



### **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 merancang *stylize visual effect* 3D ada beberapa tahap yang harus diikuti atau diperlukan seperti melakukan riset kelengkapan, observasi dari *footage* ataupun animasi yang ada, dan mencari data teori sebagai pendukung *visual effect* tersebut. Dengan melakukan tahap-tahap tersebut, proses perancangan *stylize visual effect* 3D dapat berlangsung dengan baik dan mengurangi informasi yang kurang.

Setelah merancang berbagai *stylize visual effect* seperti *fire spark*, *ground dust* dan *cloud of dust*. Dalam merancang *stylize fire spark* parameter yang terpenting adalah *glow* dalam aplikasi *fusion* untuk mengatur ketebalan dan kecerahan *stylize fire spark* tersebut. Kedua, dalam hal merancang *stylize dust* parameter yang penting adalah *density/voxel/sec* dan *dissipation*. Dalam hal *density/voxel/sec* untuk mengatur ketebalan dan kesolid-an bentuk dust sedangkan *dissipation* digunakan untuk menghilangkan *dust* tersebut di udara. Ketiga, parameter yang penting dalam merancang *stylize cloud of dust* adalah *expression*, *gravity force* dan *masking*. Dalam hal *expression* penulis dapat menambahkan tingkat *randomnya* pergerakan. Dalam *gravity force* dapat membuat pergerakan dust tersebut mengikuti partikel. Sedangkan *masking* berperan dalam hal memuluskan permukaan debu dan memberi bayangan pada *stylize cloud of dust* tersebut. Ada beberapa hal yang perlu diikuti untuk mempermudah proses

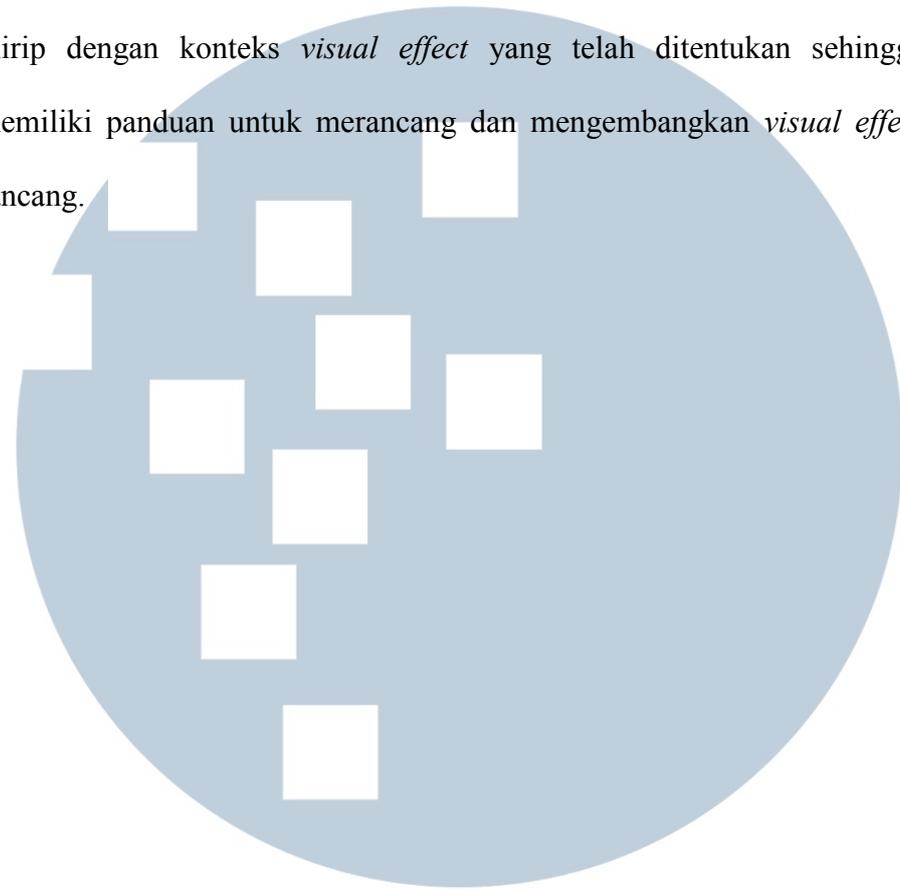
perancangan *visual effect* terutama *visual effect* berbasis *stylize 3D*. Berusaha memahai sifat dan pergerakan *visual effect* yang dirancang baik dari pola dan *timingnya*, oleh karena itu dibutuhkan referensi yang mendekati *visual effect* yang ingin di rancang. Meneliti referensi haruslah teliti, oleh karena itu perhatikanlah *visual effect* tersebut *frame by frame* agar mengetahui hal-hal yang perlu di ketahui dari referensi tersebut. Hal terakhir adalah untuk memaksimalkan *visual effect* yang di rancangan, dibutuhkan beberapa aplikasi tambahan. Sebagai contoh jika di aplikasi *software 3D* dalam hal warna tidak dapat memunculkan warna yang diinginkan, harus didampingi oleh *software* yang lain seperti *fusion* atau *adobe after effect*. Pemahaman penggunaan berbagai aplikasi *software 3D* dapat menjadi jalan pendukung dalam proses perancangan *visual effect* yang ingin di rancang.

## 5.2. Saran

Sebelum merancang ataupun jika sedang merancang *visual effect*, usahakan mengikuti timeline yang disediakan. Alasannya dapat bermacam-macam seperti jika ada suatu kesalahan atau *visual effect* yang dirancang baik dalam *visual* ataupun teknis dari aplikasi akan menghambat pengerjaan *visual effect* yang lainnya. Sehingga jika ada batas waktu untuk penyelesaian, perancang akan kesulitan untuk memenuhinya.

Penulis menyarankan untuk perbanyak observasi dan referensi baik dari dunia nyata seperti film lebar, pergi kelapangan ataupun dari animasi. Dengan begitu akan mengetahui hal-hal dasar *visual effect* tersebut dan dapat membantu dalam hal merancang kedepannya. Data yang di ambil haruslah sesuai ataupun

mirip dengan konteks *visual effect* yang telah ditentukan sehingga penulis memiliki panduan untuk merancang dan mengembangkan *visual effect* yang di rancang.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA