dengan tempo yang sangat cepat. Keberadaannya memiliki peranan penting untuk memvisualisasikan pergerakan peluru pada aksi penembakan tersebut. Pergerakan peluru tidak divisualisasikan bentuknya secara fisik. Hal ini dengan anggapan bahwa ukuran objek peluru sangatlah kecil jika dibandingkan dengan ukuran *shot*nya. Selain

itu pergerakan peluru yang bergerak saat tembakan terjadi memiliki kecepatan yang tinggi, sehingga bentuk fisik peluru tidak terlihat jelas.



Gambar 26. Tembakan Cinthya ke arah helikopter  
(Time code: 00.12.51)



Gambar 27. Detail tembakan helikopter  
(Time code: 00.12.52)

Efek visual *CGI composition* berupa api juga terlihat pada gambar 26 dan 27 yang muncul dengan bentuk yang berbeda. Pada gambar 26 efek visual api terlihat menyebar, sedangkan pada gambar 27 efek api terlihat membentuk garis lurus. Adanya perbedaan bentuk efek visual api tersebut menekankan visualisasi perbedaan sumber tembakan dengan karakter tembakan yang berbeda pula.

Efek visual *CGI composition* berupa pecahan kaca ditambahkan untuk memvisualisasikan akibat terjadinya aksi penembakan. Pecahan kaca ini bersumber dari kaca depan rumah Indro Warkop yang menyebar pada *frame* di sisi sebelah kiri dan menjadi *foreground* pada *frame* tersebut. Pecahan kaca yang divisualisasikan terdiri dari ukuran yang beragam. Adanya variasi ukuran pecahan ini memberikan kesan nyata pada pecahan kaca tersebut. Dalam memvisualisasikan adegan baik penembakan maupun akibat yang ditimbulkannya, efek visual *CGI composition* dilengkapi dengan *particle system* untuk meningkatkan kompleksitas efek visual dalam membangun adegan yang realistis.

Penerapan efek visual *color correction* terlihat pada gambar 27. Pada gambar tersebut, warna daun pada *background* terlihat biru kehijauan karena adanya penerapan *color correction secondary grading* berupa penambahan unsur warna *cyan* di dalamnya. Dari rangkaian *shot* yang terlihat pada gambar 24 terlihat bahwa efek visual *color correction* ini hanya diterapkan pada *shot* yang menunjukkan adegan penembakan di luar ruangan.

Dramatisasi yang dibangun dalam kepanikan akibat aksi penembakan ini merupakan dramatisasi ketegangan dan konflik. Nilai ketegangan dalam adegan ini mengalami peningkatan seiring dengan meningkatnya resiko yang dihadapi oleh tokoh protagonis dan anggapan akan minimnya kemungkinan keselamatan tokoh. Adegan ini termasuk dalam tahap perkenalan yang membuat penonton memfokuskan

perhatiannya pada film melalui adegan aksi beresiko tinggi dengan tempo yang cepat. Keberadaan efek visual dalam adegan ini berperan untuk meningkatkan realitas adegan, khususnya untuk mendukung pergerakan tokoh dalam adegan tersebut.

Efek visual *CGI composition* dan *particle system* yang ditambahkan, berperan untuk membangun adegan yang realistis. Efek visual *CGI composition* berperan untuk memvisualisasikan adegan penembakan serta akibat yang ditimbulkannya. Efek visual api dalam rangkaian *shot* tersebut ditambahkan dalam beberapa bentuk, masing-masing bentuk muncul untuk pengaplikasian yang berbeda. Ada dua bentuk efek api yang ditambahkan untuk memvisualisasikan tembakan dari dua jenis senjata api yang berbeda. Adanya perbedaan bentuk efek visual api ini memperkuat visualisasi perbedaan jenis senjata api dan jarak jangkauan tembakan dari senjata tersebut. Bentuk api yang ditambahkan pada helikopter seperti gambar 27 menimbulkan kesan bahwa jarak jangkauan tembakan tersebut lebih jauh dari pada tembakan yang bersumber dari senjata api yang digunakan oleh Cinthya seperti pada gambar 26. Efek visual api dengan bentuk memanjang terkesan menjangkau jarak yang lebih jauh dari pada bentuk api yang menyebar.

Penambahan efek visual *CGI composition* api dengan bentuk garis lurus yang berada lepas di tengah ruangan, membantu penonton untuk memahami adegan penembakan meskipun dalam *shot* tersebut tidak ditunjukkan sumber tembakannya. Keberadaan efek visual api

bentuk ini juga berperan untuk memvisualisasikan penyebab atau pemicu pergerakan pemain, sehingga menimbulkan kompleksitas unsur pembentuk kepanikan dalam adegan.

Efek visual *particle system* yang ditambahkan, berperan untuk mendukung efek visual *CGI composition* dalam membangun adegan. Efek visual *particle system* berupa asap yang muncul beriringan dengan efek api, berperan untuk mendukung realitas keberadaan api yang pada umumnya tidak terlepas dari asap yang mengikutinya. Keberadaan efek visual asap pada bagian tersebut berperan untuk meningkatkan realitas kejadian dengan membangun logika sebab akibat dari api dan asap yang umum diketahui.

Efek visual yang terlihat dominan pada sekuen 1 babak 1 yaitu efek visual *CGI composition*, *particle system*, dan *color correction*. Efek visual *CGI composition* dan *particle system* berperan untuk mendukung adegan aksi pertikaian antar tokoh. Dramatisasi dalam babak 1 yaitu dramatisasi ketegangan dan konflik yang banyak dibangun melalui adegan aksi. Sehingga pada sekuen 1 babak 1, efek visual ditambahkan untuk membangun dramatisasi ketegangan dan konflik pada adegan aksi untuk mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

## 2. Efek Visual dalam Sekuen 1 Babak 2

Sekuen 1 babak 2 ini merupakan rangkaian adegan yang terjadi di halaman rumah Indro Warkop. Beberapa adegan yang terjadi pada babak 2

ini di antaranya aksi penembakan yang menyerang Joe Tarling dan turunya pelaku penembakan dari helikopter.

a. Aksi Penembakan yang Menyerang Joe Tarling



Gambar 28. Adegan penembakan menyerang Joe Tarling  
(Time code: 00.12.37 – 00.12.39)

Adegan penembakan yang terjadi secara tiba-tiba di rumah Indro Warkop tidak hanya menyerang bagian dalam rumah saja, namun juga menyerang Joe Tarling selaku rekan kerja Cinthya yang sedang berjaga di halaman rumah Indro Warkop. Aksi penembakan yang menyerang Joe Tarling, menimbulkan ledakan besar akibat adanya benturan antara peluru dengan mobil yang terparkir di depan rumah.



Gambar 29. Joe Tarling berlari menghindari peluru  
(Time code: 00.13.20)

Terdapat beberapa efek visual yang mendukung visualisasi tembakan dan ledakan tersebut di antaranya, *CGI composition*, *3D composition*, *particle system*, dan *color correction*. Efek visual *3D composition* dalam adegan tersebut berupa visualisasi objek fisik peluru yang mengarah ke Joe Tarling seperti yang terlihat pada gambar 29. Efek visual *CGI composition* dalam adegan ini muncul dalam dua bentuk yang berbeda yaitu berupa api yang mengikuti pergerakan objek peluru seperti pada gambar 29 dan yang kedua yaitu api yang berperan dalam memvisualisasikan ledakan seperti pada gambar 30. Efek visual api yang melengkapi visualisasi pergerakan peluru memiliki intensitas yang kecil, karena keberadaannya menyesuaikan ukuran objek fisik peluru tersebut. Sedangkan efek visual api untuk memvisualisasikan ledakan, memiliki intensitas yang besar untuk mendukung visualisasi ledakan yang besar pula, seperti yang terlihat pada gambar 30 berikut.



Gambar 30. Ledakan yang menyerang Joe Tarling  
(Time code: 00.13.26)

Warna api yang terlihat pada gambar 30 yaitu putih, kuning, jingga, dan hitam. Warna jingga dan kuning menunjukkan warna api.

Warna hitam ditambahkan untuk memunculkan kesan adanya benda yang terbakar. Warna putih menunjukkan api yang menyatu dengan cahaya matahari.

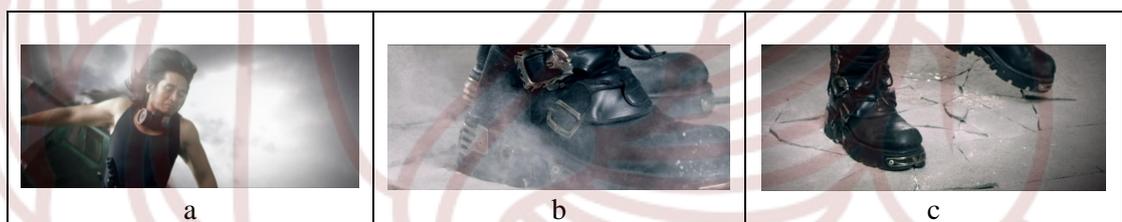
Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi ketegangan dan konflik. Puncak dramatisasi ketegangan dalam adegan ini muncul ketika ledakan membesar dan mengancam keselamatan Joe Tarling. Dramatisasi ketegangan tersebut dibangun melalui pergerakan tokoh dan penambahan efek visual yang berperan untuk memvisualisasikan ledakan yang terjadi. Nilai ketegangan dalam adegan ini semakin meningkat seiring dengan resiko yang mengancam tokoh dalam cerita. Dramatisasi konflik muncul karena Joe Tarling yang sedang bertugas berjaga di depan rumah Indro Warkop harus terganggu dengan aksi penembakan yang tiba-tiba menyerangnya. Efek visual dalam adegan ini berperan untuk mendukung pergerakan pemain dan meningkatkan dramatisasi ketegangan dan konflik yang dibangun.

Efek visual *3D composition* berupa bentuk fisik peluru seperti yang terlihat pada gambar 29, berperan untuk menekankan peristiwa ledakan yang terjadi dengan memvisualisasikan pemicu atau penyebab ledakan secara fisik. Melalui penambahan bentuk fisik peluru tersebut penonton dapat mengetahui dengan jelas, bahwa peristiwa ledakan yang terjadi merupakan akibat adanya tembakan yang berasal dari helikopter.

Efek visual *particle system* berperan untuk melengkapi efek visual lain dalam mencapai kesan tertentu untuk mendukung dramatisasi

yang dibangun. Efek visual *particle system* berupa asap yang mengikuti pergerakan objek peluru, berperan meningkatkan kompleksitas unsur efek visual dalam menciptakan suatu adegan. Selain berupa asap, efek visual *particle system* juga terlihat pada gambar 30 yang memvisualisasikan peristiwa ledakan yang terjadi. *Particle system* pada bagian tersebut, berupa partikel hitam bertebaran yang berperan sebagai pertanda adanya kerusakan saat ledakan terjadi.

b. Turunnya Pelaku Penembakan dari Helikopter



Gambar 31. Turunnya pelaku penembakan dari helikopter  
(Time code: 00.13.28 – 00.13.30 )

Pelaku penembakan turun dari helikopter setelah melakukan penyerangan terhadap Joe Tarling di halaman rumah Indro Warkop. Pelaku penembakan tersebut yaitu asisten dr. Pandji dan pasukannya yang telah dikirim oleh The King. Adegan ini memberikan informasi kepada penonton perihal pelaku aksi penembakan. Visualisasi munculnya pelaku penembakan didukung dengan beberapa efek visual di antaranya *CGI composition*, *set extention*, dan *particle system*.



Gambar 32. Detail ekspresi dr. Pandji turun dari helikopter  
(Time code: 00.13.28)

Efek visual *set extension* dalam adegan ini berperan untuk memvisualisasikan *background*. Gambar 32 menunjukkan detail ekspresi asisten dr. Pandji saat melompat turun dari helikopter. *Background* dalam *shot* tersebut berupa objek helikopter yang tidak terlihat utuh serta dikelilingi awan berwarna abu-abu. Pada gambar 33 dan 34 terlihat detail kaki asisten dr. Pandji saat menyentuh tanah. *Background* pada gambar 33 dan 34 berupa tanah yang terlihat retak karena hentakan kaki asisten dr. Pandji saat turun dari helikopter. Terlihat adanya perbedaan *tone* warna pada beberapa bagian *background* hasil *set extension*, namun hal tersebut tidak mengurangi informasi *background* yang dimaksud. Pengaplikasian *set extension* dalam adegan tersebut berperan untuk memvisualisasikan lokasi adegan beserta atribut pelengkapannya yang dijadikan sebagai gambar *background*.



Gambar 33. Detail kaki dr. Pandji  
(Time code: 00.13.29)

Efek visual *particle system* dalam adegan tersebut terlihat jelas pada gambar 33. Efek visual *particle system* berupa debu muncul ketika asisten Dr. Pandji menginjakkan kakinya di tanah. Keberadaan efek visual *particle system* tersebut berperan untuk membangun realitas adegan dengan melengkapi unsur visual yang mendukung pergerakan aktor. Penambahan efek visual debu juga menyamarkan adanya perbedaan *tone* warna antara kaki asisten dr. Pandji dengan gambar *background* sehingga terlihat lebih menyatu.



Gambar 34. Dokter Pandji melangkahkan kaki  
(Time code: 00.13.30)

Perbedaan *tone* warna antara kaki dr. Pandji dengan gambar *background* terlihat saat efek visual *particle system* menghilang. Efek

visual *CGI composition* ini terlihat jelas saat dr. Pandji melangkah kakinya. Efek visual *CGI composition* tersebut berupa retakan tanah seperti yang terlihat pada gambar 34.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan turunnya pelaku penembakan dari helikopter ini merupakan dramatisasi kejutan. Informasi mengenai pelaku penembakan tidak ditunjukkan atau diinformasikan dengan jelas pada adegan sebelumnya. Dalam adegan ini, unsur kejutan dibangun dengan adanya informasi yang tidak diduga-duga mengenai pelaku aksi penembakan yang terjadi. Penyampaian informasi tersebut didukung dengan beberapa efek visual untuk memperkuat dramatisasi kejutan dan membangun unsur kelucuan di dalamnya.

Efek visual *particle system* dalam adegan ini berperan untuk meningkatkan kompleksitas efek visual dan menyamarkan beberapa bagian untuk mencapai realitas adegan dari gambar yang terdiri atas dua bagian yang saling terpisah. Efek visual *particle system* ini juga berperan untuk membangun dramatisasi kejutan dengan menutupi retakan tanah sebelum asisten dr. Pandji melangkah kakinya.

Efek visual *CGI composition* berupa retakan tanah pada adegan tersebut merupakan salah satu unsur komedi yang diwujudkan melalui efek visual. Unsur kejutan dengan bumbu komedi muncul karena adanya adegan di luar logika umum penonton. Bumbu komedi ini disesuaikan dengan genre film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Masing-

masing efek visual dalam adegan ini memiliki peranan yang berbeda-beda, namun secara keseluruhan efek visual tersebut turut berperan dalam membangun dramatisasi *sureprise* dengan unsur komedi di dalamnya.

Efek visual yang terlihat dominan pada sekuen 1 babak 2 yaitu efek visual *CGI composition* dan *particle system*. Kedua efek visual tersebut berperan untuk membangun adegan aksi dengan dramatisasi ketegangan dan konflik. Sehingga pada babak 2, efek visual ditambahkan untuk membangun dramatisasi ketegangan dan konflik untuk mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

### 3. Efek Visual dalam Sekuen 1 Babak 3

Sekuen 1 babak 3 ini merupakan adegan yang terjadi di Dapur Rumah Indro Warkop. Dalam sekuen 1 babak 3 hanya terdapat 1 adegan yaitu adegan penyerangan pelaku penembakan di dalam rumah Indro Warkop.



Gambar 35. Rangkaian *shot* adegan penyerangan di dapur rumah Indro Warkop  
(*Time code*: 00.13.28 – 00.13.30)

Adegan penyerangan di dapur rumah Indro Warkop lebih banyak melibatkan Cinthya dalam pertarungan melawan salah satu asisten dr. Pandji. Tujuan dilakukannya aksi penyerangan ini adalah untuk membawa paksa Indro Warkop, Cinthya, dan Ence Bagus menuju pulau Casino. Visualisasi adegan aksi yang terjadi antara Cinthya dan pelaku penembakan didukung dengan beberapa penambahan efek visual. Efek visual yang terlibat dalam adegan aksi tersebut yaitu *CGI composition* dan *particle system*.



Gambar 36. Cinthya memukul asisten dr. Pandji dengan alat dapur  
(Time code: 00.13.51)

Efek visual *particle system* yang muncul dalam adegan aksi saling pukul antara Cinthya dengan asisten dr. Pandji yaitu berupa debu yang muncul saat terjadi pukulan baik tanpa senjata maupun memanfaatkan perabotan dapur seperti yang terlihat pada gambar 36. Efek visual berupa debu yang ditambahkan berwarna kecoklatan dengan intensitas yang rendah.



Gambar 37. Asisten dr. Pandji terdorong tendangan Cinthya  
(Time code: 00.13.54)

Efek visual *CGI composition* pada adegan penyerangan tersebut berupa cahaya biru dan putih dengan intensitas rendah, seperti yang terlihat pada gambar 37. Cahaya tersebut muncul saat terjadi pukulan antara kedua aktor dan hanya terdapat pada beberapa pukulan tertentu yang dianggap menjadi titik klimaks. Durasi munculnya efek visual ini sangatlah singkat karena hanya muncul hanya pada saat terjadinya pukulan saja.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan penyerangan pelaku penembakan di dalam rumah Indro Warkop ini merupakan dramatisasi ketegangan. Penambahan efek visual *particle system* berupa debu berperan untuk menekankan informasi intensitas kerasnya pukulan sehingga penonton dapat memahami tingkat resiko yang dialami oleh tokoh. Penambahan efek visual *particle system* ini berperan untuk meningkatkan dramatisasi ketegangan yang dibangun di dalamnya.

Pada babak 3, efek visual yang paling banyak muncul yaitu efek visual *particle system*. Efek visual tersebut muncul secara tidak realistis dalam adegan aksi untuk menekankan adegan aksi tersebut dan membangun

dramatisasi ketegangan di dalamnya. Sehingga pada babak 3, efek visual ditambahkan untuk membangun dramatisasi ketegangan pada adegan aksi untuk mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

Terdapat beberapa efek visual yang terdapat dalam sekuen 1 yaitu *lens flare*, *CGI composition*, *particle system*, *color correction*, *3D composition*, dan *set extention*. Efek visual yang terlihat dominan dari keenam efek visual tersebut yaitu *CGI composition* dan *particle system*. Penambahan beberapa jenis efek visual tersebut berperan untuk mendukung dramatisasi adegan baik yang keberadaannya membangun realitas adegan maupun yang keberadaannya menciptakan kesan tertentu dalam adegan. Efek visual tersebut memiliki peranan masing-masing dalam membangun adegan baik yang berdiri sendiri maupun untuk melengkapi keberadaan efek visual lainnya.

Dramatisasi yang dibangun dalam sekuen 1 ini merupakan dramatisasi yang termasuk dalam tahap pengenalan. Dramatisasi konflik dibangun untuk memperkenalkan kepada penonton perihal konflik yang di alami oleh tokoh protagonis dalam film. Pembangunan dramatisasi ketegangan dilakukan melalui adegan-adegan aksi yang membahayakan tokoh protagonis, sedangkan dramatisasi kejutan dibangun dengan munculnya beberapa informasi yang tidak diduga sebelumnya. Secara keseluruhan, adegan dalam sekuen 1 sebagian besar merupakan adegan dengan dramatisasi ketegangan dan konflik, sehingga efek visual yang ditambahkan dalam sekuen 1 berperan untuk mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Secara ringkas dan jelas, penambahan efek visual dalam membangun dramatisasi pada sekuen 1 terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Keterkaitan antara Efek Visual dan Dramatisasi dalam Tiap Babak pada Sekuen 1

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi
		<i>CGI comp.</i>	<i>3D comp.</i>	<i>Lens Flare</i>	<i>Set Ext.</i>	<i>Particle System</i>	<i>Color Correct.</i>	<i>Wire removal</i>	<i>Blurring</i>	<i>Atmosph.</i>	<i>Echo</i>	
BABAK 1	Penginterogasian Cinthya kepada Indro Warkop (TC. 00.08.45 – 00.12.32)			Garis biru dan putih								Konflik
	Aksi penembakan rumah Indro Warkop (TC. 00.12.37 – 00.12.39)	Api tembakan dan pecahan kaca				Asap dan debu	Pertajaman unsur warna cyan dan jingga					Ketegangan dan konflik
	Kepanikan dalam rumah saat terjadi aksi penembakan (TC. 00.12.40 – 00.12.55)	Api tembakan dan pecahan kaca				Asap, debu dan partikel api	Pertajaman unsur warna cyan dan jingga					Ketegangan dan konflik

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi	
		CGI comp.	3D comp.	Lens Flare	Set Ext.	Particle System	Color Correct.	Wire removal	Blurring	Atmosph.	Echo		
BABAK 2	Aksi penembakan yang menyerang Joe Tarling (TC. 00.13.12 – 00.13.27)	Api ledakan	peluru			Asap dan debu	Pertajaman unsur warna cyan dan jingga						Ketegangan dan konflik
	Turunnya pelaku penembakan dari helikopter (TC. 00.13.28 – 00.13.30)	Retakan tanah			Awan dan helikopter	Debu							Kejutan
BABAK 3	Penyerangan dapur rumah Indro Warkop (TC. 00.13.48 – 00.13.55)	Pendar cahaya				Debu							Ketegangan

Keterangan:

- : Efek visual yang ditambahkan untuk membangun realitas adegan
- : Efek visual yang ditambahkan untuk mencapai kesan tertentu dalam adegan

## B. Efek Visual Dalam Sekuen 2

Rangkaian adegan dalam sekuen 2 ini terjadi di Istana Casino. Secara garis besar, sekuen 2 bercerita mengenai aktifitas The King beserta para pasukannya untuk mempersiapkan dan mengawasi jalannya perjudian *online*. Sekuen ini menyampaikan informasi penting, yaitu informasi mengenai identitas The King. Adegan pada sekuen 2 berlokasi di *Jacuzzi* Istana Casino yang terbagi dalam tiga adegan yaitu dr. Pandji berciuman dengan The King, *flashback* kejadian antara dr. Pandji dengan The King, dan ilustrasi dr. Pandji berciuman dengan The King.

### 1. Dokter Pandji Berciuman dengan The King



Gambar 38. Rangkaian *shot* adegan berciuman dr. Pandji dengan The King  
(*Time code*: 00.18.08– 00.18.16)

The King memanggil dr. Pandji ke *Jacuzzi* dan panggilan tersebut disambut hangat oleh dr. Pandji. Dalam perbincangan antara keduanya, The King menceritakan sekilas tentang perasaannya terhadap dr. Pandji yang dilanjutkan dengan adegan berciuman. Adegan berciuman antara dr. Pandji dengan The King di *Jacuzzi* ini merupakan pengantar penyampaian informasi

mengenai identitas The King yang sebenarnya. Dalam adegan berciuman tersebut terdapat efek visual *particle system* dan *CGI composition*.



Gambar 39. Dokter Pandji berciuman dengan The King  
(Time code: 00.18.09)

Efek visual *particle system* dalam adegan berciuman antara dr. Pandji dan The King berupa asap berwarna putih yang muncul dari posisi tengah *frame* kemudian bergerak ke atas menutupi adegan berciuman antara dr. Pandji dan The King. Detail efek visual tersebut terlihat pada gambar 39. Keberadaan efek visual asap menutupi adegan berciuman, sehingga menghilangkan sebagian informasi adegan. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa perannya tidak untuk menunjang realitas adegan melainkan untuk mencapai tujuan dan kesan tertentu.

Efek visual *CGI composition* dalam adegan berciuman ini berupa penggabungan dua gambar yang berbeda dalam satu *frame*. Gambar tersebut berupa *emoticon* dengan mata berbentuk hati dan lidah yang menjulur. Detail efek visual secara lebih jelas terlihat pada gambar 40. Di sekeliling *emoticon*

terdapat bentuk hati yang muncul dan pecah beberapa kali. Posisi *emoticon* dalam *frame* berada di tengah-tengah bagian wajah kedua tokoh, dengan posisi menutupi sebagian wajah mereka.



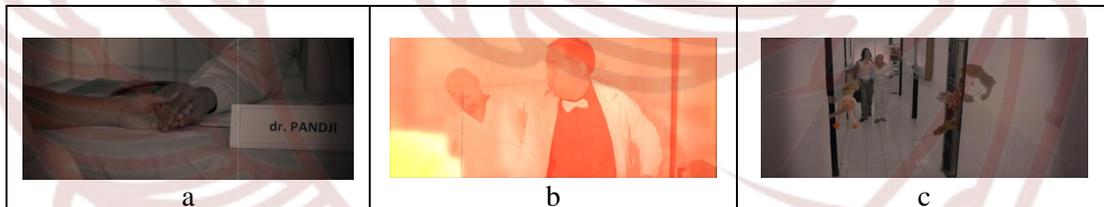
Gambar 40. *Emoticon* muncul di tengah adegan berciuman  
(*Time code*: 00.18.11)

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan berciuman antara dr. Pandji dengan The King di *Jacuzzi* merupakan dramatisasi *curiosity* atau rasa ingin tahu. Keingintahuan penonton terhadap suatu kejadian atau peristiwa muncul jika sesuatu yang terjadi bersifat tidak biasa, aneh, dan ada sebagian informasinya yang masih disembunyikan. Informasi yang masih disembunyikan dalam adegan tersebut yaitu informasi mengenai identitas The King. sesuatu yang aneh muncul saat sebagian informasi adegan yang sengaja dihilangkan melalui penambahan efek visual. Adegan ini termasuk dalam tahap pembukaan yang memberikan informasi mengenai identitas tokoh dalam film.

Kedua efek visual dalam adegan berciuman ini ditambahkan bukan untuk membangun realitas adegan. Hal ini diketahui karena tidak adanya

hubungan sebab akibat antara munculnya efek visual dengan unsur kejadian nyata yang lain dalam adegan. Penambahan efek visual di dalamnya berperan untuk mencapai kesan tertentu. Dalam adegan ini unsur yang ingin diciptakan adalah unsur komedi sehingga efek visual yang ditambahkan juga berperan dalam menghadirkan kelucuan dalam adegan dengan keberadaannya yang tidak realistis. Hal ini merupakan salah satu perwujudan komedi dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang bergenre aksi komedi. Penambahan unsur komedi melalui efek visual ini akan mengulur penyampaian informasi identitas The King, sehingga mampu meningkatkan dramatisasi kuriositas yang dibangun.

## 2. *Flashback* di Rumah Sakit Citra Waras



Gambar 41. Rangkaian *shot flashback* di Rumah Sakit Citra Waras  
(Time code: 00.19.04– 00.19.46)

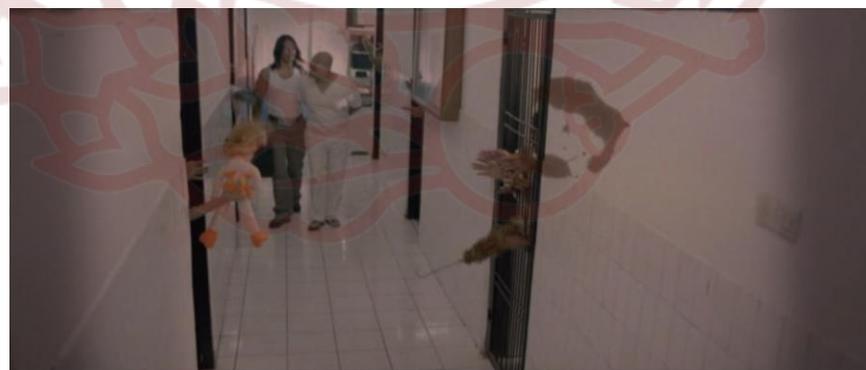
Pengenalan tokoh The King dalam sekuen 2 tidak hanya melalui perbincangan antara The King dengan dr. Pandji saja, namun juga dilengkapi dengan *flashback* peristiwa di Rumah Sakit Citra Waras antara The King dan dr. Pandji. Dari adegan *flashback* tersebut, penonton dapat mengetahui bahwa The King adalah King Kong, salah satu pasien dr. Pandji di Rumah Sakit Citra

Waras. Efek visual yang terdapat dalam rangkaian *flashback* tersebut yaitu *CGI composition* dan *color correction*.



Gambar 42. Kingkong memegang tangan dr. Pandji  
(Time code : 00.19.05)

Efek visual *CGI composition* dalam cuplikan *flashback* ini muncul dalam beberapa bentuk yang berbeda. Mulai dari bentuk garis vertikal berwarna putih seperti yang terlihat pada gambar 42, hingga bentuk noda darah seperti yang terlihat pada gambar 43. Masing-masing bentuk tersebut muncul dan hilang saling berganti satu sama lain dengan tempo yang cepat.



Gambar 43. Kingkong diamankan oleh Asisten dr. Pandji  
(Time code: 00.19.42)

Efek visual *color correction* terlihat di sepanjang durasi rangkaian *shot* dalam cuplikan *flashback* ini. Penerapan efek visual *color correction* tersebut berupa penurunan saturasi warna atau penurunan kemurnian warna sehingga warna pada gambar terlihat lebih pucat. Efek visual *CGI composition* yang ditambahkan dalam cuplikan *flashback* tersebut memiliki bentuk yang berbeda antara *shot* satu dengan *shot* lainnya, namun penerapan efek visual *color correction* memiliki konsep yang sama hampir dalam seluruh rangkaian *shot*. Efek visual *color correction* dalam rangkaian *shot* tersebut berperan untuk menunjukkan waktu terjadinya peristiwa. Perbedaan karakter warna antara rangkaian *shot* adegan *flashback* dengan adegan sebelumnya menunjukkan bahwa adegan ini telah terjadi beberapa waktu yang lalu atau tidak terjadi dalam satu rangkaian waktu dengan adegan sebelumnya.



Gambar 44. Pemaksaan Kingkong terhadap dr. Pandji  
(Time code: 00.19.25)

Selain penurunan saturasi warna, efek visual *color correction* dalam adegan ini juga berupa penambahan unsur warna tertentu dalam gambar. *Color*

*correction* tersebut berupa *global grading* dengan menambah unsur warna jingga secara dominan dalam satu *frame* dalam durasi yang sangat singkat. detail efek visual *color correction* secara jelas terlihat pada gambar 44.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan *flashback* tersebut merupakan dramatik kejutan dan konflik. Unsur kejutan terbangun karena informasi yang didapatkan penonton mengenai identitas The King merupakan informasi yang tidak diduga-duga sebelumnya. Unsur terpenting dalam terbentuknya kejutan adalah unsur dugaan yang secara umum sudah otomatis ada atau harus dibentuk dahulu sebagai sebuah kelaziman agar dapat diterima oleh penonton. Dramatisasi konflik terbangun dengan adanya informasi identitas The King yang disampaikan, tidak sesuai dengan harapan tokoh dalam film. Konflik yang muncul ini merupakan konflik pasif atau konflik yang tidak menyerang. Unsur konflik tersebut muncul dari perasaan atau batin dr. Pandji yang divisualisasikan melalui beberapa cuplikan adegan *flashback* dan diperkuat dengan penambahan efek visual.

Efek visual dalam masing-masing *shot* tersebut berperan untuk memvisualisasikan ingatan dr. Pandji atas peristiwa yang terjadi. Salah satu bentuk efek visual yang ditambahkan dalam beberapa *shot* tersebut yaitu noda berwarna merah yang terlihat seperti bercak darah pada foto lama. Warna merah sebagai salah satu visualisasi kekejaman dan kesadisan yang dialami oleh dr. Pandji dalam peristiwa tersebut. Keberadaan beberapa efek visual yang

terdapat dalam cuplikan *flashback* ini berperan untuk meningkatkan dramatisasi konflik yang dibangun.

### 3. Imajinasi Dokter Pandji Berciuman dengan Kingkong

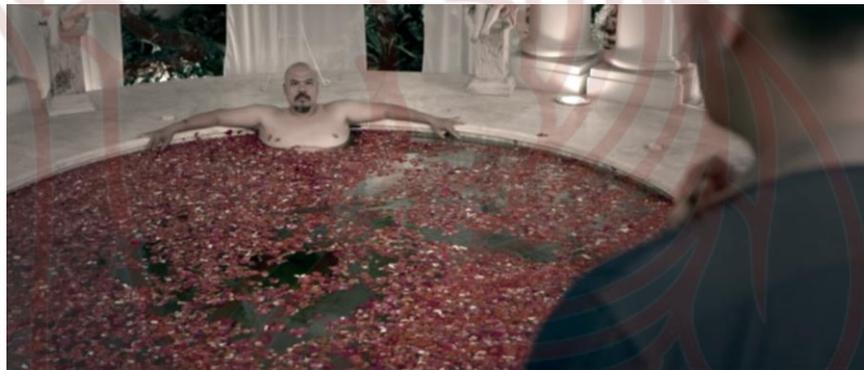


Gambar 45. Rangkaian *shot* ilustrasi dr. Pandji berciuman dengan Kingkong  
(*Time code*: 00.19.56– 00.20.04)

Informasi identitas The King yang telah diketahui oleh dr. Pandji, menjadikan dr. Pandji membayangkan adegan berciuman yang telah ia lakukan dengan The King, namun dengan visualisasi tokoh King Kong. Adegan berciuman dr. Pandji dengan King Kong ini bukan merupakan kejadian nyata, melainkan imajinasi dr. Pandji. Dalam visualisasi imajinasi tersebut terdapat efek visual *CGI composition* dan *color correction* yang berperan penting dalam mendukung penyampaian informasi.

Efek visual *color correction* dalam rangkaian *shot* tersebut berupa penurunan saturasi warna yang menjadikan detail dan kemurnian warna menurun. Efek visual *color correction* yang diterapkan merupakan *global grading* yang perubahannya mempengaruhi warna gambar secara keseluruhan. Pengaplikasian penurunan saturasi warna ini membuat gambar terlihat lebih pucat. Detail efek visual *color correction* terlihat pada gambar 46. Efek visual

*color correction* tersebut berperan untuk menekankan informasi rangkaian imajinasi dan waktu kejadian peristiwa. Adanya perbedaan saturasi warna yang terlihat jelas antara rangkaian *shot* ini dengan adegan utama, menunjukkan bahwa adegan ini tidak terjadi pada waktu yang sama dengan rangkaian adegan sebelum maupun sesudahnya atau tidak terjadi dalam satu rangkaian waktu.



Gambar 46. King Kong berbicara dengan dr. Pandji di *Jacuzzi*  
(Time code: 00.19.57)



Gambar 47. Dokter Pandji berciuman dengan King Kong  
(Time code: 00.20.04)

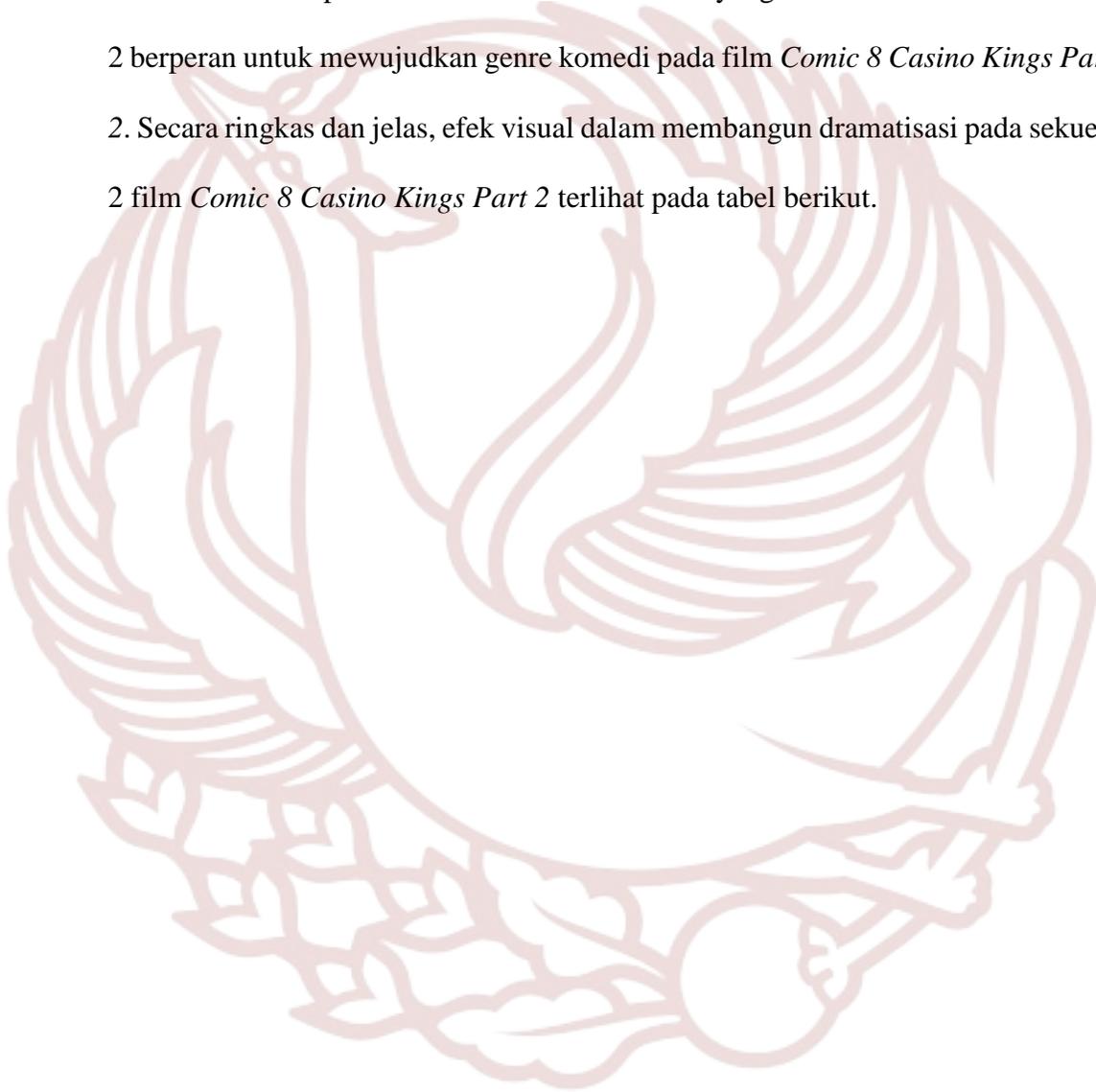
Efek visual *CGI composition* dalam adegan ini berupa penambahan *emoticon* menjulurkan lidah berwarna kuning dan biru. Detail gambar *emoticon*

tersebut terlihat pada gambar 47. Objek *emoticon* dalam adegan ini merepresentasikan ekspresi jijik dr. Pandji saat membayangkan dirinya berciuman dengan King Kong. Posisi *emoticon* dalam adegan ini terletak hampir sama dengan posisi *emoticon* pada adegan dr. Pandji berciuman dengan The King, yaitu terletak di antara kedua tokoh dan menutupi adegan berciuman tersebut.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan berciuman antara dr. Pandji dengan King Kong merupakan dramatisasi kejutan dan konflik. Dramatisasi kejutan muncul ketika informasi identitas The King yang disampaikan di luar dugaan penonton. Visualisasi imajinasi dengan penambahan *emoticon* sebagai representasi ekspresi, membangun dramatisasi konflik yang muncul dari diri dr. Pandji. Selain untuk mendukung dramatisasi konflik, keberadaan *emoticon* juga merupakan salah satu perwujudan komedi dari film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang bergenre aksi komedi.

Efek visual yang terdapat dalam sekuen 2 merupakan efek visual yang cenderung statis. Kemunculan dan pergerakannya memiliki tempo yang lambat. Efek visual yang terdapat dalam sekuen 2 di antaranya efek visual *color correction*, *CGI composition*, dan *particle system*. Beberapa dramatisasi yang dibangun dalam sekuen ini merupakan dramatisasi kejutan dan konflik yang termasuk dalam tahap pengenalan yang menyampaikan informasi identitas tokoh dan konflik yang dialaminya. Tempo efek visual yang lambat disesuaikan dengan tempo adegan dan

dramatisasinya, sehingga terdapat kesinambungan atau hubungan antara karakter efek visual yang ditambahkan dengan dramatisasi adegan yang dibangun. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa efek visual yang ditambahkan dalam sekuen 2 berperan untuk mewujudkan genre komedi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Secara ringkas dan jelas, efek visual dalam membangun dramatisasi pada sekuen 2 film *Comic 8 Casino Kings Part 2* terlihat pada tabel berikut.



Tabel 4. Keterkaitan antara efek visual dan dramatisasi dalam tiap babak pada sekuen 2

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi
		<i>CGI comp.</i>	<i>3D comp.</i>	<i>Lens Flare</i>	<i>Set Ext.</i>	<i>Particle System</i>	<i>Color Correct.</i>	<i>Wire removal</i>	<i>Blurring</i>	<i>Atmosph.</i>	<i>Echo</i>	
	Dr. Pandji berciuman dengan The King (TC. 00.18.08 – 00.18.16)	Objek <i>emoticon</i>				Asap						Rasa ingin tahu
	Flashback The King dan King Kong di RS. Citra Waras (TC. 00.19.04 – 00.19.46)	Garis vertikal, percikan darah dan objek lain					Penurunan saturasi warna					Kejutan dan konflik
	Dr. Pandji berciuman dengan King Kong (TC. 00.19.56– 00.20.04)	Objek <i>emoticon</i>					Penurunan saturasi warna					Kejutan dan konflik

Keterangan:

-  : Efek visual yang ditambahkan untuk membangun realitas adegan
-  : Efek visual yang ditambahkan untuk mencapaikesan tertentu dalam adegan

### C. Efek Visual dalam Sekuen 3

Rangkaian adegan dalam sekuen 3 bercerita mengenai perjuangan 8 Komika melawan pasukan pemburu untuk dapat bertahan hidup di tengah permainan perjudian *online*. Di lokasi pertarungan yang lain, Indro Warkop, Cinthya, dan Ence Bagus bertarung melawan tiga petarung mematikan di arena pergulatan. Mereka bertarung untuk dipertaruhkan dalam perjudian *online* yang disaksikan oleh penjudi di seluruh dunia. Sekuen 3 ini terbagi dalam tiga babak yaitu adegan yang terjadi di hutan yang menjadi area permainan bertahan hidup, di arena pergulatan, dan di menara *transmitter*

#### 1. Efek Visual dalam Sekuen 3 Babak 1

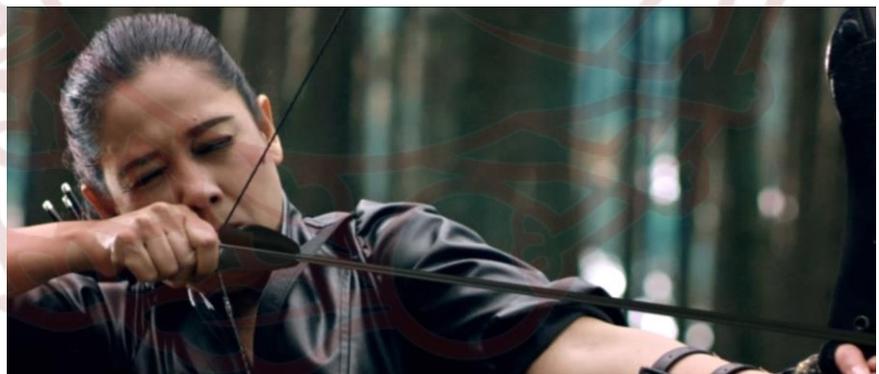
Adegan dalam babak 1 ini terjadi di hutan tempat berlangsungnya permainan bertahan hidup. Sekuen 3 babak 1 terbagi dalam beberapa adegan yaitu penyerangan pasukan pemburu terhadap 8 Komika, kedatangan pemburu di tengah area permainan bertahan hidup, penyerangan pasukan pemburu tanpa senjata, kedatangan Mongol Stress, ledakan bom The Mutant, dan dampak hancurnya menara *transmitter*. Masing-masing adegan tersebut terjadi dalam satu lokasi besar dengan penyajian berselang-seling dengan babak lain dalam satu sekuen yang sama

a. Penyerangan Pasukan Pemburu terhadap 8 Komika



Gambar 48. Rangkaian *shot* adegan penyerangan pasukan pemburu terhadap 8 Komika  
(*Time code*: 00.21.38 – 00.22.17)

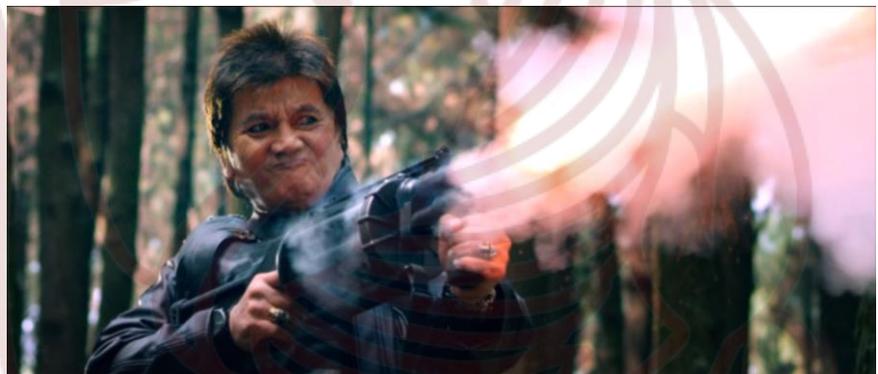
Pasukan pemburu menyerang 8 Komika di area permainan bertahan hidup dengan membawa persenjataan lengkap baik senjata api maupun senjata tajam. Akibat serangan tersebut, masing-masing Komika berlarian untuk menghindari serangan. Visualisasi adegan penyerangan pasukan pemburu menggunakan senjata api dan senjata tajam, didukung dengan beberapa efek visual yaitu *color correction*, *3D composition*, *CGI composition*, dan *particle system*.



Gambar 49. Salah satu pemburu menarik anak panah  
(*Time code*: 00.21.45)

Efek visual *3D composition* dalam adegan tersebut berupa penambahan anak panah yang muncul pada beberapa *shot*. Salah satu kemunculannya yaitu menempel pada busur panah dan menyatu dengan

pergerakan salah satu pemburu saat menarik busur panah. Detail efek visual tersebut terlihat pada gambar 49. Selain menempel pada busur panah, *3D composition* berupa anak panah, juga muncul berdiri sendiri untuk memvisualisasikan anak panah yang melesat menuju target. Keberadaan efek visual *3D composition* tersebut berperan untuk meningkatkan realitas adegan dengan membangun hukum sebab akibat terjadinya aksi atau pergerakan aktor.



Gambar 50. Salah satu pemburu menembak ke arah Komika  
(Time code: 00.22.00)

Selain bersenjatakan panah, pasukan pemburu juga dilengkapi dengan senjata api berupa pistol dengan spesifikasi yang berbeda-beda. Visualisasi tembakan tersebut didukung dengan adanya efek visual *CGI composition*. Efek visual *CGI composition* dalam adegan ini berupa api yang muncul saat pemburu melakukan tembakan. Efek visual api muncul dalam beberapa bentuk yang berbeda. Salah satu detail bentuk efek visual *CGI composition* berupa api terlihat pada gambar 50. Efek api yang terlihat pada gambar tersebut berwarna putih dan jingga dengan bentuk memanjang. Terdapat tiga bentuk efek api yang ditambahkan

untuk mendukung visualisasi tembakan, bentuk yang pertama terlihat pada gambar 50, bentuk yang kedua berupa segitiga tak beraturan, dan bentuk yang ketiga berupa segitiga berukuran kecil. Masing-masing bentuk tersebut muncul dan hilang dengan tempo yang cepat.

Keberadaan efek visual *CGI composition* berupa api, berperan untuk memvisualisasikan adegan penembakan yang dilakukan oleh pasukan pemburu. Penambahan bentuk api yang berbeda, mendukung informasi karakteristik senjata api yang berbeda pula. Keberadaan efek api ini berperan penting untuk membangun korelasi pergerakan tokoh satu dengan yang lainnya. Pergerakan pemburu mengacungkan pistol dapat diterjemahkan sebagai adegan penembakan saat efek api muncul dari pistol yang dibawanya dan pergerakan Komika yang berlarian menghindari tembakan menjadi realistis dengan adanya efek api tersebut.

Efek visual *particle system* dalam adegan penyerangan ini berupa asap dan debu. Berdasarkan keterkaitannya dengan efek visual lain, terdapat dua jenis efek visual *particle system* yang ditambahkan. Jenis *particle system* yang pertama adalah *particle system* yang tidak berdiri sendiri atau keberadaannya berperan untuk melengkapi efek visual lainnya. Efek visual *particle system* tersebut muncul beriringan atau bersamaan dengan kemunculan efek visual lainnya, salah satunya yaitu untuk melengkapi realitas efek api. Detail efek visual tersebut terlihat pada gambar 50. Jenis efek visual *particle system* kedua yaitu

efek visual *particle system* yang berdiri sendiri tanpa ada keterkaitan dengan efek visual lainnya. Efek visual *particle system* jenis ini berbentuk gumpalan asap yang kemudian menyebar dan menghilang seperti yang terlihat pada gambar 51.



Gambar 51. Komika menghindari serangan pasukan pemburu  
(Time code: 00.22.13)

*Particle system* berupa asap dan titik-titik api yang muncul beriringan dengan efek api berperan untuk meningkatkan realitas visualisasi penembakan yang dibangun melalui efek visual. Efek visual *particle system* yang muncul berdiri sendiri di antara Komika berperan untuk memvisualisasikan serangan dan meningkatkan realitas pergerakan Komika dalam menghindari serangan tersebut. Sehingga efek visual *particle system* baik yang terkait dengan efek visual lainnya maupun yang berdiri sendiri sama-sama berperan untuk membangun adegan yang realistis.

Berbeda dengan dua efek visual sebelumnya, efek visual *color correction* merupakan efek visual yang diterapkan hampir dalam sepanjang durasi *shot* pada adegan tersebut. Efek visual ini bersifat statis

karena diterapkan pada bagian *background*. Efek visual *color correction* yang diterapkan merupakan *secondary grading* yang hanya diterapkan pada bagian tertentu yaitu pada bagian *background*. Secara spesifik, penerapan efek visual *color correction* ini berupa peningkatan nilai warna *cyan* pada *background* sehingga warna pada daun terlihat biru kehijau-hijauan. Efek visual *color correction* tersebut ditambahkan untuk mencapai kesan tertentu dalam adegan. Warna biru termasuk dalam temperatur warna dingin yang menimbulkan kesan dingin dan menegangkan.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan penyerangan ini merupakan dramatisasi konflik dan ketegangan. Dramatisasi konflik terbangun dengan adanya hambatan kuat dan bersifat menyerang yang menghalangi tujuan 8 Komika. Nilai dramatik konflik dalam film tergantung pada besar kecilnya hambatan yang menghalangi tokoh. Jika kekuatan aksi jauh lebih besar daripada hambatan, maka pertikaian atau konflik yang terjadi merupakan konflik yang kecil dan begitu pula sebaliknya. Dalam adegan ini, tokoh utama atau Komika memiliki hambatan yang besar karena kelengkapan senjata Komika tidak sebanding dengan senjata pasukan pemburu yang menyerang mereka. Hal ini juga berkaitan dengan dramatisasi ketegangan bahwa semakin besar resiko yang dialami maka semakin besar pula nilai dramatiknya. Dalam susunan penutupan cerita dramatik, Adegan ini termasuk dalam tahap pengembangan. Dimulainya sekuen 3 ini menunjukkan titik *point*

*of attack* yaitu titik dimana tokoh protagonis dalam cerita mengambil keputusan untuk menerjang konflik atau problema yang dialaminya, dari tahap inilah cerita utama dimulai. Masing-masing efek visual yang ditambahkan memegang peranan yang berbeda-beda dalam membangun adegan, baik meningkatkan realitas adegan, maupun untuk menciptakan kesan tertentu dalam adegan. Realitas adegan dibangun karena logika penonton tidak terganggu dengan adanya ketimpangan adegan yang mungkin berasal dari beberapa faktor.

b. Kedatangan Pemburu di Tengah Area Permainan Bertahan Hidup



Gambar 52. Rangkaian *shot* kedatangan pemburu di area permainan  
(*Time code*: 00.25.16 – 00.25.18)

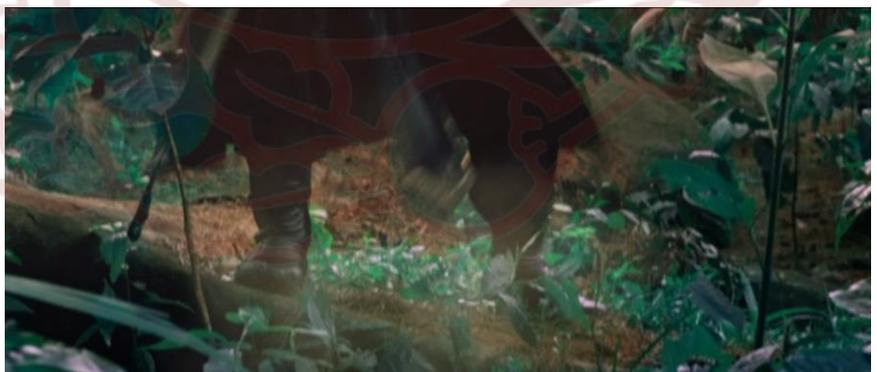
Serangan pasukan pemburu, menjadikan 8 Komika terpecah dalam beberapa kelompok yang berlokasi di beberapa tempat yang berbeda. Masing-masing Komika akan melawan beberapa pasukan pemburu yang juga telah terbagi. Di salah satu kelompok Komika, salah satu pasukan pemburu datang dari atas secara tiba-tiba. Dalam proses pengambilan gambar, turunnya pemburu tersebut dibantu dengan tali yang mampu menunjang adegan. Dalam meningkatkan realitas adegan dalam film, keterlibatan efek visual *wire removal* berperan untuk menghilangkan tali penunjang yang dipergunakan saat proses

pengambilan gambar. Detail efek visual *wire removal* terlihat secara jelas pada gambar 53.



Gambar 53. Kedatangan pasukan pemburu  
(Time code: 00.25.17)

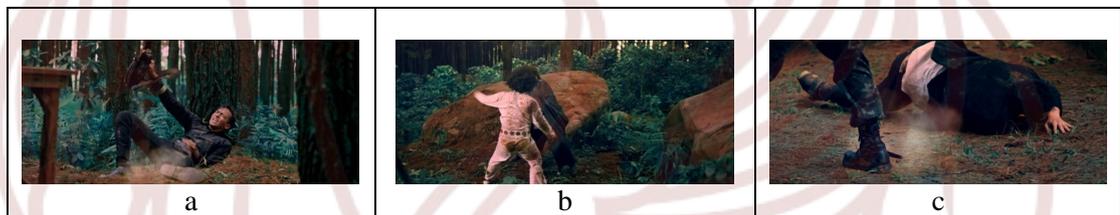
Efek visual *particle system* juga berperan untuk mendukung visualisasi kedatangan pasukan pemburu dengan adanya penambahan partikel debu yang muncul saat pemburu menghentakkan kakinya ke tanah. efek visual *particle system* terlihat lebih detail pada gambar 54. Penambahan efek visual *particle system* tersebut berperan untuk meningkatkan dramatisasi dengan melebih-lebihkan adegan.



Gambar 54. Kaki pemburu menyentuh tanah  
(Time code: 00.25.19)

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan ini yaitu dramatisasi kejutan dan ketegangan. Dramatisasi kejutan dibangun melalui kemunculan pemburu yang tidak biasa dan secara tiba-tiba, sehingga berada di luar dugaan penonton. Sedangkan dramatisasi ketegangan dibangun dengan kehadiran pemburu sebagai salah satu ancaman yang beresiko bagi Komika.

c. Penyerangan Pasukan Pemburu di Tempat yang Berbeda-beda



Gambar 55. Rangkaian *shot* penyerangan pasukan pemburu di tempat yang berbeda-beda  
(*Time code*: 00.33.48 – 00.34.42)

Berbagai cara dilakukan oleh Komika dalam menghadapi pasukan pemburu. Peralatan yang sangat berbeda antara keduanya menjadikan para Komika melakukan beberapa negosiasi untuk menyetarakan kondisi kedua belah pihak dalam permainan bertahan hidup. Salah satu bentuk negosiasi tersebut adalah melakukan pertarungan tanpa menggunakan senjata api. Adegan penyerangan pasukan pemburu terhadap Komika terbagi dalam tiga lokasi yang berbeda yaitu penyerangan pasukan pemburu pada Babe Cabita dan Fico Fachriza, Penyerangan pasukan pemburu pada Ge Pamungkas, dan penyerangan pasukan pemburu pada Ernest Prakasa dan Arie Kriting.

Dalam adegan penyerangan ini terdapat beberapa efek visual yaitu *particle system* dan *color correction*.



Gambar 56. Ge Pamungkas terjatuh akibat serangan  
(Time code: 00.34.02)

Efek visual *particle system* yang ditambahkan berupa debu berwarna coklat muda dengan intensitas yang rendah sehingga terlihat pudar dan tidak jelas. Efek visual *particle system* tersebut muncul dalam beberapa pergerakan menyebabkan adanya interaksi antara tokoh baik pemburu maupun Komika dengan lingkungan sekitar seperti terjatuhnya Komika ke tanah, lihat pada gambar 56 dan hentakan kaki pasukan pemburu ke tanah, lihat pada gambar 57.



Gambar 57. Hentakan pemburu ke tanah  
(Time code: 00.34.19)



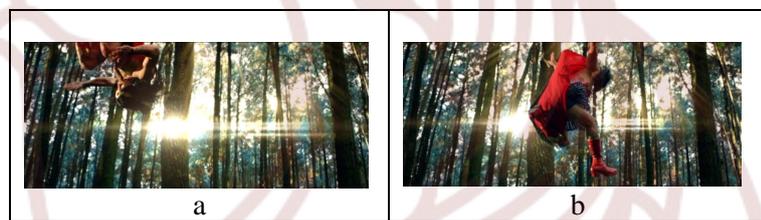
Gambar 58. Adegan saling pukul antara pemburu dengan Komika  
(Time code: 00.34.12)

Selain interaksi tokoh dengan lingkungan sekitar, efek visual *particle system* juga muncul dalam adegan yang menyebabkan adanya interaksi antara tokoh satu dengan tokoh lainnya seperti pada gambar 58 yang menunjukkan adegan saling pukul antara Komika dengan pemburu. Keberadaan *Particle system* tersebut berperan untuk memvisualisasikan adanya interaksi dengan tekanan yang keras baik antara tokoh dengan lingkungan sekitar maupun interaksi saling pukul antar tokoh sehingga memicu penyebaran debu di sekeliling bagian interaksi tersebut.

Efek visual *color correction* yang diterapkan dalam adegan penyerangan ini merupakan *color correction secondary grading* atau perubahan warna pada bagian-bagian tertentu. Efek visual *color correction* yang diterapkan yaitu menambah nilai warna *cyan* pada *background* sehingga warna pada *background* terlihat bertemperatur rendah yaitu berwarna biru kehijauan.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan aksi antara Komika dengan pasukan pemburu ini merupakan dramatisasi ketegangan. Unsur ketegangan muncul karena kondisi para Komika sebagai tokoh protagonis semakin terancam dengan resiko ketidak mampuannya untuk bertahan hidup melawan pasukan pemburu dalam permainan tersebut.

d. Kedatangan Mongol Stress



Gambar 59. Rangkaian *shot* kedatangan Mongol Stress  
(*Time code*: 00.35.44 – 00.35.50)

Dari 8 Komika yang terbagi dalam beberapa lokasi, Ge Pamungkas merupakan satu-satunya Komika yang berdiri sendiri melawan dua orang pemburu. Mongol Stress tiba-tiba datang di lokasi Ge Pamungkas untuk membantunya melawan dua orang pemburu yang menyerangnya. Kedatangan Mongol Stress ini melibatkan efek visual *lens flare*, *wire removal*, dan *color correction*. Efek visual *lens flare* dalam adegan ini berupa tiga garis cahaya lurus dengan posisi horizontal saling sejajar. Garis cahaya tersebut terlihat tipis dengan unsur warna kuning dan putih. Detail efek visual *lens flare* dalam adegan ini terlihat pada gambar 60 dan 61.



Gambar 60. Kedatangan Mongol Stress  
(Time code: 00.35.46)

Pergerakan efek visual *lens flare* ini memendek dan memanjang mengikuti pergerakan tokoh, Sedangkan Efek visual *wire removal* dalam adegan ini diterapkan untuk menghilangkan tali yang digunakan sebagai pendukung adegan, dalam pengadeganan saat proses pengambilan gambar berlangsung.



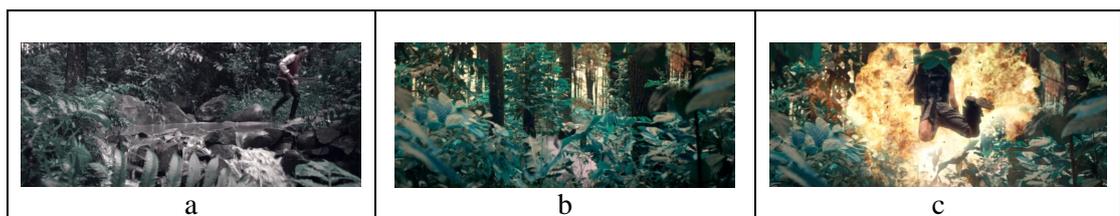
Gambar 61. Mongol Stress bersiap turun ke tanah  
(Time code: 00.35.48)

Efek visual *color correction* yang diterapkan dalam adegan ini merupakan efek visual statis untuk mencapai warna *background* yang diinginkan. Efek visual *color correction* ini memiliki karakter yang sama dengan efek visual *color correction* pada adegan sebelumnya

dalam babak yang sama karena keberadaannya berpengaruh pada warna *background* saja tanpa mempengaruhi pergerakan tokoh atau efek visual lainnya.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi kejutan. Unsur kejutan dibangun melalui kedatangan Mongol Stress dengan pergerakan dan kostum yang tidak diduga-duga sebelumnya. Dramatisasi kejutan ini didukung dengan penambahan efek visual *lens flare*. Efek visual *lens flare* tersebut merupakan efek visual yang ditambahkan untuk melebih-lebihkan adegan untuk meningkatkan dramatisasi. Keberadaannya sekilas terlihat seperti garis cahaya yang muncul akibat adanya cahaya matahari yang masuk ke lensa kamera, namun apabila diperhatikan kembali secara seksama, keberadaan efek visual *lens flare* tidak sesuai dengan posisi sumber cahaya matahari. Pergerakannya menyesuaikan dengan pergerakan tokoh sehingga terlihat tidak alami. Penambahan efek visual *lens flare* memiliki beberapa efek yang ditimbulkan yaitu meningkatkan efek dramatis pada adegan dan menambah unsur estetis dalam *frame* dengan adanya pergerakan cahaya yang mengikuti pergerakan tokoh.

e. Ledakan Bom The Mutant



Gambar 62. Rangkaian *shot* ledakan bom The Mutant  
(Time code: 00.40.30– 00.41.45)

Penyerangan yang harus dihadapi oleh Komika tidak hanya berasal dari pasukan pemburu saja namun juga bersumber dari The Mutant yang diperankan oleh Sholeh Sholihun. The Mutant hadir di area permainan bertahan hidup untuk menyerang Komika Arie Keriting dan Kemal Pahlevi dengan senjata api berupa bom.



Gambar 63. Kemal Pahlevi di area permainan bertahan hidup  
(Time code: 00.41.07)

The Mutant membasuh muka di sebuah lokasi dalam area permainan bertahan hidup. Sebelum The Mutant mencuci muka di lokasi tersebut, Kemal Pahlevi buang air kecil di lokasi yang sama, lihat pada gambar 63. Dalam adegan ini, terdapat dua konsep efek visual *color correction* yang diterapkan. Konsep *color correction* yang pertama yaitu *global grading* berupa penurunan saturasi warna yang berpengaruh pada penurunan kemurnian warna pada gambar secara keseluruhan. Detail efek visual *color correction* lihat gambar 63. Konsep *Color correction* ini berperan untuk memberikan informasi waktu yang menunjukkan bahwa peristiwa tersebut termasuk dalam peristiwa

*flashback* atau peristiwa yang terjadi pada waktu lampau dan tidak menjadi satu rangkaian waktu dengan adegan sebelum dan sesudahnya



Gambar 64. Munculnya asap sebagai awal ledakan  
(Time code: 00.41.42)

Konsep efek visual *color correction* yang kedua yaitu *secondary grading* berupa penambahan nilai warna *cyan* pada bagian *background*. Detail efek visual *color correction* konsep ini lihat pada gambar 64 dan 65. Konsep efek visual *color correction* ini berperan untuk menciptakan kesan tertentu dalam sebuah adegan sesuai dengan psikologi warna yang digunakan.

Visualisasi ledakan bom *The Mutant* melibatkan efek visual *particle system* dan *CGI composition*. Efek visual *particle system* tersebut berupa asap yang muncul saat ledakan dimulai. Detail efek visual lihat gambar 63. Efek visual berupa asap ini muncul hanya dalam waktu singkat kemudian disusul dengan efek visual *CGI composition* berupa api ledakan.



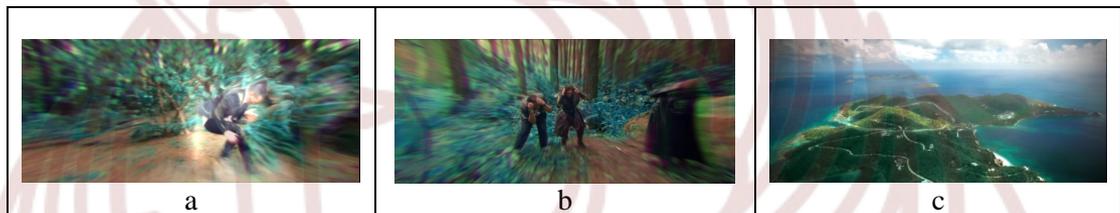
Gambar 65. Ledakan bom The Mutant  
(Time code: 00.41.44)

Efek visual *CGI composition* berupa api ledakan berwarna kuning, jingga, dan hitam muncul dari bentuk kecil, membesar, mengecil kembali, hingga menghilang. Warna kuning dan jingga merupakan asosiasi dari warna api, sedangkan warna hitam memvisualisasikan adanya bagian atau benda yang terbakar. Efek visual *CGI composition* tersebut muncul hanya dalam waktu yang sangat singkat. Keberadaan efek visual ini sangat penting untuk meningkatkan realitas dalam visualisasi ledakan.

Dramatisasi yang dibangun dalam ledakan bom The Mutant merupakan dramatisasi ketegangan. Dramatisasi ketegangan dapat dibesar kecilkan nilai dramatiknnya dengan mengatur besar kecilnya resiko yang dialami oleh tokoh. Ledakan bom yang terjadi memiliki nilai resiko yang tinggi sehingga nilai dramatik ketegangan dalam adegan tersebut juga tinggi. Selain unsur ketegangan yang dibangun, dramatisasi adegan ini juga diwarnai dengan unsur komedi karena bom yang di bawa The Mutant meledak di area The Mutant sendiri. Situasi

dramatik ketegangan dengan unsur komedi tersebut dibangun melalui pengadeganan tokoh dan didukung dengan penambahan efek visual baik efek visual untuk meningkatkan realitas adegan maupun efek visual untuk menciptakan kesan tertentu dalam adegan.

f. Dampak Hancurnya Menara *Transmitter*



Gambar 66. Rangkaian *shot* dampak hancurnya menara *transmitter*  
(*Time code*: 00.46.06 – 00.46.27)

Di lokasi lain dalam waktu yang hampir bersamaan, Indro Warkop dan Ence Bagus berusaha menghancurkan menara *transmitter* Pulau Casino. Rangkaian *shot* pada gambar 66 menunjukkan dampak hancurnya menara *transmitter* yang mengganggu sistem dalam pulau tersebut. Terdapat beberapa efek visual dalam adegan ini di antaranya *blurring*, *CGI composition*, dan *color correction*.



Gambar 67. Visualisasi hancurnya sistem pada satu tokoh  
(*Time code*: 00.46.06)

Efek visual *blurring* merupakan efek visual yang terlihat dominan dalam adegan tersebut. Efek visual *blurring* ini mengaburkan beberapa bagian *background* dalam *frame*. Bagian yang terlepas dari efek visual *blurring* adalah bagian tubuh aktor. Detail efek visual *blurring* lihat pada gambar 67. Efek visual *blurring* ini diterapkan hampir pada sepanjang durasi dalam adegan tersebut. Selain pada gambar 67, efek visual *blurring* juga diterapkan pada gambar 68 yang di dalamnya menunjukkan tiga tokoh dalam satu lokasi yang sama.

Efek visual *color correction* dalam adegan ini muncul hampir dalam sepanjang durasi. Efek visual *color correction* yang diterapkan yaitu *secondary grading* yang mengubah warna tertentu dalam *frame*. Warna yang dirubah dalam *frame* tersebut yaitu warna biru pada *background*. Efek visual *color correction* dalam adegan ini merupakan efek visual yang ditambahkan untuk mencapai kesan tertentu dalam adegan sesuai dengan psikologi warna biru yang digunakan.



Gambar 68. Visualisasi hancurnya sistem pada tiga tokoh  
(Time code: 00.46.14)



Gambar 69. Visualisasi pulau dilihat dari atas  
(Time code: 00.46.19)

Efek visual *CGI composition* yang ditambahkan dalam adegan ini berupa terbukanya lapisan bening tak berwarna yang melingkupi pulau. Detail efek visual secara lebih jelas lihat gambar 69. Efek visual *CGI composition* ini muncul pada bagian akhir adegan yang menunjukkan bentuk pulau dari atas. Keberadaan efek visual tersebut berperan untuk mendukung visualisasi dampak hancurnya menara *transmitter*.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi konflik. Dramatisasi konflik terbangun karena aksi tokoh utama bertemu dengan hambatan yang bersumber dari perlawanan pihak lain yang menjadikan aksi The King dalam menjalankan perjudian *online* terhenti. Penambahan efek visual berperan untuk mendukung adegan dan meningkatkan nilai dramatik adegan yang dibangun. Efek visual *blurring* dalam adegan ini bukan merupakan efek visual yang berperan untuk meningkatkan realitas adegan, melainkan efek visual yang ditambahkan untuk mencapai kesan tertentu dalam membangun

dramatisasi. Penerapan efek visual *blurring* memberikan kesan pusing, bingung atau adanya ketidakseimbangan pada masing-masing tokoh dalam adegan tersebut. Ketidakseimbangan ini divisualisasikan dalam *frame* untuk menjadikan penonton ikut merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh dalam cerita.

Efek visual yang terlihat dominan pada sekuen 3 babak 1 yaitu efek visual *CGI composition*, *particle system* dan *color correction*. Efek visual *CGI composition* dan *particle system* berperan untuk mendukung adegan aksi yang bentuk dan kemunculannya disesuaikan dengan jenis pertikaiannya. Efek visual *color correction* merupakan efek visual yang diterapkan pada seluruh adegan dalam babak 1. Efek visual *color correction* dengan konsep yang sama tersebut menjadi identitas lokasi dan membangun kesan ketegangan melalui psikologi warna yang digunakan. Dramatisasi dalam sekuen 3 babak 1 yaitu dramatisasi ketegangan yang banyak dibangun melalui adegan pertikaian antar tokoh. Sehingga dapat diketahui bahwa pada babak 1 sekuen 3, efek visual ditambahkan untuk membangun dramatisasi ketegangan pada adegan aksi untuk mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

## 2. Efek Visual dalam Sekuen 3 Babak 2

Adegan dalam sekuen 3 babak 2 terjadi di arena pergulatan. Adegan tersebut yaitu pertarungan antara Cinthya dan Ence Bagus dengan petarung mematikan. Pertarungan di arena pergulatan ini termasuk salah satu bagian

dari permainan perjudian *online* yang mempertaruhkan nyawa para petarung sebagai bahan perjudian. Efek visual dalam sekuen 3 babak 2 ini terbagi dalam dua bagian yaitu pertarungan di arena gulat dan ledakan di arena gulat.

a. Pertarungan di Arena Gulat



Gambar 70. Rangkaian *shot* pertarungan di arena gulat  
(*Time code*: 00.33.33 – 00.35.43)

Pada bagian pertama, Ence Bagus bertarung melawan ketiga petarung mematikan untuk mengulur waktu. Keadaan Ence Bagus yang semakin lemah, membuat Cinthya akhirnya menggantikan posisi Ence Bagus. Visualisasi adegan pertarungan di arena gulat tersebut melibatkan beberapa efek visual yaitu *lens flare* dan *particle system*.



Gambar 71. Ence Bagus melawan tiga petarung  
(*Time code*: 00.33.33)

Terdapat dua bentuk efek visual *lens flare* yang ditambahkan dalam adegan ini. Efek visual *lens flare* yang pertama berupa dua garis cahaya lurus saling sejajar berwarna biru dan putih yang terlihat pada gambar 71. bentuk efek visual *lens flare* yang kedua berupa bulatan cahaya berwarna merah dan biru seperti yang terlihat pada gambar 72. Kedua bentuk *lens flare* tersebut muncul beberapa kali sepanjang adegan dengan posisi yang berbeda-beda.



Gambar 72. Penonton melihat pertarungan  
(Time code: 00.33.36)



Gambar 73. Cinthya melawan tiga petarung  
(Time code: 00.34.86)

Efek visual *particle system* dalam adegan tersebut berupa debu yang muncul saat terjadi pukulan antara Ence Bagus dan Cinthya

dengan para petarung. Detail efek visual *particle system* terlihat pada gambar 73. Efek visual debu tersebut berwarna coklat muda dengan intensitas yang rendah sehingga terlihat pudar.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan pertarungan ini merupakan dramatisasi ketegangan. Nilai unsur ketegangan dalam adegan semakin meningkat seiring dengan meningkatnya resiko yang mungkin dialami oleh tokoh protagonis dalam film. Peningkatan ini dibangun saat Cinthya sebagai tokoh yang lebih pandai bergulat, turun melawan ketiga petarung mematikan untuk menggantikan Ence Bagus.

Efek visual yang ditambahkan dalam adegan pertarungan ini turut berperan untuk mendukung dramatisasi ketegangan yang dibangun. Efek visual *particle system* berupa debu dalam adegan tersebut muncul dalam pukulan-pukulan tertentu. Kemunculan efek visual ini menginformasikan kepada penonton bahwa pukulan dengan penambahan efek visual debu memiliki tekanan yang lebih keras dan beresiko lebih tinggi untuk melukai tokoh dalam cerita.

Efek visual *lens flare* dalam rangkaian *shot* tersebut merupakan efek visual yang ditambahkan bukan untuk meningkatkan realitas adegan, melainkan untuk menciptakan kesan tertentu dalam adegan. Hal ini diketahui dengan tidak adanya keterkaitan antara posisi *lens flare* dengan sumber cahaya yang terlihat dalam *frame*, sehingga *lens flare* yang ditambahkan terkesan tidak realistis. Efek visual *lens flare* tersebut

memiliki beberapa peranan di antaranya menambah nilai keindahan dalam *frame*, menambah kesan dramatis dan futuristis

b. Ledakan di Arena Gulat



Gambar 74. Rangkaian *shot* ledakan di arena gulat  
(*Time code*: 00.36.34 – 00.37.30)

Bom yang berhasil di rakit oleh Indro Warkop digunakan untuk meledakkan salah satu bagian dinding di ruangan gulat untuk menurunkan *ring* arena pertarungan. Ledakan yang terjadi memicu kemunculan api meskipun hanya beberapa saat. Visualisasi ledakan ini melibatkan beberapa efek visual yaitu *particle system*, *lens flare*, *CGI composition*, dan *atmospheric*.



Gambar 75. Detail peristiwa ledakan  
(*Time code*: 00.37.08)

Efek visual *CGI composition* dalam rangkaian *shot* tersebut berupa api yang muncul saat terjadi ledakan. Efek visual *CGI*

*composition* tersebut berwarna kuning dan jingga yang merupakan asosiasi dari warna api. Efek api ini muncul dengan intensitas yang cukup besar dan berbentuk menyebar. Detail efek visual lihat gambar 75. Kemunculannya didukung dengan keberadaan efek visual *particle system* untuk meningkatkan realitas kejadian. Penambahan efek visual *CGI composition* yang dilengkapi dengan *particle system* dalam adegan ini berperan untuk memvisualisasikan ledakan yang terjadi. Keberadaan efek visual tersebut berperan penting dalam membangun adegan yang realistis.

Dalam *shot* yang terlihat pada gambar 76 menunjukkan kondisi ruangan setelah terjadinya ledakan. Indro Warkop dan Ence Bagus terlihat berusaha keluar dari arena gulat. Efek visual *atmospheric* yang ditambahkan berupa atmosfir asap di sekitar lingkungan tempat terjadinya adegan. Keberadaan efek visual *atmospheric* tersebut berperan untuk meningkatkan realitas ledakan dengan menciptakan kondisi ruangan yang mendukung. Penambahan efek asap ini tidak terlihat jelas karena intensitasnya yang rendah. Efek visual *lens flare* yang ditambahkan pada *shot* tersebut berbentuk garis lurus horizontal berwarna putih dan biru.



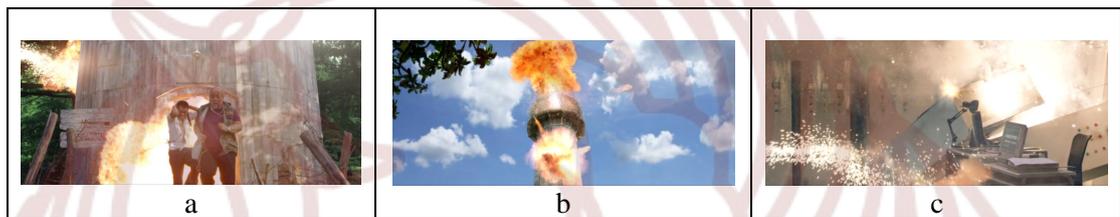
Gambar 76. Kondisi Ruang Setelah Ledakan  
(Time code: 00.37.24)

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi ketegangan. Unsur ketegangan dibangun dengan munculnya kekhawatiran penonton akan ketidakberhasilan tokoh protagonis dalam melakukan aksinya. Efek visual dalam adegan ini berperan penting dalam meningkatkan dramatisasi ketegangan yang dibangun.

Efek visual yang terlihat dominan pada sekuen 3 babak 2 yaitu efek visual *lens flare* dan *particle system*. Efek visual *lens flare* muncul dalam seluruh adegan pada babak ini, efek visual tersebut menjadi ciri khas babak sekaligus menjadi identitas lokasi kejadian. Efek visual *particle system* berperan untuk menekankan adegan aksi dan membangun dramatisasi ketegangan di dalamnya. Sehingga dapat diketahui bahwa pada babak 2 sekuen 3, efek visual yang ditambahkan berperan untuk membangun dramatisasi ketegangan dan mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

c. Efek Visual dalam Sekuen 3 Babak 3

Babak ini terjadi di lokasi menara *transmitter* dan hanya terdapat satu adegan yaitu Indro Warkop dan Ence Bagus meledakkan menara *transmitter* pulau Casino.



