Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari penelitan mengenai api penulis menemukan bahwa tidak ada struktur yang pasti dalam gerakan partikel. Selalu ada pola gerakan baru yang bisa ditemui di sekitar kita. Namun, yang terpenting adalah gerakan pada *special effect* di alam selalu mengacu pada gerakan *wave* dan *whip*.

Ketika *special effect* harus disesuaikan dengan konsep dari sebuah fim maka perlu diketahui tujuan dari pengambilan *shot* yaitu penyusunan storyboard agar *special effect artist* dapat mengerti kebutuhan visual dan pola gerakan dari *special effect* yang akan dibuat.

Dalam pembuatan desain *special effect* perlunya mempertimbangkan warna, *timing*, pola gerakan, latar belakang dari objek, dan kondisi lingkungan pada *scene*. Tanpa mempertimbangkan hal-hal tersebut maka tidak akan menghasilkan *special effect* yang berkualitas dan dapat dipercaya (*believable*).

5.2. Saran

Penulis merasa bahwa perlunya menggunakan *software y*ang mendukung dalam proses uji animasi yang mudah digunakan seperti Adobe Flash yang dapat menayangkan secara *real-time* untuk mempermudah *special effect artist* dalam pengujian animasi karena animasi ini menggunakan banyak detil dan membutuhkan perhitungan *frame by frame* yang akurat.

Penulis juga menyadari bahwa masih banyak pola gerak partikel yang bisa diobservasi lebih jauh. Gerak partikel memiliki nilai artistik tersendiri dan memiliki

Perancangan Special..., Yoas Nicholas, FSD UMN, 2015

potensi untuk dipadukan kepada animasi-animasi lainnya. Kiranya penelitian terhadap *special effect* secara manual atau *hand-drawn* boleh terus dilanjutkan demi perkembangan animasi dan melestarikan animasi 2d.

Perancangan Special..., Yoas Nicholas, FSD UMN, 2015