

Analisis Visual Efek Khusus Dalam Film Fantasi: Studi Kasus Pada Film *Spider-Man: No Way Home*

Reza Syahputra Adi¹, Yulianti Fajar Wulandari², Sultan Himawan³

^{1) s/d 3)}Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: rsyahputra190@gmail.com¹; yulianti.yfw@bsi.ac.id²; sultan.stw@bsi.ac.id³

Article History

Received: 2/10/2024

Revised: 4/10/2024

Accepted: 5/10/2024

Kata Kunci: *Visual Effects, Fantasy Film, Spider-Man.*

Abstract: *Analyze visual special effects in fantasy films with a focus on the film "Spider-Man: No Way Home". Compositing theory and a qualitative methodology were employed in this study. This film was chosen as a case study because of its complex use of visual effects. This research uses visual analysis methods to identify the special effects visual elements used. Compositing theory is used to understand how various visual elements are combined to create complex and realistic scenes. The use of CGI technology in films is also analyzed to reveal its impact on the viewing experience. The analysis results show that the use of visual special effects in "Spider-Man: No Way Home" is very successful in creating an immersive fantasy world for the audience. The combination of digital characters with real backgrounds gives a real and stunning impression. In addition CGI technology has made it possible to create spectacular and stunning action scenes. The film "Spider-Man: No Way Home" is an excellent example of the application of visual special effects in the fantasy genre. The use of qualitative methods and compositing theory in this analysis provides a deep understanding of the complexity of the techniques used to create the stunning visual effects..*

PENDAHULUAN

Dalam cinema juga mengalami fenomena yang sama seiring berjalannya waktu, menghasilkan beragam gambar yang menunjukkan semakin banyaknya kemajuan dalam proses pembuatan film. Tentu saja hal ini dibarengi dengan teknologi film yang terus berkembang. Maraknya genre film fantasi menjadi buktinya. Pembuat film menggunakan fantasi sebagai sarana membayangkan dan membangun alam semesta yang tidak nyata atau di luar akal manusia. Evolusi efek visual dalam industri film tidak diragukan lagi terkait erat dengan produksi visualisasi karakter tersebut.

Pada dasarnya ada beberapa genre dalam film genre cinema adalah format, pengelompokan, atau kategorisasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan struktur local topik, suasana, dan unsur lainnya. Film superhero berbeda dari film lain karena lokasi, latar belakang, dari karakter serta kemampuan khusus yang tidak ditemukan di dunia nyata. Film

pahlawan yang berlatar masa lalu atau masa depan, namun ada pula yang berlatar masa kini. Film superhero menonjol dari genre fantasi lainnya karena menceritakan alur cerita yang menarik.

Film dari United States yang berjudul "*Spider-Man: No Way Home*" merupakan salah satu film yang metode produksinya memanfaatkan efek visual (VFX). Sejumlah website yang membahas tentang film pun memberikan rating yang cukup dibilang bagus pada *Spider-Man: No Way Home*. Salah satu situs web tersebut adalah imdb.com pada tahun 2021, di mana Film *Spider-Man: No Way Home* dinilai yang layak yaitu 8,2 dari total nilai 10.

Film ini banyak menggunakan pendekatan visual dalam pembuatannya, sehingga menghasilkan grafis yang kaya dengan beragam efek yang luar biasa. Karakter dikembangkan melalui penggunaan teknologi Produksi Virtual, yang relatif baru di industri film. Menelaah penerapan efek visual dalam "*Spider-Man: No Way Home*" dalam penggunaan efek visual pada film mempunyai fungsi yang sangat krusial. Selain mampu menyampaikan pesan kepada penonton, efek ini membuat film tampil lebih dramatis dan membuat mereka tertarik. Sebuah film aksi tidak akan terlihat, membosankan, dan tidak menarik tanpa efek visual.

Berdasarkan pengertian tersebut maka dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana teknologi Produksi Virtual digunakan untuk VFX dalam pertunjukan. Pendekatan deskriptif kualitatif akan digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, dan data sekunder berfungsi untuk menguatkan data primer.

LANDASAN TEORI

Komunikasi Massa

Media komunikasi digital modern, yang memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan ekspresi diri, merupakan hasil perkembangan pesat teknologi komunikasi informasi (Yulianti, 2022). Pesan yang disebarluaskan kepada khalayak luas melalui media massa disebut dengan komunikasi massa (komunikasi massa merupakan pesan yang disampaikan melalui media massa kepada khalayak luas) (Romli, 2016:1).

Film merupakan alat komunikasi massa yang menggunakan simbol-simbol audiovisual untuk mengkomunikasikan gagasan atau informasi. Simbol dalam kehidupan sehari-hari mempunyai penafsiran dan makna yang beragam. Film menggunakan simbol-simbol ini untuk mengkomunikasikan berbagai makna audiovisual. Film juga merupakan media artistik untuk menyalurkan minat dan kemampuan dalam bidang inovasi sinematik. Sinema mempunyai keunikan dalam menyampaikan realitas dan menyajikannya kepada publik. Film sebagai media komunikasi massa memiliki kekuatan yang signifikan dalam budaya modern. (Romli, 2016). Perkembangan perfilman di dunia telah membuat banyak genre film, baik itu film action ataupun fantasi. Akan tetapi, film fantasi mendapatkan tempat khusus dalam dunia film. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan membahas secara khusus tentang film fantasi yang berjudul "*Spider-Man: No Way Home*".

Dengan memanfaatkan film sebagai alat komunikasi massa, kita dapat memanfaatkan kemajuan teknologi media kontemporer untuk segera menarik minat dan perhatian audiens kita. Selain itu, karena kualitas audio-visualnya, yang memungkinkan film menyampaikan banyak cerita dalam waktu singkat dan mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi pemirsa bahkan setelah mereka menontonnya, film juga dapat dianggap sebagai alat komunikasi massa yang sesuai untuk media sosial. menyebarkan pesan atau informasi yang dapat membuat pemirsa tenggelam dalam cerita atau menciptakan ruang dan waktu. (Romli, 2016:2).