Gambar 77. Rangkaian *shot* ledakan menara *transmitter*  
(Time code: 00.45.50 – 00.46.04)

Ledakan pada menara *transmitter* menyebar ke ruang kontrol dan menyebabkan kerusakan sistem yang melingkupi pulau tersebut. Visualisasi ledakan menara *transmitter* memanfaatkan beberapa efek visual yaitu *CGI composition*, *particle system*, dan *3D composition*. Penambahan efek visual *CGI composition* dalam adegan ini berupa api dengan susunan warna jingga, kuning, dan putih dengan intensitas yang besar. Detail efek visual *CGI composition* secara jelas terlihat pada gambar 78. Efek visual ini muncul hampir dalam sepanjang durasi adegan. Pada gambar 78 menunjukkan ledakan yang terjadi di lokasi menara *transmitter* yang kemudian diperjelas ledakannya pada gambar 79. Gambar 80 menunjukkan ledakan yang terjadi di ruang kontrol. Ledakan yang terjadi pada ruang kontrol bukan merupakan ledakan yang berasal langsung dari sumber ledakan, melainkan ledakan yang timbul sebagai akibat dari adanya penyebaran api ledakan pada menara *transmitter*.



Gambar 78. Indro dan Ence menghindari ledakan  
(Time code: 00.45.54)

Efek visual *3D composition* dalam adegan tersebut berupa visualisasi terlepasnya ujung menara *transmitter* yang mengarah ke atas. Terlepasnya ujung menara *transmitter* ini diakibatkan oleh ledakan besar yang terjadi pada menara *transmitter*. Keberadaan efek visual ini muncul dalam durasi yang sangat singkat. Detail efek visual secara jelas terlihat pada gambar 79.

Ledakan yang terjadi juga divisualisasikan dengan penambahan efek visual *particle system*. Efek visual *particle system* ini muncul dalam beberapa bentuk. Bentuk pertama berupa titik-titik berwarna jingga yang divisualisasikan percikan api dan bentuk *particle system* yang kedua berupa asap berwarna putih dengan intensitas yang rendah. Lebih jelas lihat gambar 80. Kedua bentuk *particle system* ini muncul beriringan dengan efek visual api saat ledakan terjadi.



Gambar 79. Lepasnya ujung menara *transmitter*  
(*Time code: 00.45.56*)



Gambar 80. Ledakan di ruang kontrol  
(*Time code: 00.46.01*)

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi ketegangan. Unsur ketegangan dibangun melalui peristiwa yang membahayakan bagi tokoh protagonis dalam film. Nilai dramatisasi ketegangan ini berbanding lurus dengan nilai resiko yang mungkin dihadapi oleh tokoh.

Efek visual dalam adegan tersebut berperan untuk memvisualisasikan peristiwa ledakan yang terjadi. Masing-masing efek visual baik efek visual *CGI composition*, *3D composition* maupun *particle system* sama-sama termasuk efek visual yang ditambahkan untuk

meningkatkan atau menciptakan realitas adegan. Penambahan efek visual ini membangun sebab akibat adegan untuk menciptakan adegan yang realistis. Efek visual tersebut selain menunjukkan peristiwa ledakan juga menunjukkan tingkat ledakan yang terjadi, sehingga penonton dapat memperkirakan tingkat ketegangan dan resiko yang mungkin dialami tokoh yang berada dalam peristiwa tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan masing-masing efek visual berperan penting untuk meningkatkan dramatisasi ketegangan yang dibangun.

Efek visual yang terlihat dominan pada babak 3 sekuen 3 yaitu efek visual *CGI composition*. Efek visual tersebut berperan untuk memvisualisasikan adegan dan membangun dramatisasi ketegangan. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dramatisasi ketegangan pada babak 3 sebagian besar dibangun melalui efek visual di dalamnya, efek visual tersebut sekaligus berperan mewujudkan genre aksi dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

Terdapat beberapa efek visual yang terlihat pada sekuen 3 yaitu *lens flare*, *CGI composition*, *3D composition*, *blurring*, *particle system*, dan *atmospheric*. Efek visual yang terlihat dominan dari keenam efek visual tersebut yaitu *color correction*, *CGI composition*, dan *particle system*. Efek visual pada sekuen 3 muncul dengan tempo yang cepat. Dari beberapa efek visual tersebut, ada efek visual yang berperan untuk meningkatkan realitas adegan, ada pula yang berperan untuk mencapai kesan tertentu dalam sebuah adegan.

Dalam penuturan cerita dramatik, sekuen 3 termasuk dalam tahap pengembangan cerita. Sekuen 3 ini merupakan *point of attack* cerita atau titik dimana terjadi serangan protagonis atau problema utama, perjuangan protagonis dalam melawan problema utama dan klimaks cerita. Dalam sekuen 3 banyak terdapat adegan aksi pertikaian yang menunjukkan perlawanan tokoh protagonis terhadap masalah yang dihadapinya. Sebagian besar dramatisasi yang dibangun dalam sekuen 3 adalah dramatisasi ketegangan. Efek visual yang ditambahkan dalam sekuen ini disesuaikan dengan jenis adegan aksi dengan tempo kemunculan dan pergerakan yang cepat untuk mendukung dramatisasi ketegangan dan mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Secara ringkas dan jelas analisis efek visual dalam membangun dramatisasi pada sekuen 3 terangkum dalam tabel berikut.

Tabel 5. Keterkaitan antara efek visual dan dramatisasi dalam tiap babak pada sekuen 3

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi	
		CGI comp.	3D comp.	Lens Flare	Set Ext.	Particle System	Color Correct.	Wire removal	Blurring	Atmosph.	Echo		
BABAK 1	Penyerangan para pemburu terhadap 8 Komika (TC. 00.21.38 – 00.22.17)	Api tembakan	Anak panah			Asap, debu dan partikel api	Secondary grading Pertajaman unsur warna cyan pada background						Konflik dan ketegangan
	Kedatangan pemburu di tengah area permainan bertahan hidup (TC. 00.25.16 – 00.25.18)					Debu	Secondary grading Pertajaman unsur warna cyan pada background	Penghilangan tali pembantu saat pengambilan gambar					Ketegangan
	Penyerangan pasukan pemburu di tempat yang berbeda-beda (TC. 00.33.48 – 00.34.42)					Debu	Secondary grading Pertajaman unsur warna cyan pada background						Ketegangan

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi
		CGI comp.	3D comp.	Lens Flare	Set Ext.	Particle System	Color Correct.	Wire removal	Blurring	Atmosph.	Echo	
BABAK 1	Kedatangan Mongol Stress (TC. 00.35.44 – 00.35.50)			Garis cahaya kuning jingga			Secondary grading Pertajaman unsur warna cyan pada background					Kejutatan
	Ledakan bom The Mutant (TC. 00.06.49 – 00.08.04)	Api ledakan				Asap	Secondary grading Pertajaman unsur warna cyan pada background					Ketegangan
	Dampak hancurnya menara transmitter (TC. 00.46.06 – 00.46.27)						Secondary grading Pertajaman unsur warna cyan pada background		Pengaburan gambar latar belakang kecuali pada bagian aktor			Konflik

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi
		<i>CGI comp.</i>	<i>3D comp.</i>	<i>Lens Flare</i>	<i>Set Ext.</i>	<i>Particle System</i>	<i>Color Correct.</i>	<i>Wire removal</i>	<i>Blurring</i>	<i>Atmosph.</i>	<i>Echo</i>	
BABAK 2	Pertarungan di arena gulat (TC. 00.33.33 – 00.35.43)			Garis cahaya biru dan putih		Debu						Ketegangan
	Ledakan di arena gulat (TC. 00.36.34 – 00.37.30)	Api ledakan		Garis cahaya biru dan putih		Asap				Atmosfer debu		Ketegangan
BABAK 3	Ledakan menara <i>transmitter</i> Pulau Casino (TC. 00.45.50 – 00.46.04)	Api ledakan	Ujung menara <i>transmitter</i> terlepas			Asap dan partikel api						Ketegangan

Keterangan:

- : Efek visual yang ditambahkan untuk membangun realitas adegan
- : Efek visual yang ditambahkan untuk mencapai kesan tertentu dalam adegan

#### D. Efek Visual dalam Sekuen 4

Rangkaian adegan dalam sekuen 4 terjadi setelah menara *transmitter* berhasil dihancurkan. Hancurnya menara *transmitter* di Pulau Casino menyebabkan hancurnya sistem yang menjalankan perjudian *online* sehingga perjudian *online* terhenti. Dalam sekuen ini mulai terjadi pembelokan cerita dan aksi dari tokoh utama. Sekuen 4 menceritakan upaya 8 Komika, Indro Warkop, dan Cinthya dalam menangkap The King dan pasukannya yang menjalankan perjudian online tersebut. Adegan dalam sekuen 4 terbagi dalam tiga babak yaitu babak yang berlokasi di bibir pantai atau di halaman Istana Casino, babak yang berlokasi di dalam Istana Casino dan babak yang berlokasi di dermaga.

##### 1. Efek visual dalam Sekuen 4 Babak 1

Adegan dalam babak ini berlokasi di bibir pantai dan di halaman Istana Casino. Efek visual dalam sekuen 4 babak 1 terdiri dari beberapa adegan yaitu kedatangan asisten *mastermind* di Pulau Casino, penyerangan asisten *mastermind* kepada penjaga Istana Casino, penyerangan Komika terhadap penjaga Istana Casino, dan Romantisme Isa dan Bella.

##### a. Kedatangan Asisten *Mastermind* di Pulau Casino



Gambar 81. Rangkaian *shot* kedatangan Asisten *Mastermind* di Pulau Casino  
(*Time code*: 00.54.07 – 00.54.17)

Pendaratan asisten *mastermind* di Pulau Casino dilakukan setelah mereka melakukan pencarian Pulau Casino melalui udara. Kedua asisten *mastermind* mendarat menggunakan jet ski tepat di depan halaman Istana Casino. Efek visual yang terdapat dalam visualisasi pendaratan tersebut yaitu *set extention*, *3D composition*, dan *particle system*.



Gambar 82. Asisten *Mastermind* melakukan pendaratan  
(Time code: 00.54.08)

Efek visual *3D composition* dalam adegan ini berupa penambahan objek pesawat yang terlihat dari bagian bawah seperti yang terlihat pada gambar 82. Objek pesawat tersebut merupakan visualisasi transportasi yang digunakan oleh asisten *mastermind* sebelum keduanya mendarat menggunakan jet ski.

Efek visual *particle system* yang ditambahkan dalam adegan pendaratan asisten *mastermind* tersebut berupa titik-titik putih dengan intensitas yang rendah sehingga terlihat samar dan menyatu dengan *background* seperti yang terlihat pada gambar 83. Efek visual tersebut

muncul pada ukuran *shot close up* yang menunjukkan detail ekspresi asisten *mastermind*.



Gambar 83. Detail ekspresi Asisten *Mastermind*  
(Time code: 00.54.10)

Efek visual *set extention* terdapat pada setiap *shot* secara keseluruhan. Dalam rangkaian *shot* tersebut *set extention* ditambahkan untuk menggantikan *background* dengan gambar awan dan laut untuk menciptakan lokasi yang diinginkan. Detail efek visual *set extention* terlihat pada gambar 84.



Gambar 84. Asisten *Mastermind* mendarat di Pulau Casino  
(Time code: 00.54.12)

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan ini merupakan dramatisasi kejutan dengan unsur komedi. Dramatisasi tersebut

dibangun melalui pengadeganan tokoh dalam cerita dan diperkuat dengan efek visual yang ditambahkan. Efek visual *set extention* dan *3D compositon* berperan untuk mendukung visualisasi adegan dengan menciptakan *background* dan objek pendukung lainnya agar adegan terlihat realistis. Penambahan efek visual tersebut menjadikan pergerakan dan ekspresi tokoh menjadi jelas dan informatif. Efek visual *set extention* dan *3D composition* merupakan efek visual yang ditambahkan untuk meningkatkan realitas adegan dalam rangkaian *shot* tersebut. Hal ini berbeda dengan keberadaan efek visual *particle system* yang berperan untuk mendukung ekspresi kedua asisten *mastermind* yang dibuat sedikit berlebihan, sehingga karakter efek visual *particle system* yang ditambahkan sesuai dengan karakter pengadeganan tersebut.

Dramatisasi kejutan dalam adegan tersebut dibangun melalui munculnya hal yang tidak diduga-duga, Unsur duga ini dibentuk dalam sekuen 3 pada rangkaian adegan pertarungan sebagai bagian dari perjudian. Akhir cerita perjudian ternyata tidak hanya sekedar menang atau kalah tapi ada pembelokan cerita di dalamnya. Kedatangan asisten *mastermind* di pulau tersebut merupakan dramatisasi kejutan yang diwarnai dengan unsur komedi. Karakter komedi dalam dramatisasi kejutan pada adegan ini disesuaikan dengan genre film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Efek visual *particle system* dalam adegan ini berperan untuk melengkapi pengadeganan tokoh yang disesuaikan dengan

pengadeganan tersebut sehingga ada korelasi antara keduanya dalam membangun adegan dengan dramatisasi dramatik kejutan dan unsur kelucuan di dalamnya.

b. Penyerangan Asisten *Mastermind* kepada Penjaga Istana Casino



Gambar 85. Rangkaian *shot* penyerangan Asisten *Mastermind* menggunakan senjata  
(*Time code*: 00.54.18 – 00.54.27)

Setelah berhasil melakukan pendaratan, asisten *mastermind* melakukan perlawanan terhadap pasukan The King yang menghalanginya untuk masuk ke Istana Casino. Dalam bagian penyerangan asisten *mastermind* menggunakan senjata ini terdapat penambahan efek visual *CGI composition*, *lens flare*, *set extention*, dan *particle system*.

Efek visual *CGI composition* dalam adegan penyerangan ini berupa api yang muncul dari pistol saat terjadinya tembakan. Api yang ditambahkan berwarna jingga, kuning dan putih yang muncul dan hilang dalam tempo yang cepat. Terdapat dua bentuk efek api yang ditambahkan dalam adegan tersebut. Perbedaan bentuk api ini disesuaikan dengan sudut pandang kamera pada masing-masing *shot*.



Gambar 86. Dua Asisten *mastermind* melakukan penembakan  
(*Time code: 00.54.20*)

Bentuk pertama, api terlihat tidak beraturan dengan sisi yang dekat dengan ujung pistol lebih kecil dari pada sisi yang jauh dari pistol seperti pada gambar 86. Bentuk kedua terlihat hampir menyerupai titik api yang muncul dari ujung pistol seperti 87.



Gambar 87. Dua Asisten *mastermind* mendekati penjaga  
(*Time code: 00.54.21*)

Visualisasi tembakan tersebut dilengkapi dengan efek visual *particle system* berupa partikel debu yang muncul saat terjadi tumbukan antara peluru dengan tubuh pasukan Istana Casino. Detail efek visual *particle system* terlihat pada gambar 88.



Gambar 88. Aksi penembakan penjaga Istana Casino  
(Time code: 00.54.22)

Efek visual *lens flare* dalam adegan tersebut berupa penambahan pantulan cahaya dengan beberapa bentuk yang berbeda. Posisi dari *lens flare* tersebut menyebar tidak beraturan dalam *frame*. *Lens flare* ini berwarna biru dan putih dengan intensitas yang rendah sehingga tidak terlihat jelas dalam *frame* seperti 87. Efek visual *set extention* dalam rangkaian *shot* tersebut berupa visualisasi *background* bangunan Istana Casino sebagai lokasi terjadinya adegan.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi ketegangan. Unsur ketegangan ini muncul dengan adanya adegan aksi yang membahayakan kedua tokoh antara Asisten *Mastermind* dengan pasukan The King. Efek visual *CGI composition*, *set extention*, dan *particle system* dalam rangkaian *shot* tersebut merupakan efek visual yang berperan untuk menciptakan adegan dan meningkatkan realitas adegan. Ketiga efek visual tersebut muncul secara bersamaan dalam satu *frame* dengan memegang peranan yang

berbeda-beda namun berkorelasi dalam membentuk adegan yang realistis dan dramatis.

Efek visual *CGI composition* berupa api, berperan untuk memvisualisasikan tembakan yang bersumber baik dari pistol yang dibawa oleh dua asisten *mastermind* maupun pistol yang dibawa oleh pasukan The King. Penambahan efek visual api tersebut berperan untuk menciptakan adegan penembakan yang realistis dengan menyatukan antara pergerakan tokoh dengan kemunculan efek visual api dalam rangkaian *shot* tersebut. Efek visual *set extention* yang ditambahkan berperan untuk memvisualisasikan bangunan Istana Casino sebagai lokasi terjadinya peristiwa. Dengan penerapan *set extention* ini, lokasi kejadian dapat divisualisasikan dengan mudah, realistis, dan sesuai rancangan. Efek visual *particle system* dalam rangkaian *shot* tersebut berperan untuk meningkatkan realitas adegan penembakan yang dibangun melalui efek visual *CGI composition*. *Particle system* berupa debu berperan untuk membangun kompleksitas efek visual sebagai unsur pembentuk adegan yang disesuaikan dengan hubungan sebab akibat terjadinya tumbukan antara peluru dengan tokoh.

Efek visual *lens flare* yang ditambahkan memiliki peranan yang berbeda dengan ketiga efek visual sebelumnya. Efek visual *lens flare* dalam adegan ini bukan merupakan efek visual yang ditambahkan untuk meningkatkan realitas adegan, melainkan efek visual yang ditambahkan untuk mencapai kesan tertentu dalam sebuah adegan. Penambahan efek

visual *lens flare* dalam adegan, berperan untuk meningkatkan unsur dramatis dan menciptakan kesan futuristik. Beberapa efek visual yang ditambahkan dalam adegan ini memegang peranan masing-masing dalam menciptakan dan mendukung adegan dengan situasi dramatik ketegangan di dalamnya.

Adegan penyerangan Asisten *Mastermind* dengan pasukan The King dilakukan dengan beberapa jenis adegan aksi. Selain dengan adegan yang menggunakan senjata api, penyerangan tersebut juga dilakukang tanpa menggunakan senjata.



Gambar 89. Rangkaian *shot* adegan penyerangan tanpa senjata  
(*Time code*: 00.54.36 – 00.55.10)

Adegan penyerangan asisten *mastermind* tanpa menggunakan senjata juga melibatkan penambahan beberapa efek visual di antaranya efek visual *particle system*, *set extention*, dan *lens flare*. Efek visual *particle system* dalam adegan penyerangan tanpa senjata tersebut berupa partikel debu berwarna coklat muda yang muncul saat terjadinya pukulan antara dua asisten *mastermind* dengan pasukan Istana Casino seperti pada gambar 90 dan 91.



Gambar 90. Pukulan asisten *mastermind* pada penjaga  
(Time code: 00.54.50)



Gambar 91. Pukulan asisten *mastermind* pada penjaga lain  
(Time code: 00.54.53)

Efek visual partikel debu yang ditambahkan memiliki intensitas yang rendah dan muncul dalam tempo yang cepat. Jika dilihat secara sekilas, keberadaan efek visual ini tidak terlihat dengan jelas. Hal tersebut dikarenakan kemunculan efek debu dalam tempo yang cepat dan juga dikarenakan warna latar belakang yang kuat sehingga menjadikan efek visual dengan intensitas yang rendah ini terlihat samar.



Gambar 92. Rangkaian *shot* penyerangan Asisten *Mastermind* dengan kekuatan suara  
(*Time code*: 00.55.37 – 00.55.49)

Selain melakukan penyerangan menggunakan senjata dan dengan adegan aksi saling pukul, asisten *mastermind* juga melakukan penyerangan dengan memanfaatkan kekuatan suara. Visualisasi adegan ini didukung dengan efek visual *CGI composition*, *blurring*, *lens flare*, dan *set extention*.



