



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

Peran Efek Visual 3D sangat mendukung dalam film “Bandhawa” ini. Film yang berlokasi di area persawahan ini tentu membutuhkan simulasi lumpur dan air untuk mendukung konsep *environment*.

Dalam merancang Efek Visual 3D ada beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu menentukan konsep adegan pergerakan, mencari dasar teori, mencari referensi berupa video atau foto, melakukan observasi lapangan, dan melakukan *research and development* untuk mendapatkan simulasi yang lebih baik sesuai dengan konsep dan mendukung adegan yang ingin dibuat.

Setelah merancang efek visual 3D lumpur dan air, ada beberapa hal yang dapat diikuti supaya mempermudah proses perancangan efek visual 3D berbasis partikel.

1. Mencari referensi dari footage yang sesuai dan menganalisa *moment by moment* supaya pergerakan efek visual 3d dapat terlihat lebih natural. Dari video referensi, kita dapat amati seberapa tinggi percikan mencapai titik *hang time*, bentuk percikan yang terjadi dan seberapa cekung atau cembung dinding mahkota percikannya, seberapa tebal dinding mahkota percikan, dan mulai kapan dinding mahkota percikan mulai menipis serta membentuk lubang hingga melepaskan ikatannya menjadi butiran partikel terpisah. Selain itu, dapat terlihat besaran benda ya terjatuh pada lumpur tersebut

dengan mengapati lama waktu yang terjadi dari saat mulai percikan dan percikan mencapai titik *hang time* hingga kembali menyentuh dasar permukaan kembali.

2. Memahami sifat partikel visual efek yang dirancang. Mencari data mengenai viskositas, massa jenis, dan tegangan permukaan dari lumpur dan air. Semakin tinggi nilai viskositas, semakin besar gaya gesek antar partikelnya sehingga terlihat lebih kental. Seperti madu dan sirup memiliki viskositas yang lebih tinggi daripada alkohol dan air. Massa jenis tidak mempengaruhi pergerakan fluida, tetapi akan terlihat saat mencampur cairan dari dua *domain* yang berbeda. Cairan yang memiliki beda massa jenis, tidak akan tercampur atau menyatu jadi satu. Cairan dengan massa jenis lebih berat akan berada di bawah cairan yang memiliki massa jenis lebih ringan.
3. Dalam melakukan percobaan simulasi, sebaiknya mencatat parameter dengan rapi supaya mempermudah eksplorasi menentukan sifat partikel visual efek 3D yang tepat.
4. Untuk memaksimalkan efek visual 3D yang ingin dihasilkan baik secara simulasi maupun visual, dapat didukung dengan menggunakan *software* lain yang mendukung dan melengkapai. Masing-masing *software* memiliki kelebihan dan kekurangan.

5.2. Saran

Saran dari penulis untuk calon penulis laporan tugas akhir yang akan mengambil topik efek visual adalah :

1. Buatlah daftar *breakdown* efek visual yang akan dibuat.

2. Komunikasi dengan sutradara dan penata kamera, supaya dapat menentukan *breakdown* efek visual yang tepat.
3. Buatlah *timeline* dengan kemungkinan adanya waktu untuk melakukan *try and error*.
4. Rencanakan dengan matang kebutuhan untuk melakukan observasi, supaya tidak dua kali *field trip* dan memakan banyak biaya dan waktu.
5. Perbanyak menonton film, khususnya yang mengandung efek visual. Tidak hanya menonton tetapi juga mengamatinya, supaya saat melakukan perancangan efek visual tidak memakan waktu banyak dalam mencari video referensi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA