

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dalam merancang 3D visual effect partikel pada film animasi pendek “*Light Up*”, penulis mendapat sebuah kesimpulan. Pertama, merancang sebuah *visual effect* diawali dengan penelitian dan mencari referensi. Lalu, penulis membuat konsep yang sesuai baik dalam segi cerita maupun visual. Setelah itu, mencari kira-kira perangkat lunak apa yang cocok untuk pengerjaan *visual effect* partikel ini.

Kedua penulis melakukan beberapa eksperimen untuk mendapatkan hasil parameter yang sesuai. Partikel yang diciptakan antara lain *forming*, *following*, dan *disintergration* melewati banyak perubahan bentuk, pergerakan, hingga visual hingga dapat diaplikasikan dalam film. Eksperimen ini berhenti hingga hasil yang diciptakan *believable* dan *applicable* baik dalam visualnya maupun pergerakannya.

Terakhir adalah menentukan apa saja parameter yang sesuai setelah melakukan berbagai eksperimen dan mengimplementasikannya ke dalam *scene*. Untuk yang pertama yaitu *forming particle*, teori yang saya gunakan antara lain teori warna dan prinsip animasi yang telah dijabarkan pada bagian analisis. Pergerakan partikel yang membentuk tangan Aruna disesuaikan dengan durasi yang disediakan pada *storyboard*. Kedua, *following particle* memiliki penanganan yang sama dengan *forming particle*, yang membedakan adalah letak partikel

tersebut muncul yaitu di tangan Aruna dan adanya *light trails*. Prinsip yang digunakan pun bertambah karena adanya *light trails* namun tetap memiliki warna yang sama yaitu kuning, untuk menciptakan suasana senang pada hati Aruna. Ketiga, *disintergration particle*, berbeda dengan kedua shot sebelumnya, efek ini tidak menggunakan objek yang bergerak sehingga tidak perlu menggunakan *dummy* pada saat diimplementasikan ke dalam shot. Pergerakannya terhadap objek juga berbeda karena memiliki *shader* yang berbeda dengan kedua shot sebelumnya. Peralatan yang digunakan pun dipilih agar dapat mendukung keefektifan bekerja baik dalam proses simulasi perancangan gerakan dan dalam proses render.

5.2. Saran

Dalam membuat suatu *visual effect*, yang pertama kali perlu diperhatikan adalah perancangan efek tersebut. *Design* visual maupun pergerakan harus dipahami dan dimengerti terlebih dahulu baru dengan begitu gambaran di kepala akan muncul. Kedua, ke Roma saja ada banyak jalannya oleh karena itu untuk mencapai suatu hasil kita harus berani banyak mencoba *software*, bereksperimen, dan terus mencoba hingga mendapat hasil yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan.

Terakhir, gagal dan berhasil itu sudah pasti yang penting jangan pernah menyerah. Kita harus bisa tahan dengan yang namanya *software crash* karena itu sudah jadi makanan sehari-hari dalam pembuatan *visual effect* apalagi dengan *hardware* dengan spesifikasi rendah. Hasil tidak akan berbohong jika orang itu benar-benar tekun dalam menjalankan panggilan hatinya namun, kita harus pintar

dalam menentukan batasan diri kita. Jangan pernah takut untuk mencoba hal baru karena kita *visual effect artist* adalah penyihir dalam sebuah film.