Film Sebagai Media Komunikasi

Sinema adalah bentuk komunikasi elektronik yang tersebar luas yang dapat mempengaruhi korespondensi baik yang menguntungkan maupun yang tidak menguntungkan. Oleh karena itu, para pembicara, khususnya mereka yang menggunakan komunikasi elektronik yang luas harus benar-benar memperhatikan penggunaan komunikasi yang luas dan kemampuan komunikasi yang luas. Misalnya, saat menyampaikan pesan korespondensi, film mempunyai dampak pada komunikator (McQuail, 2010, p. 14). Media sosial telah berkembang menjadi platform untuk ekspresi manusia tanpa batas secara daring. Materi teks, audio, dan video dapat berisi konten yang persuasif, agresif, manipulatif, menarik, dan jenis konten lainnya (Yulianti, 2022). Secara umum, orang merasa lebih mudah untuk memproyeksikan citra diri yang baik dalam format audio-visual, yang menggugah rasa ingin tahu pengguna lain di media social (Yulianti, 2022).

Sinema adalah media komunikasi massa yang menggunakan visual untuk menyampaikan pesan. Korespondensi simbolik dapat berbentuk gambar dalam film. Film ini menunjukkan kemampuan visual untuk memperoleh makna dan pemahaman pada orang lain. Dalam beberapa situasi, gambar dapat mengungkapkan makna lebih efektif dibandingkan kata-kata. Film dapat digunakan sebagai media korespondensi untuk mengekspresikan potensi kreatif dari berbagai aspek sebuah karya dalam berbagai cara, sehingga dapat dianggap dan diapresiasi sebagai sebuah mahakarya (Rivers, 2008:252). Cara lain untuk berinteraksi dengan publik, menyebarkan informasi, dan bercerita tentang pertunjukan, musik, acara, parodi, dan perkenalan unik lainnya adalah melalui film (Danesi, 2012).

Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “film” mengacu pada lembaran *seluloid* tipis yang digunakan untuk menampung gambar-gambar positif dan negatif yang akan diproyeksikan menjadi potret dan dilihat di bioskop. Selain itu, film dianggap sebagai drama atau dongeng aksi langsung. Film harus dipertimbangkan dalam kaitannya dengan barang-barang lain dan, sebagai komponen industri, film juga berarti bahwa film adalah bagian dari output ekonomi suatu masyarakat. Film juga merupakan komponen komunikasi, yang merupakan aspek paling penting dari sistem yang digunakan oleh orang-orang dan organisasi untuk mengirimkan dan menerima pesan. (Ibrahim, 2011).

Arti penting dari film (*film*) adalah *Cinematographie* yang berasal dari kata *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi maksudnya melukiskan perkembangan dengan cahaya. Agar kita dapat melukiskan perkembangan dengan cahaya, kita perlu menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut kamera. Film hanyalah sebuah gambar bergerak, perkembangannya disebut perkembangan terputus-putus, perkembangan yang muncul begitu saja karena terbatasnya kemampuan mata dan pikiran alami untuk menangkap berbagai perubahan gambar dalam waktu sepersekian detik. Film telah menjadi media yang sangat persuasif, lebih dari media lain, karena suara dan visual berfungsi dengan baik dalam membuat penonton tidak terlalu kelelahan dan lebih mudah mengingatnya, mengingat konfigurasi yang menarik (Ibrahim, 2011). Pada film “*Spider-Man: No Way Home*” terlihat dengan jelas bahwa sutradara menceritakan film tersebut terkesan menarik dengan memvisualisasikan sebaik mungkin agar filmnya mampu membuat para penonton merasa terlihat merasakan puas saat menonton kualitas visual yang bagus. (Penulis, 2024).

Film fiksi, sering disebut film layar lebar, dibuat berdasarkan alur cerita asli atau buatan. Aktor dan aktris yang telah beradaptasi dengan ide adegan memerankan karakter dalam film fiksi.

Film fiksi sering kali dikaitkan dengan cerita yang sudah terbentuk sebelumnya. Narasi sinematik fiksi selalu dibatasi oleh aturan sebab dan akibat. Seperti cerita pada film "*Spider-Man: No Way Home*". Pahlawan super dalam film fiktif biasanya ditampilkan sebagai manusia laba-laba yang bertarung dengan menggunakan kekuatan jaringnya. Tidak diragukan lagi bahwa tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dalam pembuatan gambar fiksi lebih rumit. Hal yang sama juga berlaku untuk manajemen produksi. Hal ini tentu saja diungkit karena dibutuhkan pemain dan kru yang cukup besar untuk menghasilkan sebuah gambar fiksi. Nyata dan abstrak merupakan dua kutub yang berada di antara film fiksi, menurut Pratista (2017).

Klasifikasi Aktivitas digunakan dalam film "*Spider-Man: No Way Home*". Perjuangan seseorang untuk bertahan hidup atau serangkaian pertengkaran antara individu dan organisasi biasanya terlihat dalam film-film semacam ini. Saat ini, penggemar sangat terinspirasi oleh film jenis aktivitas. Untuk memberikan kesan bahwa penontonnya mengikuti alur cerita, film aksipetualangan seringkali memasukkan unsur-unsur yang tidak terduga (Penulis, 2024).

Visual Efek

Efek visual, menurut Risan dkk (2018), memungkinkan pembuat film memasuki alam semesta buatan dan mengamati hal-hal yang hanya mungkin terjadi dalam pikiran. Dibutuhkan keahlian dan banyak referensi untuk menghasilkan efek visual yang luar biasa. Dalam bidang perfilman, pertelevisian, dan hiburan, hiasan atau penyempurnaan dalam bahasa Indonesia kadang disingkat *SFX* atau *SPFX*. Seperti yang diketahui oleh masyarakat secara keseluruhan, hiasan tidak terbatas pada film menurut definisi ini. Efek khusus tidak terbatas pada visual; mereka dapat mengambil berbagai bentuk. Oleh karena itu, jika kita sering menonton film fantasi yang menampilkan keajaiban dan ledakan, mungkin juga dianggap sebagai efek khusus.