Gambar 93. Asisten *Mastermind* mengeluarkan kekuatan suara  
(*Time code*: 00.55.37)

Efek visual *CGI composition* dalam rangkaian *shot* ini muncul dalam beberapa bentuk, bentuk pertama yaitu berupa cahaya berwarna putih dengan intensitas yang rendah di sekeliling asisten *mastermind* sebagai sumber suara seperti pada gambar 93. Cahaya tersebut muncul dari ukuran kecil dan semakin melebar menjauh dari sumber suara.



Gambar 94. Visualisasi rambatan gelombang suara  
(Time code: 00.55.40)

Bentuk *CGI composition* yang kedua berupa gelombang suara yang bergerak keluar atau menjauh, dari sumber suara dalam bentuk lingkaran yang semakin melebar. Detail efek visual tersebut secara jelas lihat gambar 94. Efek visual *CGI composition* berupa gelombang ini menyatu dengan gambar dan berpengaruh terhadap bentuk gambar dalam *frame*. Kedua bentuk efek visual *CGI composition* ini memiliki keterkaitan satu sama lain baik bentuk, posisi dan waktu kemunculannya.



Gambar 95. Dampak kekuatan gelombang suara  
(Time code: 00.55.38)

Efek visual *blurring* merupakan efek visual yang berperan untuk melengkapi visualisasi adegan penyerangan dengan kekuatan suara

tersebut. Efek visual *blurring* ini bersifat menyeluruh pada gambar sebagai bentuk visualisasi dampak kekuatan suara yang dikeluarkan.

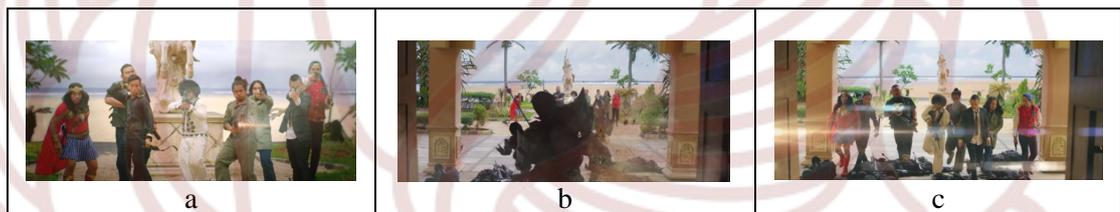
Dramatisasi adegan penyerangan asisten *mastermind* ini merupakan dramatisasi ketegangan yang dibangun melalui pergerakan pemain dan diperkuat dengan penambahan efek visual di dalamnya. Dalam adegan penyerangan menggunakan kekuatan suara, unsur ketegangan dibumbui dengan unsur kejutan akibat penyerangan yang tidak biasa dan terkesan tidak masuk akal. Unsur kejutan dalam adegan tersebut muncul karena adanya bentuk serangan di luar dugaan penonton. Bentuk serangan yang tidak biasa tersebut menimbulkan kelucuan tersendiri dan menjadi salah satu wujud komedi dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang bergenre aksi komedi.

Efek visual *particle system* berupa debu muncul saat terjadi pukulan antara dua asisten *mastermind* dengan pasukan Istana Casino. Kemunculan efek debu tersebut berperan untuk menekankan intensitas kerasnya pukulan yang dilakukan. Penambahan efek visual *particle system* ini berkorelasi dengan adegan dalam membangun dramatisasi ketegangan.

Efek visual *CGI composition* yang ditambahkan dalam rangkaian *shot* ini merupakan efek visual yang berperan untuk memvisualisasikan adegan tanpa memperhatikan realitas adegan itu sendiri. Efek visual *CGI composition* dalam adegan ini, berperan untuk memvisualisasikan pergerakan gelombang suara yang bersumber dari

salah satu asisten *mastermind* saat mengeluarkan kekuatan suaranya. Visualisasi gelombang suara yang pada dasarnya tidak terlihat oleh mata ini bertujuan untuk meningkatkan dramatisasi adegan yang dibangun. Melalui efek visual tersebut, informasi adegan penyerangan menggunakan kekuatan suara diperkuat dengan dua jenis informasi yaitu informasi audio dan visual. Melalui penguatan informasi visual inilah dramatisasi kejutan dan ketegangan dalam adegan ini dibangun.

c. Penyerangan Komika kepada Penjaga Istana Casino



Gambar 96. Rangkaian *shot* penyerangan Komika kepada penjaga Istana Casino  
(Time code: 00.55.10 – 00.55.26)

Delapan Komika melakukan penyerangan terhadap pasukan The King yang sedang berjaga di pintu depan agar dapat masuk ke Istana Casino. Terdapat beberapa efek visual dalam adegan penyerangan komika tersebut, di antaranya *CGI composition*, *3D composition*, *particle system*, dan *lens flare*.

Efek visual *CGI composition* yang ditambahkan dalam adegan penyerangan ini berupa api yang muncul dari senjata api yang digunakan oleh Komika seperti pada gambar 97. Efek api yang ditambahkan ada yang berbentuk melebar dan ada yang memanjang,

namun kedua bentuk api ini muncul dalam ukuran yang kecil karena tidak ada detail *shot* dari adegan penembakan tersebut. Selain muncul dalam beberapa bentuk, efek visual *CGI composition* berupa api, juga muncul dalam beberapa posisi yaitu posisi yang menempel pada pistol dan posisi yang tidak terkait dengan objek pistol, keduanya muncul dengan tempo yang cepat.



Gambar 97. Penyerangan masing-masing Komika  
(Time code: 00.55.22)

Efek visual *3D composition* yang ditambahkan berupa objek senjata yang dilempar oleh komika ke arah pasukan The King seperti gambar 97. *3D composition* yang ditambahkan dalam rangkaian *shot* ini muncul dalam beberapa bentuk, sesuai dengan jenis senjata yang digunakan. Ukuran *shot* yang kecil menyebabkan objek *3D composition* ini tidak terlihat jelas.

Efek visual *particle system* dalam rangkaian *shot* tersebut berupa debu, asap, dan partikel api. *Particle system* berupa asap yang ditambahkan dalam rangkaian *shot* ini berwarna putih dengan intensitas yang rendah dan muncul dalam beberapa posisi yang berbeda. Beberapa

posisi tersebut yaitu sebagai *foreground* atau muncul di bagian belakang pasukan Istana Casino dan dan muncul beriringan dengan efek visual *CGI composition* saat terjadi tembakan. Efek visual *particle system* berupa debu yang ditambahkan, berwarna coklat dengan intensitas yang rendah dan muncul saat peluru bertumbukan dengan pasukan The King seperti pada gambar 98.



Gambar 98. Pasukan Istana Casino berjatuhan  
(Time code: 00.55.26)

Efek visual *particle system* berupa titik-titik api yang ditambahkan dalam rangkaian *shot* tersebut berwarna kuning dan muncul saat terjadi tumbukan antara peluru dengan benda yang memicu munculnya titik-titik api. Beberapa jenis *particle system* tersebut muncul dalam satu *frame* secara bersamaan atau dalam jeda waktu yang sangat singkat sehingga terlihat hampir bersamaan.

Efek visual *lens flare* dalam adegan ini berbentuk garis lurus dengan posisi horizontal berwarna jingga, putih dan biru seperti pada gambar 99. Cahaya tersebut terlihat bersumber pada satu titik cahaya yang menyebar membentuk garis-garis cahaya dengan ukuran yang

pendek. Efek visual ini muncul dengan intensitas yang cukup tajam sehingga terlihat jelas meskipun muncul hanya dalam waktu yang singkat.



Gambar 99. 8 Komika memasuki Istana Casino  
(Time code: 00.55.33)

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan penyergapan ini merupakan dramatisasi ketegangan. Unsur ketegangan dibangun melalui pengadeganan tokoh dan diperkuat dengan beberapa efek visual. Efek visual *CGI composition* dan *3D composition* dalam rangkaian *shot* tersebut berperan untuk menciptakan adegan penembakan atau serangan yang dilakukan oleh 8 Komika. Bentuk *CGI composition* yang berbeda memvisualisasikan jenis senjata yang berbeda serta memberikan informasi perkiraan jarak jangkauan dari pistol tersebut. Efek visual *CGI composition* berupa api dengan bentuk memanjang menunjukkan jarak jangkauan pistol tersebut lebih panjang dari pada pistol dengan efek visual api yang melebar. Penambahan kedua efek visual ini berkontribusi dalam menciptakan adegan dengan membangun realitas dari pengadeganan dan efek visual yang saling berkorelasi.

Efek visual *particle system* baik berupa asap, debu, dan partikel api memiliki keterkaitan dengan kemunculan efek visual *CGI composition*. Efek visual *particle system* ini muncul secara beriringan dalam satu *frame* untuk meningkatkan realitas adegan yang dibangun melalui efek visual *CGI composition* dan *3D composition*. Efek visual *particle system* mendukung unsur-unsur pembentuk adegan agar adegan yang dibangun dapat diterima oleh penonton.

Penambahan efek visual *lens flare* dalam sebuah adegan berperan untuk meningkatkan unsur dramatis dan menambah kesan futuristik. Efek visual *lens flare* ini bukan merupakan efek visual yang ditambahkan untuk meningkatkan realitas adegan, melainkan efek visual yang ditambahkan untuk menciptakan kesan tertentu dalam sebuah adegan. Efek visual tersebut berperan dalam meningkatkan dramatisasi cerita yang dibangun.

d. Romantisme Isa dan Bella



Gambar 100. Rangkaian *shot* romantisme Isa dan Bella  
(*Time code*: 01.10.55 – 01.12.48)

Dalam satu lokasi di luar istana, terjadi penyerangan antara Ge Pamungkas dan Mongol Stress dengan Isa yang akhirnya menyebabkan Isa terkalahkan. Momen kekalahan Isa ini disambut Bella, namun bukan

untuk menyerang atau membalas dendam kepada dua Komika tersebut melainkan terlibat dalam suatu adegan romantis di saat-saat terakhir Isa.



Gambar 101. Medium *shot* adegan romantisme Isa dan Bella  
(Time code: 01.12.25)

Dalam adegan romantisme antara Isa dan Bella terdapat penambahan efek visual yaitu *lens flare* yang muncul tepat di gigi emas Isa seperti pada gambar 101 dan 102.



Gambar 102. Long Shot Adegan Romantisme Isa dan Bella  
(Time code: 01.12.49)

Efek visual *lens flare* muncul pada posisi yang sama meski dalam ukuran *shot* yang berbeda. *Lens flare* tersebut berupa pantulan cahaya yang memiliki banyak sisi panjang lancip berwarna putih dan

jingga. Dramatisasi yang dibangun dalam adegan ini merupakan dramatisasi kejutan dengan unsur haru dan kelucuan dalam satu kesatuan. Unsur haru dalam adegan ini dibangun melalui dialog dan pergerakan tokoh sedangkan unsur kelucuan dibangun melalui keberadaan efek visualnya. Penambahan efek visual yang tidak sesuai dengan logika umum penonton menjadikan adegan tersebut mengandung unsur kejutan dan kelucuan tersendiri bagi penonton. Dalam adegan ini, unsur kejutan muncul dengan membalikkan dramatisasi ketegangan yang terjadi pada rangkaian adegan sebelumnya menjadi haru dan lucu secara tiba-tiba. Bentuk kejutan tersebut membangkitkan kelucuan sebagai bentuk komedi dari film bergenre aksi komedi ini.

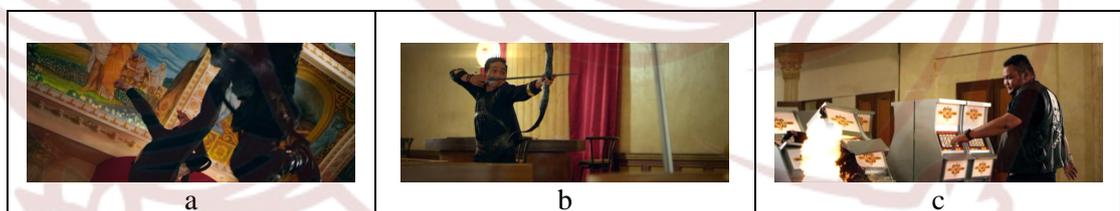
Efek visual yang terlihat dominan dalam sekuen 4 babak 1 yaitu efek visual *lens flare*, *set extention* dan *CGI composition*. Efek visual *lens flare* dan *set extention* merupakan efek visual yang terdapat dalam seluruh adegan pada sekuen 4 babak 1. Efek visual tersebut berperan untuk memvisualisasikan lokasi kejadian. Efek visual *CGI composition* berperan untuk mendukung adegan aksi yang disesuaikan dengan jenis pertikaian yang dilakukan. Dramatisasi yang dibangun dalam sekuen 4 babak 1 sebagian besar yaitu dramatisasi ketegangan dan kejutan. Adegan aksi dalam babak ini dibumbui dengan adegan komedi ditengah-tengah ketegangannya. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa pada sekuen 4 babak 1, efek visual ditambahkan untuk membangun dramatisasi

ketegangan dan kejutan serta mewujudkan genre aksi komedi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

## 2. Efek Visual dalam Sekuen 4 Babak 2

Adegan dalam babak 2 ini terjadi di beberapa ruangan di dalam Istana Casino. Babak 2 dimulai ketika Komika dan asisten *mastermind* berhasil mengalahkan pasukan The King dan memasuki Istana. Efek visual dalam sekuen 4 babak 2 ini terbagi menjadi beberapa adegan di antaranya penyerangan 8 Komika di dalam Istana Casino, Penyerangan antara dr. Pandji dengan The King, dan penyerangan antara Babe Cabita dengan The Ghost.

### a. Penyerangan 8 Komika di dalam Istana Casino



Gambar 103. Rangkaian *shot* penyerangan Komika kepada penjaga Istana Casino  
(*Time code*: 00.55.10 – 00.55.26)

Delapan Komika berhasil memasuki sebuah ruangan tempat lokasi perjudian berlangsung. Di lokasi tersebut para Komika harus melawan pasukan The King dengan berbekal senjata yang mereka miliki. Dalam adegan penyerangan tersebut, terdapat beberapa efek visual yaitu *3D composition*, *CGI composition*, *lens flare*, dan *particle system*.



Gambar 104. Komika menendang salah satu penjaga  
(Time code: 00.57.04)

Efek visual yang ditambahkan dalam adegan ini disesuaikan dengan jenis adegan aksi yang dilakukan. Dalam adegan aksi saling pukul terdapat efek visual *particle system* berupa debu yang muncul saat terjadi pukulan antar tokoh dan benturan antara tokoh dengan benda di sekelilingnya seperti gambar 104. Efek visual debu tersebut berwarna putih dengan intensitas yang rendah sehingga nampak samar dan terlihat tidak jelas.



Gambar 105. Komika menarik anak panah  
(Time code: 00.57.16)

Efek visual *3D composition* yang ditambahkan berupa visualisasi objek peluru dan anak panah yang digunakan oleh Komika untuk menyerang pasukan The King. Objek peluru yang ditambahkan

muncul dari bagian samping pistol saat tembakan pistol diarahkan ke atas. Objek anak panah muncul saat adegan pemanahan dilakukan oleh salah satu komika seperti pada gambar 105.

Efek visual *CGI composition* dalam adegan penyerangan berupa penambahan percikan darah dan api. Percikan darah ini muncul saat salah satu komika menyerang pasukan The King dengan menggunakan senjata pisau. Percikan darah tersebut berwarna merah gelap dan muncul hanya dalam waktu yang sangat singkat. Efek visual *CGI composition* berupa api muncul saat salah satu pasukan The King terjatuh menabrak properti perjudian seperti pada gambar 106.



Gambar 106. Kemunculan api yang dipicu jatuhnya penjaga  
(Time code: 00.57.52)

Efek visual api tersebut muncul dari ukuran kecil, membesar hingga menghilang. Efek visual api ini dilengkapi dengan efek visual *particle system* berupa titik-titik api kecil yang muncul beriringan dengan efek api. Keduanya membentuk sebuah ledakan kecil yang muncul dalam waktu singkat.

Efek visual *lens flare* dalam adegan penyerangan ini berupa garis cahaya berwarna putih dan kuning yang muncul dari beberapa sumber cahaya dalam ruangan tersebut salah satunya yaitu lampu seperti pada gambar 105. Efek visual *lens flare* ini merupakan efek visual yang statis tanpa ada pergerakan sehingga terlihat seolah-olah menempel dan menjadi bagian dari *background*.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan ini merupakan dramatisasi ketegangan. Dramatisasi ketegangan dibangun dengan rangkaian adegan aksi yang beragam. Kekhawatiran penonton muncul akan ketidakberhasilan Komika untuk mencapai tujuannya dalam mengalahkan pasukan Istana Casino. Beberapa efek visual yang ditambahkan, sebagian besar berperan untuk menunjang adegan aksi yang disesuaikan dengan senjata yang digunakan. Efek visual *3D composition* berperan untuk memvisualisasikan senjata pistol dan panah. Efek visual *3D composition* berupa anak panah, ditambahkan untuk menciptakan adegan pemanahan yang realistis dengan membangun hubungan yang terkoordinasi antara pergerakan tokoh menarik busur panah dan penambahan efek visual anak panah. Efek visual *3D composition* berupa peluru yang keluar saat menembakan berperan untuk meningkatkan dramatisasi ketegangan saat tembakan tersebut dilakukan.

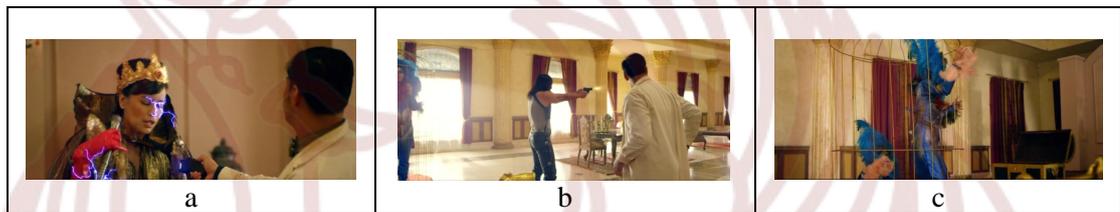
Visualisasi adegan aksi dalam rangkaian *shot* ini juga dibantu dengan adanya efek visual *CGI composition* pada beberapa serangan.

Senjata pisau yang digunakan oleh salah satu komika menimbulkan adanya cipratan darah saat pisau tersebut berhasil melukai baik dengan tusukan maupun sayatan. Munculnya cipratan darah ini menunjukkan kedalaman luka pada korban. Penambahan cipratan darah berperan untuk meningkatkan dramatisasi ketegangan yang dibangun. Bentuk lain Efek *CGI composition* ini yaitu berupa api yang muncul saat terjatuhnya salah satu pasukan King Kong di properti perjudian. Kerusakan yang terjadi pada peralatan tersebut memicu timbulnya api dengan ukuran kecil sehingga tidak merambah ke bagian yang lain. Kemunculan efek api ini bertujuan untuk menambah nilai bahaya dalam adegan aksi, sehingga berpengaruh pada peningkatan nilai dramatisasi yang dirasakan oleh penonton. Untuk meningkatkan realitas kemunculan api tersebut, *CGI composition* didukung dengan adanya efek visual *particle system* berupa titik-titik api. Peran titik-titik api yang muncul ini tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan dengan peran efek visual api itu sendiri. Efek visual *CGI composition* yang dilengkapi dengan efek visual *particle system* berupa titik-titik api tersebut saling berkaitan dan secara bersamaan mendukung pengadeganan tokoh untuk membangun dramatisasi adegan.

