



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis ambil yaitu *Visual effect* yang baik dapat memberikan kesan animasi yang terlihat lebih hidup, *magical*, namun masih menyatu dengan elemen-elemen lain dalam animasi. Metode penelitian yang dapat digunakan dapat melalui studi pustaka dengan cara pengumpulan literatur yang terkait dengan pembuatan *2D visual effect* ataupun dengan cara melakukan pengamatan pada *footage* animasi ataupun *real footage*. *2D visual effect* yang penuh dengan detail pergerakan yang kecil, namun penuh dengan pengaruh besar di dalam film dan animasi.

Untuk dapat membuat sebuah animasi *visual effect ground dust*, kita harus mengetahui kondisi lingkungan sekitar serta mengetahui bagaimana pergerakan dari *ground dust* dari beragam referensi yang telah didapatkan. Begitu pula dengan proses pembuatan animasi *visual effect* api unggun. Kita harus melakukan riset lebih jauh tidak hanya pada animasi pergerakan api, namun juga meriset jenis barang yang dibakar. *Purpose* dari efek-efek yang dibuat juga harus ditentukan karena secara tidak langsung akan mempengaruhi pergerakan dari animasi *visual effect*. Untuk pembuatan animasi *visual effect orb* yang bersifat dapat memberikan efek penyembuhan, kita tidak hanya harus mencari referensi pergerakan, namun juga harus dapat memberikan warna yang sesuai dengan tema penyembuhan. Proses

animasi penyembuhan karakter juga harus terlihat agar maksud atau tujuan dibuatnya efek ini dapat tersampaikan dengan baik.

## 5.2. Saran

Penulis merasa bahwa dalam merancang sebuah *visual effect*, kita harus benar-benar memahami jenis *visual effect* yang akan dikerjakan. Kurangnya pemahaman dari hal sederhana seperti jenis *visual effect* yang akan digunakan, akan menghambat proses penyusunan skripsi.

Selain itu, penulis juga menyarankan untuk mengambil banyak referensi dan melakukan observasi baik dari film lebar, animasi, *game footage*, bahkan dunia nyata yang sesuai dengan batasan masalah yang telah diambil. Dengan adanya referensi, kita dapat sangat terbantu dalam merancang sebuah *visual effect*, misalnya dalam segi pergerakan dan warna dari *visual effect* yang dirancang.

Penulis juga turut menyadari sebenarnya masih banyak pola gerak serta jenis-jenis efek yang dapat dipadukan dan animasikan dengan lebih detail. Adanya penambahan penggunaan efek-efek ini sangat membantu untuk menciptakan detail-detail yang membuat *visual effect* yang telah dirancang menjadi lebih sempurna.

Terakhir, penulis juga menyarankan untuk mempelajari lebih banyak *software* yang mendukung pembuatan animasi *visual effect* yang nantinya dapat mempermudah proses penganimasian. Hal ini berguna untuk menunjang uji animasi *visual effect* sehingga hasil yang dicapai memiliki pergerakan yang sesuai dengan referensi.