Efek khusus diterapkan pada objek untuk mengintensifkan dampak sensoriknya, apa pun bentuknya. Sebuah gambar, pertunjukan, atau tontonan mungkin merupakan itemnya. Dengan demikian, efek khusus dimaksudkan untuk menarik perhatian ke objek. Inovasi dan keahlian bergabung untuk membuat hiasan. Dari sudut pandang mekanis, hal ini berarti tidak hanya menjadi ahli dalam teknologi yang digunakan, namun juga memahami bagaimana manusia mendeteksi rekaman data visual yang akan ditangani oleh otak besar. Untuk sementara, bagaimana inovasi diterapkan untuk mencapai hal ini sebagian bergantung pada sisi imajinatif. Spesialis di bidang hiasan akan berusaha mengelabui deteksi manusia, khususnya deteksi media umum, agar menerima bahwa sesuatu benar-benar terjadi.

Teori Compositing Digital

Dengan menggunakan teori *digital compositing*, Lanier (2010) dalam penelitiannya, dengan menggunakan teori *compositing*, pengaruh kemajuan teknologi kontemporer dapat dilihat di berbagai sektor. *Digital compositing* adalah teknik menggabungkan gambar atau rangkaian gambar secara digital menjadi satu elemen gambar bergerak atau klip *video digital*. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya efek visual yang tampak realistis dalam film layar lebar dan video iklan komersial. Efek visual dapat digunakan untuk menciptakan aspek fiktif ke dalam foto, mencapai hasil gambar yang sulit dicapai dengan pembuatan film langsung, dan mengurangi biaya produksi film atau iklan, Lanier (2010).

Sebuah video dibuat dengan menggabungkan beberapa bahan berbeda untuk menciptakan keseluruhan yang kohesif sekaligus menciptakan efek visual. Film dan citra yang dihasilkan komputer adalah komponen utama efek visual. Gambar *Computer Graphic* adalah visual yang

dihasilkan komputer, sedangkan rekaman, terkadang dikenal sebagai rekaman aksi langsung, diambil langsung dari kamera. Lanier (2010).

Film dan gambar *Computer Graphic* harus dipadukan menggunakan teknik pengomposisian digital pada tahap pasca produksi untuk menghasilkan efek visual yang realistis. Berbagai elemen ini digabungkan dan diposisikan untuk menciptakan gambar akhir yang seolah-olah diambil dalam satu bingkai pada saat yang bersamaan Lanier (2010).

Salah satu studio yang memanfaatkan efek visual untuk film adalah Marvel Studio. Pengomposisian layar hijau/layar biru adalah layanan efek visual yang ditawarkan oleh Marvel Studio yang melibatkan manipulasi video secara tepat dengan latar belakang layar hijau untuk mendapatkan tampilan yang diinginkan Lanier (2010).

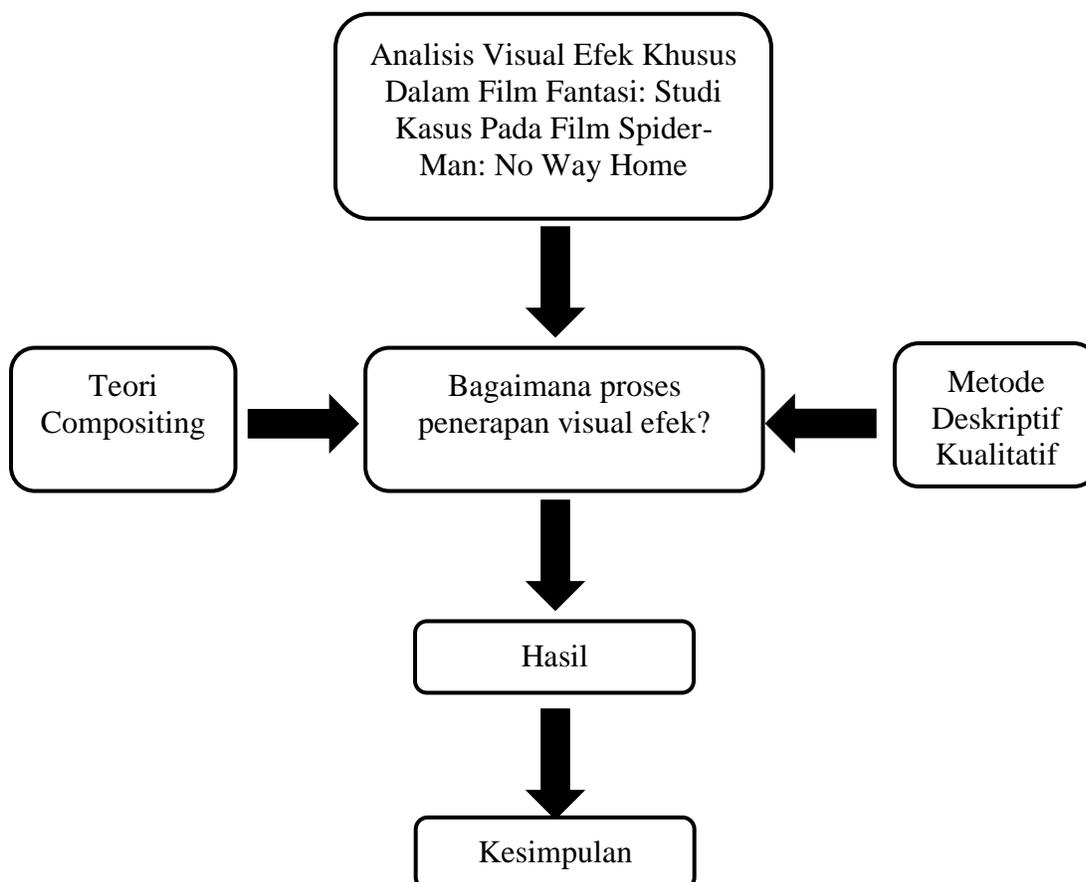
Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka teori yang kuat menjelaskan korelasi antar variabel yang diteliti. Oleh karena itu, perlu dijelaskan bagaimana variabel independen dan dependen berhubungan satu sama lain. Wajib memberikan penjelasan atas dimasukkannya unsur *moderator* dan *intervensi* dalam penelitian jika ada. *Paradigma* kajian kemudian digunakan untuk menggambarkan bagaimana aspek-aspek tersebut berhubungan satu sama lain. Oleh karena itu, setiap paradigma penelitian harus dibangun berdasarkan kerangka konseptual (Sugiyono, 2019).

