



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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Melalui proyek ini, penulis menyimpulkan bahwa visual efek berperan penting dalam membangun suasana dan memperkuat visualisasi dari *environment* dan aktivitas yang mendukung jalan cerita. Banyak alternatif yang bisa digunakan untuk mencapai hasil yang baik mulai dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. Namun ternyata penggunaan alternatif paling sederhana bisa menghasilkan visual efek yang baik. Mengeksplorasi cara-cara baru memang disarankan, tetapi teknik baru tersebut bukanlah menjadi kewajiban untuk diaplikasikan pada karya terutama bila waktu pengerjaan sangat terbatas.

Sebagai orang yang bertanggung jawab di visual efek juga perlu menyadari bahwa tidak boleh terpaut pada satu *software* atau teknik tertentu. Kadang visual efek yang baik juga dapat dihasilkan dengan penggabungan beberapa teknik dan *software* yang telah dikuasai sebelumnya. Pola pikir seorang desainer haruslah terbuka dan berani berinovasi serta berimprovisasi ketimbang hanya memaksakan diri pada teknik-teknik yang belum dikuasai. Selain itu juga perlu diperhatikan kemampuan komputer untuk disesuaikan dengan *software* yang digunakan.

Dalam pembuatannya pun tidak boleh hanya asal-asalan. Meskipun penulis mencaiptakan visual efek untuk karya animasi yang visualisasinya fantasi, namun penulis tidak mengabaikan hukum alam yang berlaku di dunia nyata. Hal ini menjadikan visual efek lebih dapat diterima oleh penonton. Namun perlu

diingat supaya visual efek dapat terlihat harmonis dengan visualisasi *Little Kites Story* yang adalah fantasi, maka penulis melakukan modifikasi pada beberapa objek visual efek.

5.2. Saran

Kendala yang muncul dalam pembuatan karya di antara lain adalah keterbatasan kemampuan komputer, penguasaan *software* baru, dan waktu. Untuk pengerjaan karya yang sejenis, penulis menyarankan supaya simulasi yang sudah digarap sebelumnya di bab tiga dan empat diteliti lebih lanjut. Selain itu perlu diperhatikan faktor waktu karena beberapa efek memerlukan pengerjaan dan ketelitian lebih seperti misalnya pembuatan efek tali dan partikel.

Meskipun keseluruhan efek yang dibutuhkan untuk proyek animasi ini dapat dicapai dengan menggunakan standar kemampuan komputer untuk industri rumahan, namun penulis tetap menyarankan untuk memaksimalkan kemampuan komputer yang dimiliki. Hal ini diperlukan karena banyaknya *software* yang digunakan di industri efek yang perlu diteliti lagi dan *software* tersebut membutuhkan komputer dengan kemampuan yang sangat tinggi untuk mempercepat dan mengurangi beban dari komputer untuk membuat simulasi efek.

Untuk pihak kampus perlulah memperdalam pelajaran tentang visual efek karena selama ini yang telah diajarkan masih terasa sangat kurang bila melihat industri visual efek secara global saat ini. Masih banyak teknik dan *software* yang belum sempat dieksplorasi dan kadang diperlukan untuk mencapai hasil yang maksimal dan menghemat waktu pengerjaan meskipun hasil yang sama dapat

dicapai dengan penggabungan *teknik* serta *software*. Selain itu hal ini juga dapat menjadi bekal bagi mahasiswa ketika nantinya akan masuk ke industri kreatif terutama di industri *visual effect*.

