



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam menciptakan *visual effects* api, ada banyak hal yang perlu dipertambahkan. Mulai dari pemilihan jenis *software* 3D, kebutuhan penggunaan *third party*, hingga pengetahuan akan faktor – faktor alam yang memengaruhi proses pembakaran tersebut, seperti angin dan gravitasi. Namun pertanyaan paling penting adalah jenis api apa yang ingin dihasilkan, serta kegunaannya. Hal ini menentukan *emitter* dan *sources* yang akan digunakan, pengaturan *forces: wind and gravity, axis and detail amount of noise turbulence, simulation area, smoke*, dan warna api yang dihasilkan.

Namun sebelum memulai proses *digital*, sangat penting mengetahui bagaimana elemen api bereaksi di dunia nyata. Karena api merupakan elemen alam, maka reaksinya pun berlangsung secara alami atau melalui proses kimiawi. Setelah memahami reaksi api di dunia nyata dan faktor – faktor yang memengaruhinya, kemudian dilanjutkan dengan proses observasi karya yang berhubungan dengan *visual effects* api, baik melalui film animasi maupun *live action*. Tahapan selanjutnya adalah menghasilkan efek melalui *digital* dengan *software* 3Ds Max. Perlu beberapa kali pengulangan dan pengaturan agar mencapai hasil yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan film.

Visual effects yang telah dihasilkan dengan program 3D juga perlu dikombinasikan dengan program *visual effects* berbasis 2D untuk menambahkan

sentuhan akhir yang lebih dramatis. Keterbatasan pengetahuan dan penguasaan *software* menjadikan metode kombinasi ini lebih efektif dan tetap menjaga kualitas. *Software visual effects* berbasis 2D sendiri memberikan kemudahan dalam memanipulasi *visual effects* 3D, sehingga hal ini juga lebih menghemat waktu dan dapat memberikan ruang dalam mengaplikasikan kreatifitas.

1.2. **Saran**

Penulis menyarankan agar melakukan penelitian terdahulu terhadap elemen yang ingin dijadikan efek. Penelitian ini bertujuan untuk memahami konsep elemen secara matang sehingga saat pengerjaan *digital* tidak mengalami kesulitan dalam memilih *forces*. Observasi juga referensi yang berasal dari film dan video karena banyak elemen alam yang digunakan sebagai efek magis namun tetap tidak lari dari faktor – faktor yang memengaruhi elemen tersebut. Perhatikan juga *software* yang hendak dipakai, karena memiliki pengaruh yang besar dalam menghasilkan efek api yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan film.

U
M
N