Saat melakukan analisis visual terhadap efek khusus dalam film fantasi seperti "Spider-Man: No Way Home", kerangka berfikir yang digunakan memerlukan teknik deskriptif kualitatif. Dalam hal ini, penekanannya adalah pada bagaimana komponen visual efek khusus, seperti *CGI* (*Computer-Generated Imagery*), digunakan untuk menciptakan dunia fantasi film yang spektakuler (Penulis, 2024).

Dengan menggunakan teori compositing dapat menjelaskan bagaimana berbagai komponen visual, seperti; aktor *CGI*, latar belakang, efek visual, dan pencahayaan, bekerja sama untuk menghasilkan skenario yang realistis dan menarik. Metode pengomposisian sangat penting dalam menggabungkan bagian-bagian ini secara koheren, sehingga menghasilkan visual, perspektif, dan kompleksitas yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan fiksi yang menarik. Lanier (2010).

Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, dapat mengidentifikasi berbagai teknik compositing yang digunakan, seperti layering dan color grading. yang semuanya berkontribusi pada penampilan visual keseluruhan film. Analisis ini akan memberikan observasi mendalam tentang bagaimana elemen-elemen visual efek khusus dipadukan secara harmonis untuk menciptakan pengalaman visual, Lanier (2010).



Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif, yaitu penelitian yang berfokus pada prinsip-prinsip umum yang menjadi dasar suatu fenomena kehidupan manusia atau pada pola-pola yang dianalisis dari indikator-indikator sosial budaya melalui budaya masyarakat untuk memperoleh gambaran tentang contoh yang sedang berlangsung. John W. Creswell dalam bukunya *Research Design* menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini dilakukan dimulai dengan pengumpulan data, pembuatan penelitian, observasi penelitian, dan persiapan penelitian. Penelitian dilakukan antara bulan April sampai bulan Juni 2024. Menurut Lanier (2014) menegaskan bahwa penggunaan efek visual dalam film memungkinkan terciptanya hal-hal yang tidak nyata dalam kehidupan. Efek visual, termasuk yang menyimulasikan gelombang atau tornado, dapat memberikan kesan yang lebih asli pada gambar. Di dunia perfilman, seniman efek visual memadukan atau memodifikasi citra visual dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dalam aksi langsung.

Salah satu dari berbagai unit analisis dalam film "*Spider-Man: No Way Home*" yang dapat dijadikan bahan pertimbangan melalui pengomposisian. Karakter dari banyak realitas Spider-Man bertemu dalam film ini. Pengomposisian visual adalah teknik yang digunakan oleh perusahaan

efek visual untuk secara akurat memadukan urutan dengan karakter dari beberapa alam semesta. Dengan menggunakan metode ini, interaksi antar karakter tersebut dapat dibangun agar tampak mengalir secara alami, menurut Lanier (2014).

Dibutuhkan banyak efek khusus seperti ledakan, tendangan, dan gerakan super untuk menggunakan efek khusus superhero dalam adegan aksi superhero di film ini. Komponen visual yang berbeda ini dapat digabungkan menjadi sebuah adegan melalui komposisi visual dengan tetap mempertahankan tingkat keaslian dan dampak visual yang diperlukan menurut Lanier (2014).

Keberadaan beberapa dunia yang saling bersilangan membuat narasi ini mendapat pengaruh dari realitas lain. Pengomposisian visual digunakan untuk memberikan pencahayaan, warna, dan tekstur yang unik pada setiap alam semesta. Melalui penggunaan komponen visual yang khas, unit analisis ini membantu pemirsa dalam mengenali perbedaan antara berbagai alam semesta, Lanier (2014).

Saat menggunakan pengomposisian visual, penting untuk memastikan bahwa semua elemen visual yang digabungkan memiliki tampilan yang harmonis. Ini dikenal sebagai harmoni visual. Untuk membangun kesatuan visual yang berkesinambungan, unit analisis ini perlu memastikan bahwa pencahayaan, warna, dan tekstur setiap aspek visual bertemu secara harmonis. Lanier (2014).

Membuat rencana pengumpulan data merupakan langkah paling strategis dalam proses penelitian karena pengumpulan data adalah tujuan utama penelitian. Peneliti tidak akan bisa mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diperlukan jika mereka tidak mengetahui teknik pengumpulan datanya (Sugiyono, 2019).

Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini, diperlukan taktik yang tepat. Teknik-teknik berikut digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitian ini:

1. Studi Kepustakaan

Metode pengumpulan data penelitian ini yang memanfaatkan buku-buku sebagai bahan referensi. Untuk memperoleh data tertulis dari hasil mempelajari materi yang ada kaitannya dengan topik peneliti, mencari informasi yang diperlukan dalam literatur, referensi, makalah, internet, dan sumber lainnya.

2. Skripsi Peneliti Terdahulu

Di sini, peneliti menggunakan tinjauan literatur untuk memeriksa temuan penyelidikan para ilmuwan sebelumnya. Intinya, peneliti merujuk pada sejumlah sudut pandang yang dianggap perlu oleh peneliti untuk memberikan bukti atas temuan penelitiannya. Wajar saja dengan mengkaji temuan penelitian menggunakan review serupa.

3. *Internet Searching*

Selain berkonsultasi dengan penelitian sebelumnya dan referensi buku, para sarjana juga mencari konten tambahan di internet. Dalam peneliti menggunakan situs web seperti www.google.com untuk mencari informasi lebih lanjut di *Internet*, <https://scholar.google.com>, dan Perpustakaan Online Unikom.

Dalam penelitian ini menggunakan observasi non partisipan mengacu pada peran independen pengamat sebagai pengamat, tanpa keterlibatan dalam kehidupan subjek observasi. Dalam hal ini, pengamat tidak perlu melakukan tindakan yang lebih mendalam terhadap objek penelitian, melainkan hanya berfungsi sebagai penonton dan mengamati objek penelitian. Pengamat dalam penelitian ini adalah pengamat film *Spider-Man: No Way Home*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian analisis efek visual, akan dilakukan analisis efek visual film *Spider-Man: No Way Home*. Fokus utama kajian bab ini adalah *Spider-Man: No Way Home*. Berisi sejumlah penemuan pada grafis yang akan digunakan dalam film tersebut. Kali ini, penulis bertujuan untuk menyelidiki pentingnya efek visual dalam film.

Visual Karakter Dalam Film *Spider-Man: No Way Home*

Banyak karakter dalam film "*Spider-Man: No Way Home*" yang memiliki *desain visual* yang menarik dan mencolok. Dimulai dengan *Spider-Man* dan berbagai macam pakaian legendarisnya, termasuk *Spider-Man Iron Spider* dan *Spider-Man Integrated Suit*, kita beralih ke antagonis terkenal seperti *Green Goblin*, *Doc Ock*, *Electro*, *Sandman*, dan *Lizard*.

Spider-Man Iron Spider memiliki tampilan yang mengesankan dan futuristik. Kostum *Iron Spider* ini memiliki desain yang menonjolkan fitur-fitur teknologi canggih dan memukau. Berikut adalah *deskripsi visual* dari *Iron Spider* dalam film tersebut.

Kostum *Iron Spider* menampilkan warna dominan merah dengan aksen emas yang mencolok, menciptakan kontras yang menarik dan elegan. Desain bodi kostumnya dilengkapi dengan lapisan teknologi nano yang memberikan tampilan yang bersih dan modern. Fitur teknologi ini memungkinkan kostum untuk beradaptasi dengan berbagai situasi pertempuran dan mengoptimalkan kemampuan *Spider-Man*.

Tentakel mekanis yang ikonik terpasang di bahu kostum, memberikan sentuhan futuristik dan juga fungsi tambahan dalam pertarungan. Tentakel ini dapat digunakan untuk menyerang lawan dari jarak jauh atau sebagai alat bantu untuk manuver cepat di udara. Kaca penuh warna di helm *Spider-Man* menambah kesan *high-tech* dan menyorotkan ekspresi wajah Peter Parker saat bertarung. Desain helm juga memberikan perlindungan ekstra dan koneksi dengan teknologi pintar yang terintegrasi dalam kostum.

Kosmetiknya menampilkan garis-garis yang dinamis dan futuristik, menekankan fleksibilitas dan kecepatan gerakan *Spider-Man* dalam bertarung. Setiap detail dari kostum *Iron Spider* ini dirancang dengan teliti untuk menciptakan tampilan yang mengesankan dan memperkuat identitas *Spider-Man* sebagai pahlawan super yang kuat dan berteknologi tinggi.



Sumber: Film *Spider-Man: No Way Home* di Netflix

Gambar 2 Scene *Spider-Man* menggunakan kostum *Iron Spider* di Film *Spider-Man: No Way Home*

Pakaian Iron Spider dalam "*Spider-Man: No Way Home*" meningkatkan citra keberanian dan kekuatan Spider-Man dalam menghadapi kesulitan dengan memadukan teknologi mutakhir, warna kontras, dan desain *ergonomis*.

Visual Efek Dalam Film Spider-Man: No Way Home

Dalam di film "*Spider-Man: No Way Home*", terdapat berbagai visual efek yang menakjubkan yang menambah keseruan film tersebut. Salah satu visual efek yang paling mencolok adalah penggunaan *CGI* untuk menciptakan pertarungan epik antara Spider-Man dengan berbagai musuhnya dari berbagai dimensi.

Di adegan epik yang melibatkan Doctor Strange dan penggunaan sihirnya untuk memperlihatkan kompleksitas visual adalah saat ketika dunia nyata mulai *terdistorsi* dan dimensi saling bertumpang tindih.

Ketika Peter Parker dan Doctor Strange melakukan ritual untuk mengembalikan kehidupan mereka yang telah terganggu oleh intervensi multiverse, Doctor Strange menggunakan kekuatan *Sling Ring*-nya untuk membuka portal di sekitar mereka. Seiring dengan mantra-mantra sihirnya, dimensi-dimensi mulai berubah dan saling memperlihatkan proyeksi visual yang kompleks dan memikat.

Dinding-dinding realitas mulai terlipat, menciptakan efek visual yang luar biasa di layar lebar. Bangunan-bangunan di sekitar mereka mulai terdistorsi, jalan-jalan menjadi seperti labirin, dan warna-warna yang tidak lazim mulai melintas di sekeliling mereka.



Sumber: Film Spider-Man: No Way Home di Netflix
Gambar 3 Scene Peter Parker dan Doctor Strange melakukan mantra



Sumber: Film *Spider-Man: No Way Home* di Netflix
Gambar 4 Scene yang membuat dimensi lain terbuka

Ketika Doctor Strange dan Peter bekerja sama untuk menavigasi labirin dimensi ini, adegan tersebut semakin memperkuat kedalaman kemampuan sihir Doctor Strange dan sekaligus menyoroti kekacauan yang ditimbulkan oleh *intervensi multiverse*. Duel antara kekuatan sihir Doctor Strange dengan kekuatan yang mengancam keberlangsungan dunia semakin menegangkan seiring dengan kompleksitas visual yang terus berkembang di sekitar mereka.

Adegan ini tidak hanya menjadi puncak ketegangan dalam cerita, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang mendalam dan spektakuler. Dengan bantuan efek visual yang canggih dan desain produksi yang brilian, adegan ini benar-benar berhasil menciptakan *atmosfer* yang *magis* dan memukau, menjadikannya salah satu momen yang paling diingat dalam film "Spider-Man: No Way Home".

Tahapan Produksi Film *Spider-Man: No Way Home*

Tahapan produksi dalam film "Spider-Man: No Way Home" melibatkan beberapa proses penting. Pertama, pengembangan skrip dilakukan oleh penulis naskah atau tim penulis yang bertanggung jawab untuk merancang alur cerita yang kuat dan karakter yang kuat. Proses ini melibatkan brainstorming, perencanaan karakter, dan pengembangan plot.

Kemudian, tim produksi akan mulai mencari sutradara untuk film tersebut yang akan bertanggung jawab dalam membawa visi cerita ke layar lebar. Sutradara akan bekerja sama dengan tim produksi untuk merencanakan lokasi syuting, pemilihan pemain, dan aspek visual lainnya.

Setelah itu, proses praproduksi dimulai, di mana tim produksi akan menyelesaikan perizinan, kontrak, anggaran, serta persiapan teknis lainnya sebelum memulai proses pengambilan gambar. Tim produksi juga akan memulai proses casting untuk memilih pemeran utama dan pendukung yang sesuai dengan karakter dalam skrip.

Kemudian, proses produksi dimulai, di mana pengambilan gambar dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Lokasi syuting yang telah dipilih akan menjadi tempat untuk mengambil adegan-adegan dalam film tersebut. Semua elemen produksi, termasuk pencahayaan, audio, dan pengaturan lainnya, akan dikerjakan di sini.

Setelah proses syuting selesai, tim produksi memasuki tahap pascaproduksi di mana

editing, efek visual, desain suara, dan musik akan ditambahkan ke film. Ini adalah tahap penting di mana film mulai mengambil bentuk akhirnya.

Terakhir, film akan masuk ke tahap pemasaran dan promosi di mana trailer dan poster akan dirilis untuk menarik minat penonton. Film tersebut kemudian akan ditayangkan di bioskop dan mungkin juga tersedia untuk streaming, tergantung pada kesepakatan distribusi yang telah dibuat.

1. Pre-Production

Pre-produksi dalam film "Spider-Man: No Way Home" melibatkan berbagai langkah persiapan yang dilakukan sebelum proses produksi sebenarnya dimulai. Di antara langkah-langkah *pre-produksi* yang dilakukan adalah pengembangan konsep cerita, penulisan skenario, perencanaan pengambilan gambar, perancangan kostum dan set, casting pemain, serta perencanaan logistik produksi lainnya.

Dalam film "Spider-Man: No Way Home", *pre-produksi* dapat mencakup pemilihan pemain, pengembangan cerita, penentuan lokasi syuting, desain kostum dan set yang sesuai dengan tema film, serta pengaturan jadwal pengambilan gambar yang efisien. Semua langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa produksi film berjalan lancar dan sesuai dengan visi yang diinginkan oleh sutradara dan produser.

Proses *pre-produksi* juga melibatkan koordinasi tim produksi seperti *sutradara*, *produser*, *desainer produksi*, *sinematografer*, dan anggota tim kreatif lainnya. Mereka bekerja sama untuk mengembangkan dan merancang semua elemen yang diperlukan untuk mendukung produksi film dengan kualitas dan kesinambungan yang baik.

2. Production

Produksi film "*Spider-Man: No Way Home*" merupakan tahap di mana ide dan konsep dari *pre-produksi* diwujudkan menjadi sebuah karya visual yang utuh. Tahap produksi ini mencakup proses pengambilan gambar, pengambilan suara, pengaturan pencahayaan, penentuan *angle* kamera, serta koordinasi antara sutradara, pemain, dan seluruh tim produksi untuk menciptakan adegan-adegan yang sesuai dengan visi film.

Dalam *produksi "Spider-Man: No Way Home"*, para aktor akan mulai memerankan peran mereka, adegan demi adegan direkam, dan berbagai efek visual serta suara akan ditambahkan untuk menciptakan nuansa yang diinginkan dalam film. Sutradara akan memastikan bahwa semua elemen produksi sesuai dengan visi kreatifnya, sedangkan tim produksi lainnya seperti *sinematografer*, *penata suara*, dan *penata efek khusus* akan bekerja sama untuk menciptakan pengalaman visual yang mengagumkan bagi penonton.

Proses produksi "*Spider-Man: No Way Home*" memerlukan pengaturan set, kostum, tata rias, dan alat peraga selain mengawasi logistik dan penjadwalan untuk memastikan hasil yang lancar dan efektif. Untuk membangun *chemistry* yang diperlukan dalam sebuah film, para aktor dan tim produksi harus berkolaborasi dengan baik satu sama lain.

Selama tahap produksi, berbagai adegan dan dialog direkam berkali-kali untuk mendapatkan hasil terbaik, dan kemungkinan perubahan skenario atau improvisasi juga bisa terjadi untuk meningkatkan kualitas film. Setiap detail produksi diawasi secara ketat untuk memastikan kesesuaian dengan visi keseluruhan film.

Tahap produksi dalam film "*Spider-Man: No Way Home*" adalah saat di mana semua konsep dan ide dari *pre-produksi* dihidupkan menjadi karya visual yang nantinya akan disunting menjadi film lengkap yang siap ditonton oleh penonton.