Penyerangan dalam bentuk pukulan antara komika dan pasukan The King diperkuat dengan penambahan efek visual *particle system* berupa debu. Efek visual debu dalam adegan ini ditambahkan hanya pada beberapa pukulan. Keberadaannya berperan untuk menekankan

pukulan-pukulan tertentu yang dianggap memiliki tekanan yang lebih keras dari pada pukulan yang lain. Efek visual yang ditambahkan dalam rangkaian *shot* ini memiliki peranan yang berbeda-beda dalam membangun dramatisasi ketegangan.

b. Penyerangan antara Dokter Pandji dengan The King



Gambar 107. Rangkaian *shot* penyerangan antara dr. Pandji dengan The King  
(*Time code*: 01.01.21 – 01.01.35)

Setelah mengetahui adanya berbagai penyerangan yang terjadi di beberapa bagian Istana Casino, dr. Pandji yang dibantu dua asistennya mulai melancarkan aksinya untuk melumpuhkan The King dan membawa kabur beberapa emas dari Istana Casino. Dalam adegan penyerangan dr. Pandji tersebut, terdapat beberapa efek visual yaitu *CGI composition* dan *lens flare*.



Gambar 108. Sengatan listrik pada The King  
(*Time code*: 01.01.25)

Terdapat tiga bentuk efek visual *CGI composition* yang ditambahkan adegan tersebut. Bentuk *CGI composition* yang pertama berupa penambahan cahaya menyerupai petir yang mengelilingi tubuh The King seperti yang terlihat pada gambar 108. Cahaya tersebut berwarna biru, ungu, dan putih yang muncul dari senjata yang digunakan oleh dr. Pandji. Bentuk *CGI composition* yang kedua berupa api yang bersumber dari pistol asisten dr. Pandji seperti yang terlihat pada gambar 109. Efek visual *CGI composition* ini berwarna jingga dan muncul hanya dalam waktu yang singkat.



Gambar 109. Asisten dr. Pandji menembak penjaga  
(Time code: 01.01.27)

Bentuk *CGI composition* yang ketiga berupa cipratan darah yang keluar dari dua pasukan The King sebagai penjaga dan manusia berwarna biru yang mendampingi The King. Cipratan darah berwarna merah gelap ini muncul dalam durasi yang sangat singkat seperti pada gambar 110.

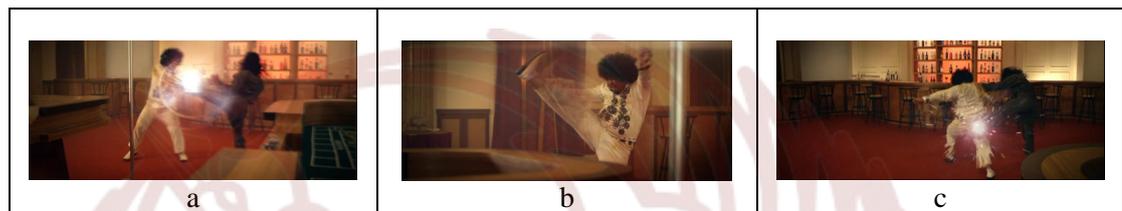


Gambar 110. Percikan darah keluar akibat tembakan  
(Time code: 01.01.30)

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan tersebut merupakan dramatisasi ketegangan yang dibangun melalui pengadeganan tokoh dan didukung dengan efek visual yang ditambahkan. Unsur ketegangan dibangun dengan memposisikan tokoh utama menjadi tersudutkan hingga beresiko untuk mengancam hidupnya. Efek visual *CGI composition* berupa petir menunjukkan adanya unsur listrik yang digunakan dalam senjata dr. Pandji. Meskipun senjata yang digunakan dr. Pandji tidak terlihat, penonton tetap dapat menangkap cara kerja dari senjata tersebut. Efek visual yang ditambahkan mampu memperkuat informasi penyerangan dengan memvisualisasikan arus listrik yang pada dasarnya tidak terlihat. Efek visual *CGI composition* berupa api dan cipratan darah memiliki hubungan sebab akibat untuk memvisualisasikan adegan penembakan. Beberapa bentuk efek visual *CGI composition* tersebut berkorelasi dengan pergerakan tokoh untuk menciptakan adegan yang realistis. Keberadaan efek visual ini berperan untuk memvisualisasikan cara kerja senjata yang digunakan dalam

adegan aksi tersebut untuk membangun dramatisasi ketegangan di dalamnya.

c. Penyerangan antara Babe Cabita dengan The Ghost



Gambar 111. Rangkaian *shot* penyerangan antara Babe Cabita dengan The Ghost  
(*Time code*: 01.04.59 – 01.08.09)

Di ruangan yang lain dalam Istana Casino, Babe Cabita seorang diri melawan The Ghost. Perkelahian antara keduanya ini melibatkan efek visual yang berbeda dengan efek visual yang ditambahkan untuk menekankan perkelahian dengan bentuk yang sama pada beberapa adegan sebelumnya. Efek visual yang ditambahkan dalam adegan pertarungan tersebut yaitu *CGI composition*, *particle system*, dan *Echo*.



Gambar 112. Tendangan The Ghost ke arah Babe Cabita  
(*Time code*: 01.06.00)

Efek visual *CGI composition* yang ditambahkan dalam adegan penyerangan ini berupa lingkaran cahaya yang muncul saat terjadi

pukulan seperti pada gambar 112. Efek visual berupa lingkaran kecil dalam adegan aksi tersebut muncul dalam beberapa bentuk yang berbeda-beda, ada yang berupa lingkaran cahaya kecil berwarna putih dengan efek kabur di sekeliling cahaya tersebut, ada yang berupa lingkaran cahaya kecil dengan lingkaran cahaya yang lebih besar di luar cahaya kecil dan lingkaran cahaya dengan percikan api di sekelilingnya. Masing-masing bentuk *CGI composition* tersebut sama-sama muncul saat terjadi pukulan antara Babe Cabita dengan The Ghost.



Gambar 113. Babe Cabita menunjukkan aksinya  
(*Time code: 01.06.03*)

Efek visual *echo* yang diterapkan pada adegan tersebut berupa detail beberapa gerakan aksi yang menjadikannya terlihat bertumpuk dan meninggalkan jejak yang muncul hanya dalam beberapa detik seperti pada gambar 113.



Gambar 114. Partikel cahaya muncul saat pukulan terjadi  
(Time code: 01.07.01)

Efek visual *particle system* yang ditambahkan dalam adegan tersebut berupa titik-titik cahaya yang muncul beriringan dengan efek visual *CGI composition* seperti pada gambar 114. Beberapa keberadaannya muncul secara bersamaan dalam sebuah *frame*.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan pertarungan antara Babe Cabita dengan The Ghost merupakan dramatisasi ketegangan dan kelucuan dalam satu kombinasi. Unsur ketegangan dibangun dari adegan aksi antara kedua dan dramatisasi kelucuan dibangun melalui penambahan efek visual yang terkesan tidak lazim. Efek visual *CGI composition* berupa lingkaran cahaya yang dilengkapi dengan efek visual *particle system* berupa titik-titik cahaya tersebut bukan merupakan efek visual yang ditambahkan untuk mencapai realitas adegan melainkan untuk mencapai kesan tertentu dalam adegan tersebut. Secara nyata, adegan aksi saling memukul tidak melibatkan adanya percikan atau kemunculan cahaya-cahaya tertentu. Dari keseluruhan adegan aksi dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2*, efek

visual dengan konsep demikian hanya muncul pada adegan penyeranan antara Babe Cabita dengan The Ghost saja. Ada kesan atau visualisasi khusus yang ingin dihadirkan melalui kemunculan efek visual tersebut.

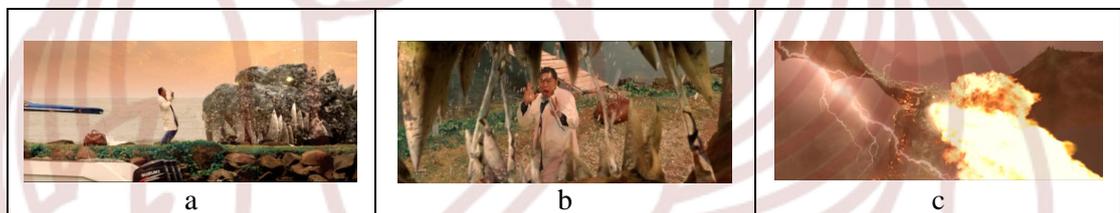
Efek visual *CGI composition* dan *particle system* yang membentuk cahaya dan titik-titik cahaya tersebut berperan untuk memvisualisasikan adegan aksi antara Babe Cabita dan The Ghost yang merupakan bayangan semata. Ketidakrealitasan kemunculan efek visual ini terkait dengan hakikat adegan itu sendiri. Terlepas dari memvisualisasikan adegan yang sebenarnya tidak terjadi, kedua efek visual ini juga berperan untuk menekankan pukulan-pukulan tertentu untuk menunjukkan kepada penonton bahwa pukulan tersebut memiliki tekanan yang keras. Dari beberapa hal tersebut, dapat diketahui bahwa dramatisasi ketegangan dengan unsur kelucuan terbentuk dalam satu adegan. Ketegangan terbentuk dari adegan-adegan aksi dari kedua tokoh sedangkan kelucuan terbentuk dari adanya ketidak laziman sebuah efek visual itu ditambahkan.

Efek visual yang terlihat dominan dalam babak 2 sekuen 4 yaitu efek visual *CGI composition*. Efek visual tersebut muncul dalam bentuk yang beragam sesuai dengan jenis senjata yang digunakan. Dramatisasi yang dibangun dalam sekuen 4 babak 2 sebagian besar yaitu dramatisasi ketegangan yang dibumbui dengan adegan komedi berupa aksi yang aneh dan tidak biasa. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa pada sekuen 4 babak 2, efek visual ditambahkan untuk membangun dramatisasi

ketegangan dan mewujudkan genre aksi komedi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

### 3. Efek visual dalam Sekuen 4 Babak 3

Adegan dalam sekuen 4 babak 3 ini terjadi di dermaga. Dalam babak ini hanya terdapat satu adegan yaitu dr. Pandji di telan buaya saat berusaha melarikan diri dari Pulau Casino.



Gambar 115. Rangkaian *shot* dr. Pandji ditelan buaya di dermaga  
(Time code: 01.18.56 – 01.20.14)

Dokter Pandji berupaya kabur dari Pulau Casino setelah berhasil membawa emas dari Istana, namun berhasil dicegah oleh delapan Komika. Babak ini merupakan puncak dramatisasi ketegangan dalam sekuen 4. Upaya kabur dr. Pandji dengan membawa emas dari Istana Casino berhasil digagalkan dengan munculnya buaya yang menelan dr. Pandji. Visualisasi dr. Pandji ditelan oleh buaya melibatkan beberapa efek visual di antaranya *3D composition*, *CGI composition*, *particle system*, dan *color correction*.

Efek visual *3D composition* merupakan efek visual yang terlihat dominan dalam rangkaian *shot* ini. Efek visual *3D composition* ini berupa penambahan objek buaya yang tiba-tiba muncul dari laut dan menelan dr. Pandji. Detail efek visual objek buaya secara jelas lihat gambar 116.



Gambar 116. Buaya muncul dari laut  
(Time code: 01.19.35)



Gambar 117. Posisi buaya akan menelan dr. Pandji  
(Time code: 00.19.46)

Objek buaya yang ditambahkan di visualisasikan dari beberapa sisi. Baik dari sisi depan, samping, maupun dari dalam mulut buaya. Sudut pandang dari dalam mulut buaya meningkatkan kesan ancaman terhadap dr. Pandji yang dapat diketahui penonton seperti pada gambar 117. Visualisasi buaya dari beberapa sudut pandang tersebut memberikan detail bentuk buaya dari beberapa sisi.



Gambar 118. Naga menyemburkan api  
(Time code: 00.20.08)

Buaya yang telah menelan dr. Pandji tiba-tiba berubah menjadi naga setelah menelan dr. Pandji tanpa adanya visualisasi proses perubahan secara khusus. Terjadi perubahan efek visual *3D composition* dalam bagian ini sesuai dengan adanya perubahan dari objek buaya menjadi naga. Penambahan efek visual *3D composition* berupa hewan naga bersayap tersebut dilengkapi dengan beberapa efek visual lain yaitu *CGI composition* dan *particle system*. Masing-masing efek visual tersebut muncul secara bersamaan dalam sebuah *frame* seperti pada gambar 118. Pada gambar tersebut terlihat naga menyemburkan api yang diikuti dengan adanya efek asap dan dilengkapi dengan *background* awan gelap dan kilat yang bermunculan. Efek kilatan cahaya juga muncul pada saat naga menjauh meninggalkan dermaga.

Efek visual *color correction* yang diterapkan dalam adegan ini yaitu *secondary grading* berupa penambahan unsur warna jingga dan cyan pada bagian tertentu yaitu pada warna daun dan langit. Unsur warna cyan yang ditambahkan menjadikan warna dedaunan menjadi hijau kebiru-biruan,

sedangkan penambahan warna jingga mengubah warna langit dengan menambahkan unsur jingga yang kuat. Terdapat dua temperatur warna yang sangat berbeda dalam satu *frame* antara lain temperatur warna dingin yaitu warna biru dan temperatur warna panas yaitu warna jingga.

Dramatisasi yang dibangun dalam adegan ini merupakan dramatisasi ketegangan dan kejutan. Dramatisasi ketegangan dibangun saat terjadi perdebatan antara dr. Pandji dengan kedelapan Komika yang berupaya menggagalkan aksi kabur dr. Pandji. Dramatisasi ketegangan ini dibangun melalui dialog antar tokoh dan efek visual *color correction* yang memperkuat warna jingga. Warna jingga menyimbolkan adanya bahaya sedangkan temperatur warna dingin yaitu warna biru memunculkan kesan mencekam. Warna panas yang berkomplemen dengan warna dingin memiliki sifat yang kontras dan menghadirkan adanya unsur pertentangan, sehingga efek visual *color correction* ini berperan untuk membangun unsur pertentangan dan ketegangan dalam adegan tersebut.

Dramatisasi kejutan muncul karena adanya adegan yang tidak diduga-duga oleh penonton. Penonton bisa jadi menduga bahwa akhir dari adegan tersebut adalah kalahnya dr. Pandji yang diserang oleh komika atau dr. Pandji berhasil kabur setelah mengalahkan kedelapan Komika. Dalam film ini, logika umum tersebut dipatahkan dengan munculnya buaya berukuran besar secara tiba-tiba. Kemunculan hewan buaya secara tiba-tiba tersebut membangun unsur ketegangan dalam adegan. Nilai dramatik ketegangan mulai terbangun saat buaya tiba-tiba muncul dan menelan dr.

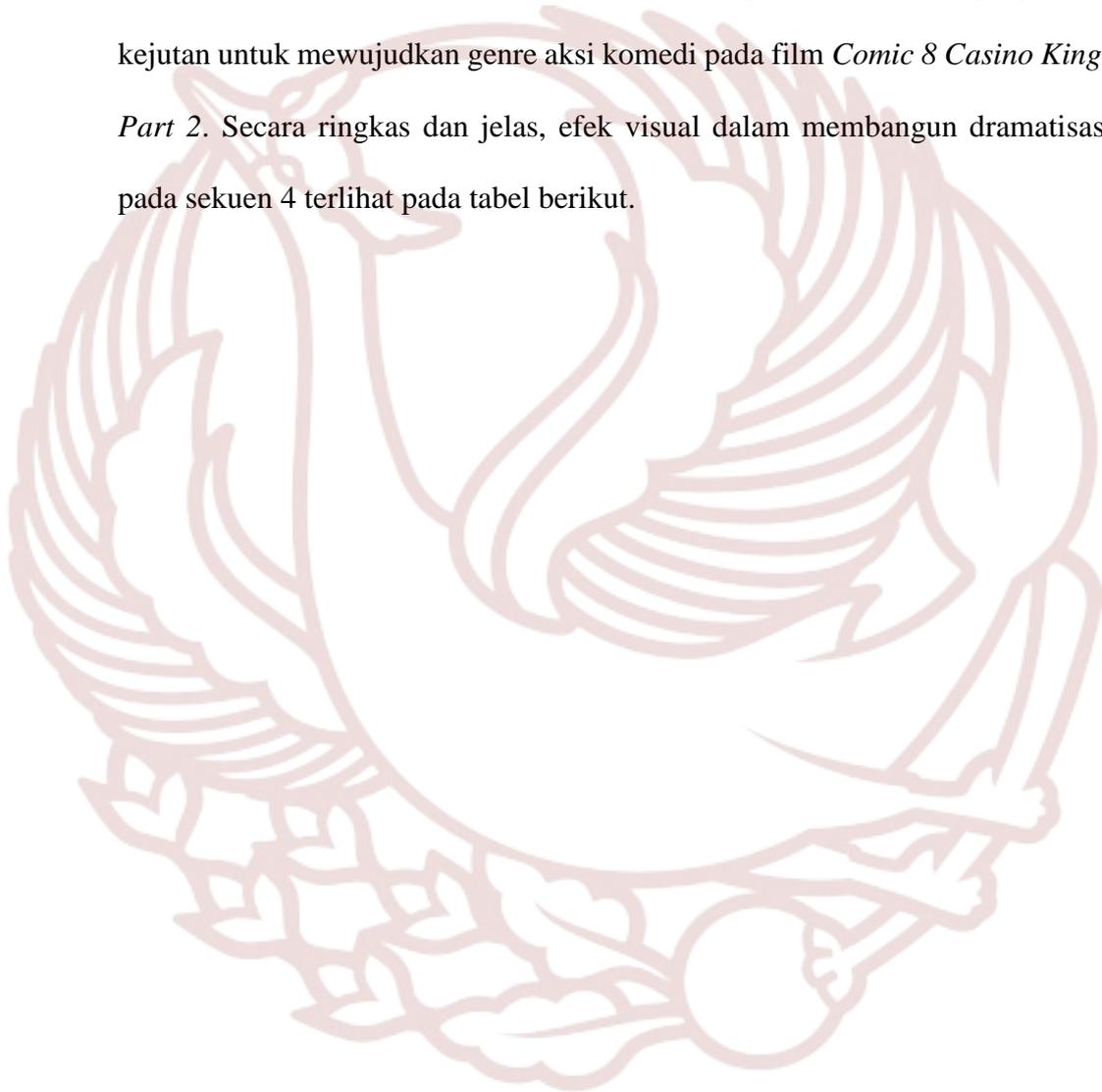
Pandji. Nilai dramatik kejutan ini kemudian bertambah ketika efek visual buaya tiba-tiba berubah menjadi naga bersayap. Efek visual yang ditambahkan dalam rangkaian *shot* ini berperan untuk membangun adegan dengan suasana dramatik ketegangan dan kejutan.

Efek visual yang terlihat dominan pada babak 3 sekuen 4 yaitu efek visual *CGI composition* dan *3D composition*. Kedua efek visual tersebut berperan untuk memvisualisasikan ledakan dan membangun dramatisasi ketegangan. Efek visual yang ditambahkan pada babak 3 sekuen 4 berperan untuk mewujudkan genre aksi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*.

Efek visual yang terdapat dalam sekuen 4 ini memiliki bentuk dan karakter yang lebih variatif dari sekuen sebelumnya sesuai dengan variasi dramatisasi yang dibangun. Beberapa efek visual yang ditambahkan tersebut yaitu *3D composition*, *particle system*, *CGI composition*, *lens flare*, *color correction*, *set extention*, dan *echo*. Efek visual yang terlihat dominan dari keenam efek visual tersebut yaitu *CGI composition*, *set extention*, dan *lens flare*. Penambahan efek visual dalam sekuen 4 berperan untuk membangun realitas adegan dan juga membangun kesan tertentu dalam adegan.

