



## 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

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, penulis dapat menarik beberapa poin penting. Penciptaan simulasi banjir bandang pada *realflow 10* akan lebih efisien dengan menggunakan *Hybrido*, karena *Hybrido* didesain untuk menciptakan simulasi air dengan skala yang besar, seperti simulasi laut, sungai dan juga banjir bandang. Kemudian untuk menciptakan simulasi bandang yang bersifat masif, skala yang digunakan harus diatas 5.000 m³. Hal ini menjadi penting karena *realflow* mengacu pada ukuran air sebenarnya. Kemudian jumlah simulasi partikel domain air harus lebih dari 2 juta partikel. Hal ini penting karena semakin banyak jumlah partikel yang disimulasikan maka pergerakan air yang tercipta akan semakin detil.

Penggunaan *HY\_Foam* sangat penting untuk menghasilkan partikel buih dari simulasi air yang diciptakan. Selanjutnya, air yang penulis jadikan acuan adalah air sungai Ciliwung, yang memiliki warna dominan cokelat ketika musim penghujan. Air sungai Ciliwung terkesan berwarna pekat karena terkontaminasi limbah dari hulu hingga ke hilir. Pada proses pengaplikasiannya, *foam* pada arus banjir bandang tercipta secara alami dan berdasarkan pada faktor banyaknya air dan laju dari arus air tersebut, kemudian *foam* akan berada diatas permukaan air yang melaju.

Pergerakan banjir bandang yang keluar dari bendungan mempengaruhi shot banjir bandang setelahnya. Besarnya volume air berpengaruh kepada kecepatan air, gerakan arus air dan buih yang diciptakan. Air bah yang dibuat adalah air bah jenis banjir bandang, yaitu aliran air tinggi yang cepat dan ekstrim yang melaju pada daerah yang kering. Oleh karena itu kecepatan arus air yang tinggi dan gelombang air menjadi penting untuk menciptakan banjir bandang.

#### 5.2. Saran

Penulis menyarankan kepada para pembaca yang memilih topik pembahasan visual effects, terutama yang berhubungan dengan simulasi untuk memikirkan perencanaannya dengan matang. Dimulai dari mencari tahu penelitian yang bersangkutan, mencari sumber literatur yang fundamental sebanyak mungkin, mempersiapkan software yang benar-benar sesuai dengan keperluan, menentukan shot yang akan dirancang dan tidak lupa untuk mencobanya berulang kali. Hal-hal tersebut sangat penting untuk melancarkan proses perancangan baik dari pembuatan karya maupun penulisan Skripsi.

Perlunya melakukan percobaan berkali-kali berdasarkan pada referensi dan juga mengacu pada teori merupakan sebuah proses yang harus dilalui. Setiap percobaan yang dilakukan harus dicatat untuk dapat dibandingkan dan di evaluasi, sehingga simulasi yang diciptakan semakin merujuk pada teori dan referensi.

# M U L T I M E D I A N U S A N T A R A