3. Post-Production

Post-production dalam film "*Spider-Man: No Way Home*" melibatkan proses editing, *visual effects (VFX)*, *sound design*, dan *color grading* untuk membawa film ke tahap akhir sebelum rilisnya. Pada tahap ini, tim *post-production* bekerja sama untuk menyempurnakan setiap *detail* dari film agar sesuai dengan visi sutradara dan produser.

Selama *post-production*, sutradara dan produser juga akan terlibat dalam pengambilan keputusan kreatif penting, seperti memilih musik, mengarahkan pengeditan akhir, dan menyetujui efek visual terakhir. Proses ini membutuhkan kerja keras dan kerjasama tim yang solid untuk menghasilkan film dengan kualitas tertinggi sebelum perilisannya ke publik.

Compositing Digital Film Spider-Man: No Way Home

Pembuatan gambar kamera mungkin diikuti dengan prosedur efek visual. Secara umum, hasil dapat digunakan dengan penangkapan gerak, pemodelan, *compositing*, gambar yang dihasilkan komputer (*CGI*), dan proses lainnya.

Dalam film "*Spider-Man: No Way Home*", teknik *compositing digital* digunakan secara luas untuk menciptakan adegan-adegan yang spektakuler dan fantastis. Contohnya adalah saat Peter Parker (diperankan oleh Tom Holland) berinteraksi dengan karakter-karakter Spider-Man lainnya dari berbagai dimensi.

Compositing digital digunakan untuk menggabungkan aksi para pemeran utama dengan karakter-karakter *CGI* seperti *Spider-Man* versi Tobey Maguire dan Andrew Garfield. Proses ini melibatkan pencampuran berbagai elemen visual, seperti *model 3D*, animasi, efek khusus, dan latar belakang *green screen/blue screen*, untuk menciptakan ilusi bahwa semua karakter berada dalam satu ruang yang sama.

Compositing digital juga digunakan untuk menciptakan efek visual yang menakjubkan, seperti pergerakan *web-slinging* yang mulus dan pertarungan epik antara Spider-Man dan musuhnya. Dengan teknik ini, para pembuat film dapat membuat adegan-adegan aksi yang memukau tanpa harus mengorbankan keselamatan para pemeran atau melakukan adegan berbahaya secara langsung.

Di balik layar adegan awal *Spider-Man: No Way Home*, dimana *Spider-Man* dan MJ melompat di atas jembatan, proses pembuatan adegan itu melibatkan penggunaan teknologi *compositing digital* di *blue screen*. Saat pengambilan gambar dilakukan, aktor dan aksesori berada di depan *blue screen* yang nantinya akan digantikan oleh latar belakang digital selama proses pascaproduksi.

Setelah proses syuting selesai, tim produksi menggunakan perangkat lunak khusus untuk menggabungkan adegan yang diambil dengan latar belakang digital yang sesuai. Teknologi *compositing* memungkinkan para animator untuk menyatukan kedua elemen tersebut sehingga terlihat menyerupai adegan di atas jembatan yang sebenarnya.



Sumber : Behind The Scene Film Spider-Man: No Way Home di Youtube
Gambar 5 Behind The Scene Spider-Man dan MJ melompat dari jembatan



Sumber: Film Spider-Man: No Way Home di Netflix
Gambar 6 Scene Spider-Man dan MJ melompat dari jembatan

Dalam menyempurnakan detail-detail seperti pencahayaan, bayangan, dan efek visual lainnya agar adegan terlihat seolah-olah terjadi di lokasi yang sebenarnya. Proses ini membutuhkan keahlian dan ketelitian untuk menciptakan hasil akhir yang memuaskan dan membuat penonton terhanyut dalam cerita yang ditampilkan.

Dengan bantuan *compositing digital* di *blue screen*, adegan aksi seperti melompat di atas jembatan dapat direalisasikan dengan lebih aman dan kontrol yang lebih baik, sambil tetap memberikan tampilan visual yang menakjubkan dalam film *Spider-Man: No Way Home*.

Visual Efek

Teknik menyatukan beberapa komponen visual dari berbagai sumber untuk membuat satu video dikenal dengan istilah *compositing*. Untuk menunjukkan bahwa komponen berasal dari adegan yang sama, pendekatan efek video (*VFX*) biasanya digunakan. Meskipun dapat dilakukan

di dalam kamera menggunakan layar matte atau *LED* selama produksi, pengomposisian terutama dilakukan pada pascaproduksi.

Analisis visual efek film "*Spider-Man: No Way Home*" menampilkan penggunaan teknik *compositing digital* di *blue screen* yang sangat mengesankan. Dalam film ini, penggunaan *blue screen* memungkinkan adegan-adegan yang luar biasa dan interaksi antara karakter dengan lingkungan yang tidak mungkin tercipta secara nyata menjadi tampak begitu hidup dan realistis.

Compositing Digital

Compositing digital di *blue screen* memungkinkan para pembuat film untuk menggabungkan berbagai elemen visual secara sinematik, menciptakan dunia yang fantastis namun tampak begitu nyata bagi penonton. Dalam "*Spider-Man: No Way Home*", proses *compositing* ini digunakan secara brilian untuk menciptakan efek-efek khusus seperti adegan pertarungan super hero di tempat-tempat yang ekstrem dan tak terduga.

Dengan teknologi *compositing digital* di *blue screen*, para teknisi efek visual mampu menciptakan adegan-adegan di mana karakter-karakter super hero berinteraksi dengan musuhnya secara langsung dalam lingkungan yang sepenuhnya diciptakan secara digital. Hal ini memungkinkan para pembuat film untuk menghadirkan aksi-aksi epik dan visual efek spektakuler yang tampak begitu nyata dan memukau.