Dalam penuturan cerita dramatik, sekuen 4 termasuk dalam tahap pengembangan cerita. Terdapat perubahan kecenderungan dramatisasi dari sekuen 3 ke sekuen 4. Dalam sekuen 4 nilai dramatik ketegangan mulai menurun dengan terbangunnya situasi dramatik kejutan yang mengandung unsur komedi dalam adegan. Efek visual yang ditambahkan dalam sekuen 4 disesuaikan dengan situasi dramatik yang dibangun. Efek visual untuk

mendukung adegan-adegan aksi dalam rangkaian *shot* ini mulai menurun dan efek visual yang memicu adanya kejutan dan kelucuan mulai banyak ditambahkan. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa efek visual yang ditambahkan dalam sekuen 4 berperan mendukung dramatisasi ketegangan dan kejutan untuk mewujudkan genre aksi komedi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Secara ringkas dan jelas, efek visual dalam membangun dramatisasi pada sekuen 4 terlihat pada tabel berikut.



Tabel 6. Keterkaitan antara efek visual dan dramatisasi dalam tiap babak pada sekuen 4

	Adegan	Efwk Visual										Dramatisasi
		<i>CGI comp.</i>	<i>3D comp.</i>	<i>Lens Flare</i>	<i>Set Ext.</i>	<i>Particle System</i>	<i>Color Correct.</i>	<i>Wire removal</i>	<i>Blurring</i>	<i>Atmosph.</i>	<i>Echo</i>	
<b>BABAK 1</b>	Kedatangan asisten <i>mastermind</i> di Pulau Casino (TC. 00.54.07 – 00.54.17)		Objek pesawat		Langit dan laut	Partikel titik-titik berwarna putih						Kejutan
	Penyerangan asisten <i>mastermind</i> kepada penjaga Istana Casino -berupa tembakan (TC. 00.54.18 – 00.54.27)	Api tembakan		Pantulan cahaya dalam bentuk yang beragam	Istana Casino							Ketegangan
	Penyerangan asisten <i>mastermind</i> kepada penjaga Istana Casino -tanpa senjata (TC. 00.54.36 – 00.55.10)			Pantulan cahaya dalam bentuk yang beragam	Istana Casino	Debu						Ketegangan

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi
		<i>CGI comp.</i>	<i>3D comp.</i>	<i>Lens Flare</i>	<i>Set Ext.</i>	<i>Particle System</i>	<i>Color Correct.</i>	<i>Wire removal</i>	<i>Blurring</i>	<i>Atmosph.</i>	<i>Echo</i>	
BABAK 1	Penyerangan asisten <i>mastermind</i> kepada penjaga Istana Casino – kekuatan suara (TC. 00.55.37 – 00.55.49)	Cahaya disekeliling sumber suara dan gelombang rambatan suara		Pantulan cahaya dalam bentuk yang beragam	Istana Casino				Pengaburan pada keseluruhan bagian			Ketegangan dan Kejutan
	Penyerangan Komika kepada Penjaga Istana Casino (TC. 00.55.10 – 00.55.26)	Api tembakan	Objek senjata	Garis cahaya jingga, putih dan biru.		Debu, asap, dan partikel api					Ketegangan	
	Romantisme Isa dan Bella (TC. 01.10.55 – 01.12.48)			Menyerupai bintang berwarna jingga							Kejutan	

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi
		<i>CGI comp.</i>	<i>3D comp.</i>	<i>Lens Flare</i>	<i>Set Ext.</i>	<i>Particle System</i>	<i>Color Correct.</i>	<i>Wire removal</i>	<i>Blurring</i>	<i>Atmosph.</i>	<i>Echo</i>	
BABAK 2	Penyerangan 8 Komika di dalam Istana Casino (TC. 00.55.50 – 00.58.56)	Percikan darah dan api ledakan	Objek peluru dan anak panah	Garis cahaya putih dan kuning		Partikel api debu						Ketegangan
	Penyerangan Dr. Pandji dan asistennya kepada The King (TC. 01.01.21 – 01.01.35)	Cahaya menyerupai petir Api tembakan dan percikan darah		Garis cahaya putih dan kuning								Ketegangan
	Penyerangan antara Babe Cabita dengan The Ghost (TC. 01.04.59 – 01.08.09)	Lingkaran cahaya Cipratan darah				Titik-titik cahaya					Duplikasi gerakan aksi	Ketegangan dan kelucuan

	Adegan	Efek Visual										Dramatisasi
		<i>CGI comp.</i>	<i>3D comp.</i>	<i>Lens Flare</i>	<i>Set Ext.</i>	<i>Particle System</i>	<i>Color Correct.</i>	<i>Wire removal</i>	<i>Blurring</i>	<i>Atmosph.</i>	<i>Echo</i>	
BABAK 3	Dokter Pandji Ditelan Buaya di Dermaga (TC. 01.18.56 – 01.20.14)	Api	Objek hewan buaya yang kemudian berubah menjadi naga bersayap			Asap	Secondary grading Pertajaman unsur warna cyan dan jingga					Ketegangan dan kejutan
		cahaya menyerupai petir										

Keterangan:

- : Efek visual yang ditambahkan untuk membangun realitas adegan
- : Efek visual yang ditambahkan untuk mencapaikesan tertentu dalam adegan

## BAB IV

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis efek visual dalam membangun dramatisasi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dan saran dapat dirumuskan sebagai berikut.

#### A. Kesimpulan

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan film bergenre aksi komedi yang memanfaatkan efek visual secara dominan di dalamnya. Pada beberapa bagian, efek visual yang ditambahkan dalam film ini turut berperan dalam membangun dramatisasi film dan menjadikan film tersebut menjadi menarik. Efek visual yang ditambahkan dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* di antaranya *CGI composition*, *3D composition*, *lens flare*, *set extention*, *particle system*, *color correction*, *wire removal*, *blurring*, *atmospheric*, dan *echo*. Efek visual yang ditambahkan mampu membangun dramatisasi kejutan, ketegangan, curiositas, dan konflik. Dari kesepuluh efek visual tersebut, efek visual yang muncul dalam intensitas yang banyak yaitu efek visual *CGI composition*, *particle system*, dan *color correction* yang sebagian besar berperan untuk mendukung visualisasi adegan pertikaian antar tokoh dengan dominasi dramatisasi ketegangan yang dibangun sehingga keberadaan efek visual pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2* memiliki kecenderungan untuk mewujudkan genre aksinya.

Dari hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat diketahui bahwa efek visual yang ditambahkan pada sekuen 1, sekuen 3, dan sekuen 4 memiliki karakter yang berbeda dengan efek visual yang ditambahkan dalam sekuen 2. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan dramatisasi dan tempo adegan pada masing-masing sekuen. Sekuen 1, sekuen 3, dan sekuen 4 sebagian besar merupakan adegan aksi dengan tempo yang cenderung cepat, sedangkan pada sekuen 2 merupakan bagian pengenalan tokoh yang banyak terdapat unsur komedi dengan tempo adegan yang lambat.

Dari keseluruhan efek visual yang ditambahkan dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2*, terdapat dua garis besar karakter efek visual yang ditambahkan. Karakter yang pertama yaitu efek visual yang ditambahkan untuk meningkatkan realitas adegan dan karakter yang kedua yaitu efek visual yang ditambahkan untuk membangun kesan tertentu dalam adegan.

Karakter efek visual yang ditambahkan untuk membangun realitas adegan memperhitungkan sebab akibat adegan yang disesuaikan dengan logika umum untuk mencapai adegan yang realistis. Sebagian besar karakter efek visual tersebut berperan penting dalam membangun dramatisasi ketegangan pada adegan aksi. Keberadaannya berperan untuk memvisualisasikan adegan aksi yang disesuaikan dengan jenis senjata yang digunakan atau jenis adegan aksi itu sendiri, sehingga dapat membangun dramatisasi adegan tersebut.

Karakter efek visual yang kedua, ditambahkan tanpa mempertimbangkan realitas adegan, namun tetap mempertimbangkan kesesuaian antara kesan yang dibangun dengan dramatisasi adegan tersebut.

Efek visual karakter ini sebagian besar terdapat dalam adegan dengan dramatisasi kejutan dan curiositas. Beberapa keberadaannya juga mendukung keterlibatan efek visual lain dalam membangun dramatisasi ketegangan dan konflik pada adegan meskipun tidak secara langsung.

Karakter efek visual yang ditambahkan untuk mencapai realitas adegan sebagian besar ditambahkan pada adegan dengan situasi dramatik ketegangan dan konflik, sedangkan karakter efek visual yang ditambahkan untuk mencapai kesan tertentu dalam adegan berperan hampir pada setiap dramatisasi adegan meskipun dalam beberapa adegan kemunculannya terkesan tidak lazim.

Dari beberapa uraian tersebut maka dapat diketahui bahwa penambahan efek visual dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* berperan dalam membangun dramatisasi baik konflik, suspens, kejutan, maupun curiositas. Kesesuaian penambahan efek visual dengan dramatisasi yang dibangun tersebut tidak terlepas dari adanya beberapa kemunculan efek visual yang dirasa tidak pas seperti adanya perbedaan *tone* warna yang mengganggu dan beberapa efek visual yang dianggap terlalu berlebihan. Adanya ketimpangan beberapa efek visual tersebut berdampak pada adegan yang kurang realistis dan justru terkesan mengganggu jika diamati secara seksama. Namun adanya ketimpangan-ketimpangan efek visual tersebut justru berperan untuk mewujudkan genre komedi pada film *Comic 8 Casino Kings Part 2*. Secara keseluruhan Penambahan efek visual dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* berperan untuk membangun dramatisasi adegan di dalamnya dan mewujudkan genre aksi komedi pada film tersebut.

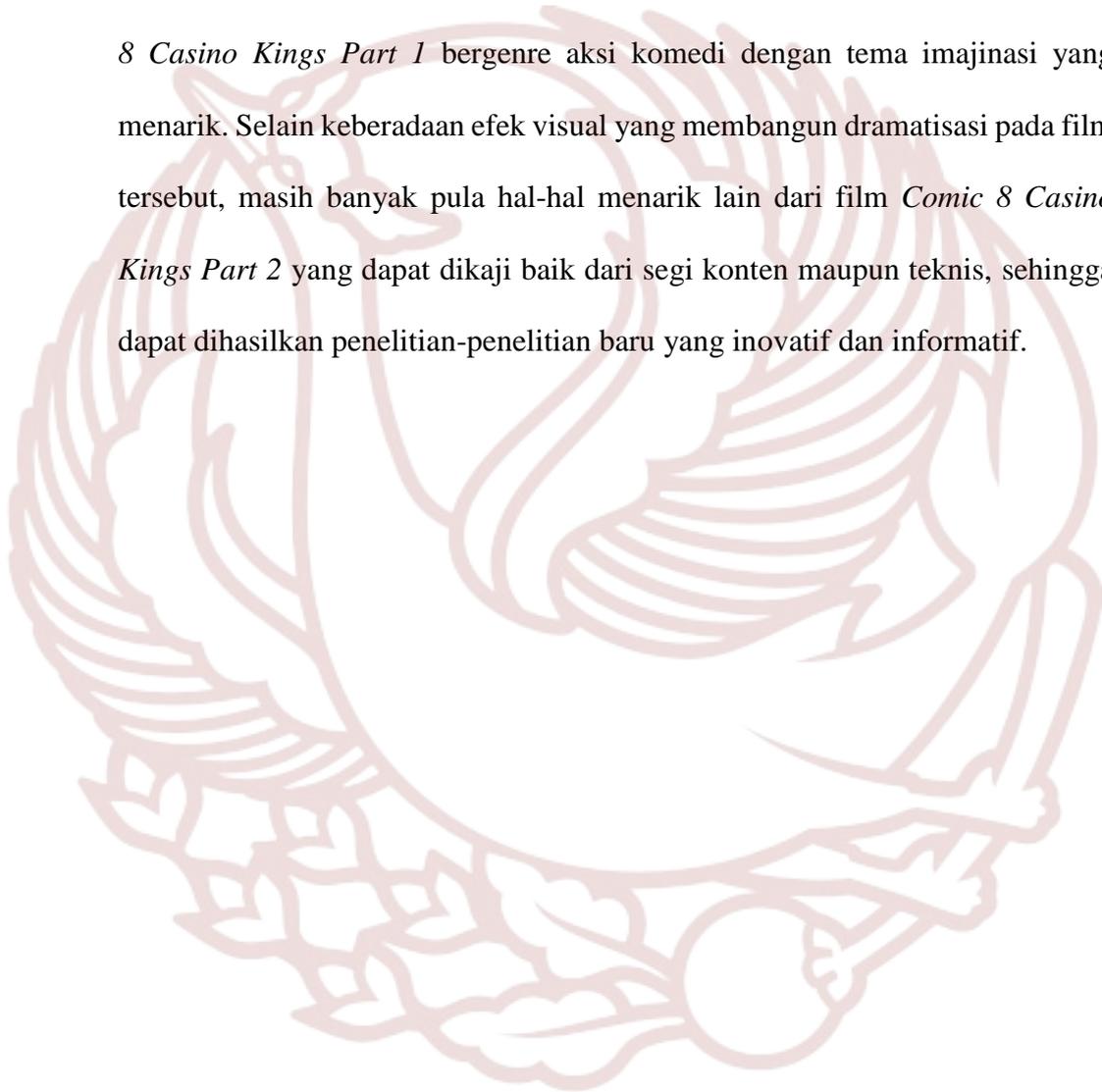
## B. Saran

Efek visual merupakan salah satu unsur sinematik dalam sebuah film. Keberadaan efek visual dalam beberapa adegan berperan penting untuk membangun dramatisasi adegan bahkan dramatisasi secara keseluruhan dalam film. Efek visual merupakan bagian unsur visual dalam film yang seharusnya menyatu dengan unsur visual lainnya. Sebagai penata efek visual, pertimbangan kesatuan antara efek visual yang ditambahkan dengan gambar yang diambil secara langsung perlu dikoreksi dengan cermat agar terbentuk suatu kesatuan visual yang selain dapat dipahami juga nyaman untuk ditonton dan dinikmati. Keterlibatan analitis dalam menerjemahkan realitas gambar juga penting agar penonton tidak terganggu dengan adanya ketimpangan pada beberapa efek visual yang ditambahkan.

Dalam mengkaji sebuah efek visual dalam film, diperlukan kecermatan dan ketelitian yang tajam dalam memilih bagian yang termasuk dalam efek visual. Efek visual dalam film *Comic 8 Casino Kings Part 2* masih tergolong dalam film yang mudah diklasifikasikan penambahan efek visualnya karena termasuk dalam film bergenre aksi komedi, sehingga beberapa efek visual sengaja ditambahkan tidak menyatu dengan gambar untuk mendukung genre komedi tersebut. Penelitian efek visual dalam film bergenre lain, terutama bergenre aksi dan horor tentu membutuhkan ketajaman pengamatan yang lebih karena penambahan efek visual di dalamnya cenderung menyatu untuk membangun realitas adegan sehingga menutup kesadaran penonton akan adanya penambahan efek visual pada film tersebut. Demi ketajaman validitas

data, teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan pihak yang bersangkutan mungkin diperlukan untuk mendukung observasi yang telah dilakukan.

Film *Comic 8 Casino Kings Part 2* merupakan sekuel kedua film *Comic 8 Casino Kings Part 1* bergenre aksi komedi dengan tema imajinasi yang menarik. Selain keberadaan efek visual yang membangun dramatisasi pada film tersebut, masih banyak pula hal-hal menarik lain dari film *Comic 8 Casino Kings Part 2* yang dapat dikaji baik dari segi konten maupun teknis, sehingga dapat dihasilkan penelitian-penelitian baru yang inovatif dan informatif.



## DAFTAR ACUAN

### Buku

- Abrams, Nathan, Ian Bell *and* Jan Udris. 2001. *Studying Film*. London: Arnold.
- Biran, Misbach Yusa. 2010. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna (Teori dan Kreatifitas Penggunaannya)*. Bandung: Penerbit ITB.
- Hurkam, Alexis Van. 2014. *Color Correction Handbook (Professional Techniques for video and cinema)*. United States: Peachpit Press
- James, Jack. 2006. *Digital Intermediates for Film and Video*. Oxford: Focal Press.
- Lutters, Elisabeth. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo.
- Miles, Matthew *and* A. Michael Hubberman. 1994. *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis*. London: Sage Publication.
- Mukhtar. 2013. *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: Referensi.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Okun, A. Jeffrey *dan* Susan Zwerman. 2010. *The VES Handbook of Visual Effect*. Burlington: Elsevier Inc.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana (Elemen-elemen Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Sutopo, HB 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Stokes, Jane. 2007. *How to Do Media and Cultural Studies*. Yogyakarta: Bentang.
- Sutton, Tina *and* Bride M. Whelan. 2015. *The Complete Color Harmony*. Gloucester: Rockport publisher.
- Wright, Steve. 2008. *Compositing Visual Effect (Essentials for the Aspiring Artist)*. Oxford: Focal Press.
- Wright, Steve. 2010. *Compositing for Film and Video*. Oxford: Focal Press

## Internet

- Apriyanto, Agus. 2016 *Bintang Timur Ceritakan Enaknya Pacaran di Fly Over*, (www.kapanlagi.com diakses 31 Desember 2017)
- Biodataartis. 2017. *Biodata Arie Kriting* (biodata-artis.com diakses 2 Juli 2017)
- Birra, Fadhil Al. 2017. *Berkat Aisyah, Arie Kriting Masuk IMA Award 2017*, (www.jawapos.com diakses 31 Desember 2017)
- El-Karim, M. Ridwan. 2017. *Profil Babe Cabita, dari Bintang Stand Up Comedy hingga Menjadi Aktor*, (www.cekprofil.id diakses 2 Juli 2017)
- Ezra, Reino. 2016a. *Ini Progres Film Warkop DKI Reborn, Bumi Manusia, dan Panji Tengkorak*. (www.muvila.com diakses 31 Desember 2017)
- Ezra, Reino. 2016b. *Produser Muda di Balik Suksesnya Comic 8*. (www.muvila.com diakses 25 Juni 2017)
- Herryhens. 2016. *Eksklusif Kemal Pahlevi Banggakan Komedi dan Dambakan Piala Citra*, (www.bintang.com diakses 31 Desember 2017)
- Imdb. 2017. *Mongol Stress*, (www.imdb.com diakses 20 Juli 2017)
- Infokanlah. 2016. *Biodata Pelawak Fico Fachriza*, (www.infokanlah.com diakses 2 Juli 2017)
- Jafar. 2016. *Biodata Kemal Pahlevi*, (www.biodataprofil.net diakses 2 Juli 2017)
- Kapanlagi. 2016. *Ge Pamungkas, Komedian Ganteng yang Beralih Jadi Aktor*, (www.kapanlagi.com diakses 31 Desember 2017)
- Lihat. 2017. *Biodata Ge Pamungkas*, (www.lihat.co.id diakses 2 Juli 2017)
- Octamovie. 2017. *Daftar Film Ernest Prakasa*, (www.octamovie.com diakses 25 Juni 2017)
- Raafani, Tanri. 2016. *Anggy Umbara, Anak Band yang Sukses Menjadi Sutradara*, (icon.kincir.com diakses 25 Juni 2017)
- Shintia, Dwi. 2017. *Frederica, Sosok di Balik Film-Film Falcon Pictures*, (www.jawapos.com diakses 25 Juni 2017)
- Sinopsis. 2016, *Bintang Timur*, (www.sinopsis.co.id diakses 2 Juli 2017)
- Triana, Lusi. 2015. *Anggy Umbara Siapkan Film Komedi untuk Tahun 2016*, (www.muvila.com diakses 31 Desember 2017)
- Wowkeren. 2014. *Foto Fico Fachriza di Premiere Comic 8*, (www.wowkeren.com diakses 31 Desember 2017)

Wowkeren. 2015. *Foto Babe Cabita di Lokasi Syuting Film Get Up Stand Up*,  
([www.wowkeren.com](http://www.wowkeren.com) diakses 31 Desember 2017)

Wowkeren. 2016. *Mongol Stress*, ([www.wowkeren.com](http://www.wowkeren.com) diakses 31 Desember 2017)

[www.epicfxstudio.com](http://www.epicfxstudio.com). 2017

[www.falcon.co.id](http://www.falcon.co.id). 2017

[www.filmindonesia.or.id](http://www.filmindonesia.or.id). 2016