Spider-Man: No Way Home

Film "*Spider-Man: No Way Home*" adalah film fantasi yang menggabungkan unsur-unsur superhero dan multiverse. Salah satu aspek menarik dari film ini adalah pengenalan konsep multiverse di dalam alur ceritanya. Dalam film ini, Spider-Man harus berhadapan dengan berbagai versi Spider-Man dari realitas paralel yang berbeda. Hal ini memberikan dimensi baru pada karakter Spider-Man dan menjadikan cerita semakin kompleks.

Aspek fantasi dalam film ini juga tercermin dari kostum-kostum yang digunakan oleh para karakternya, seperti kostum Spider-Man yang futuristik dan teknologi canggih. Selain itu, kemampuan super dari Spider-Man, seperti kekuatan fisik yang luar biasa dan kemampuan melekat di dinding, juga menambah nuansa fantasi dalam cerita.

Dalam film ini juga terdapat tema-tema yang lebih dalam, seperti pertemanan, pengorbanan, dan tanggung jawab. Ketika para Spider-Man dari multiverse berkolaborasi untuk melawan musuh-musuhnya, hal ini menunjukkan pentingnya bekerjasama dan saling mendukung dalam menghadapi tantangan.

Dengan menggabungkan elemen-elemen fantasi, aksi, dan *drama*, "*Spider-Man: No Way Home*" berhasil menciptakan pengalaman menonton yang mendebarkan dan memikat. Film ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menunjukkan perkembangan karakter utamanya, serta menyajikan konflik yang kompleks dan penyelesaian yang memuaskan.

Efek visual yang dihasilkan dari teknik *compositing digital* di *blue screen* dalam film "*Spider-Man: No Way Home*" turut memperkaya pengalaman menonton penonton, membawa mereka masuk ke dalam dunia *superhero* yang penuh petualangan dan keajaiban. Dengan penggunaan yang cermat dan detail, teknik ini berhasil menghadirkan adegan-adegan yang spektakuler dan mengesankan, menciptakan dunia visual yang begitu kuat dan menakutkan.

Analisis visual efek film "*Spider-Man: No Way Home*" yang menggunakan *compositing digital* di *blue screen* menyoroti betapa pentingnya peran teknologi dalam menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan luar biasa bagi para penonton. Teknik ini tidak hanya

memperkaya visual film, tetapi juga menghadirkan cerita-cerita yang tak terbatas dalam dunia fantasi yang tiada batas.

KESIMPULAN

Analisis visual efek khusus dalam film fantasi seperti "Spider-Man: No Way Home" yang menggunakan *compositing digital* menunjukkan bahwa teknologi dan kreativitas dapat digabungkan secara harmonis untuk menciptakan dunia fiksi yang memukau. Dalam film ini, efek khusus yang diciptakan melalui *compositing digital* memberikan tampilan visual yang mendukung cerita serta menghidupkan aksi superhero Spider-Man.

Studi kasus pada film tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *compositing digital* memiliki peran penting dalam menciptakan efek visual yang realistis dan spektakuler. Proses penggabungan berbagai elemen dalam *compositing* memungkinkan para pembuat film untuk menciptakan adegan-adegan yang tidak mungkin direkam secara langsung, seperti adegan perkelahian antara Spider-Man dan musuh-musuhnya.

Dengan *compositing digital*, para pembuat film dapat menggabungkan adegan yang direkam secara terpisah dan menciptakan efek visual yang kompleks, seperti adegan perjalanan lintas dimensi dalam "Spider-Man: No Way Home". Hal ini memberikan pengalaman visual yang unik bagi penonton dan meningkatkan daya tarik film fantasi.

Selain itu, *compositing digital* juga memungkinkan penyatuan antara adegan yang diambil menggunakan *green screen* dengan latar belakang *digital* yang dibuat secara *CGI*. Hal ini menciptakan lingkungan visual yang fantastis dan mengesankan, seperti dalam adegan di dunia paralel dalam film tersebut.

Secara keseluruhan, analisis visual efek khusus dalam film fantasi "Spider-Man: No Way Home" menunjukkan bahwa penggunaan *compositing digital* telah menjadi salah satu elemen kunci dalam menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan memikat bagi penonton. Dengan teknologi dan kreativitas yang terus berkembang, kita dapat mengharapkan peningkatan yang lebih spektakuler dan inovatif dalam efek khusus di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terimakasih atas bimbingan dan pengarahan yang diberikan oleh Dosen Pembimbing dan teman-teman Universitas Bina Sarana Informatika.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitzpatrick, H. A (2024). Analisis Komponen Visual Dasar Sinematografi Dalam Film "Everything Everywhere All At Once". *Mavib Journal*, 5, 14-28.
- Hadi, Andik Prakasa (2021). *Visual Effects Dalam Film & Animasi*. Semarang: Yayasan Prima.
- Linando, S. I. (2022). "Komposisi Visual dan Tata Cahaya pada Film Netflix Berjudul Squid Game," *Jurnal Bahasa Rupa*, 6, 20-32.
- Manesah, M. A (2020). *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Muhammad, H. U (2019). "Compositing Efek Visual pada KOPERTIP: *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3, 13-20.
- Mustika, Z. S (2022). "Analisis Penerapan Visual Effects Pada Series Korea," *e-Proceeding of Art & Design*, 9, 1235-1252.
- Oktaviani, D. D (2019). "Konsep Fantasi Dalam Film," *Jurnal Rekam*, 15, 125-135.
- Silverstan, A. A (2021). "Analisis Visual Poster Film "Perempuan Tanah Jahanam (2019)". *Jurnal*

Gestalt, 3, 43-56.

Sugiyono, P. D (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sujarweni, V. W (2024). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press

Thifalia, N (2021). "Produksi Konten Visual dan Audiovisual Media Sosial," *Jurnal Common*, 5, 39-55.

Wulandari, Yulianti Fajar (2022). "Representasi Maskulin Jokowi Pada#JKWVLOG Tinju Dalam Analisis Semiotika Roland Barthes," *Brand Communication Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1, 182-190.