



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dari analisis yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa perancangan efek visual *stylized* dapat diterapkan dengan menggunakan unsur bentuk dan warna. Dalam pembuatan efek visual *stylized*, efek yang dibuat tidak harus sama dengan kenyataan. Pembuatan Bentuk dari efek yang ingin diciptakan kalau bisa berdasarkan dari jenis bentuk tersebut, apabila bentuk tersebut merupakan bentuk natural maka bentuk efek tersebut akan memiliki kecenderungan tidak teratur atau memiliki bentuk geometris yang sedikit. Sedangkan apabila bentuk yang ingin diciptakan merupakan bentuk geometris akan jauh lebih teratur dan biasanya diciptakan oleh manusia sehingga bisa dibuat adanya kesalahan manusia pada efek tersebut. Penggunaan warna bisa diubah untuk memberikan 2 efek seperti efek spatial dan efek emosi, lalu penggunaan warna juga harus dipertimbangkan agar masih merepresentasikan apa yang ingin dijadikan efek tersebut. Penggunaan warna juga tidak bisa terlalu berbeda dari apa yang diacu atau ingin dibuat. Apabila warna terlalu berbeda maka akan mengurangi dampak yang ditimbulkan dari efek visual yang ingin diciptakan.

Dalam pembuatan efek visual lava harus mengetahui efek apa yang dituju. Apabila efek yang dituju adalah lava yang terlihat mengalir dari awal hingga akhir, maka harus membuat membuat lava yang cair. Sementara apabila pembuatan efek visual lava yang hanya terlihat alirannya saja, bisa dibuat dengan

cara *stylized* dan membuat lava tersebut dengan bentuk lain dan menggunakan warna yang merepresentasikan bahwa yang sedang mengalir tersebut adalah lava. Warna yang merepresentasikan bisa dengan menggunakan warna yang hangat untuk lava yang mengalir, dan warna yang lebih dingin untuk kerak yang terbentuk pada permukaan lava tersebut.

Dalam pembuatan efek bebatuan yang terjatuh, bisa diambil dari dua jenis cara untuk menghasilkan efek yang berbeda. Apabila menggunakan cara dengan menghancurkan sebuah objek lalu membuat objek tersebut terjatuh maka akan menghasilkan sebuah bentuk yang natural tetapi tidak memiliki pengulangan pada pola. Sedangkan bila menggunakan sebuah yang memancarkan bebatuan tersebut (*emitter*), maka bisa dibuat pengulangan pada jenis bebatuan yang terjatuh dan membuat batu-batu tersebut terkesan *stylized*. Kesan ini didapat karena bentuk dari bebatuan yang hancur tidak akan memiliki kesamaan akibat bentuk yang tercipta dari kehancuran bagian batu tersebut adalah bentuk natural. Penggunaan warna dalam pembuatan efek ini juga cukup penting untuk memberikan dampak yang lebih dalam terhadap efek tersebut. Karena penggunaan warna berdasarkan temperaturnya memiliki efek spatial maka ini bisa digunakan untuk memberikan kesan dimensi/ruang pada efek tersebut.

5.2. Saran

Saran dari penulis bagi pembaca apabila ada yang ingin ditambahkan adalah, sebelum membuat efek visual, cobalah untuk mencari acuan terlebih dahulu, jangan lupa untuk mencari materi yang cukup untuk mendapatkan info yang

paling tepat dan dibutuhkan dalam proses pembuatan. Percobaan pada pembuatan karya juga tidak bisa dilakukan hanya satu atau dua kali, jadi jangan takut untuk merasa tidak cukup bagus melainkan lawan rasa itu dengan mengejar apa yang ingin dicapai. Selain itu juga ada baiknya bila dalam proses pembuatan skripsi mengalami kebingungan dalam mencari info, coba dengan mencari info yang sama dengan kata kunci yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

About Maya Shading Terms: Shader (Material). Shading, and Texture. (2015, December 14). Retrieved December 14, 2015, from

<https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn->

[explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2016/ENU/3PP-MAYA-INTRO-](https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2016/ENU/3PP-MAYA-INTRO-)

[Wiley/files/GUID-6468D54C-8D5B-4n.d.-9349-88F328E0BC2B-](https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2016/ENU/3PP-MAYA-INTRO-Wiley/files/GUID-6468D54C-8D5B-4n.d.-9349-88F328E0BC2B-)

[htm.html](https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2016/ENU/3PP-MAYA-INTRO-Wiley/files/GUID-6468D54C-8D5B-4n.d.-9349-88F328E0BC2B-htm.html)

B, H. J., & Wiens, J. A. (Eds.). (2005). *Cambridge Studies In Ecology*. New York, New York: CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS .

Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. indianapolis, indiana: John Wiley & Sons.

Bleicher, S. (2012). *Contemporary color: theory & use*. México, D.F.: DELMAR Cengage Learning.

Byrne, B. (2015). *The visual effects arsenal: Vfx solutions for the independent filmmaker*. New York: Focal Press.

Digging into Joshua Tree's Geology. (2017, October 2). Retrieved from <https://www.nps.gov/jotr/learn/nature/geologicformations.htm>

Dinur, E. (2017). *The filmmakers guide to visual effects: the art and techniques of Vfx for directors, producers, editors, and cinematographers*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Elsevier Science Publishing Co Inc. (2015). *The Encyclopedia of Volcanoes*. San Diego.

From Realism to Stylization: Game VFX Production. (2018, February 6).

Retrieved February 6, 2018, from <https://80.lv/articles/from-realism-to-stylization-game-vfx-production/>

Form, Shape and Space . (1995). Retrieved from <http://char.txa.cornell.edu/language/ELEMENT/FORM/form.htm>

Houston, E. J. (1907). *Wonder Book of Volcanoes and Earthquakes*. S.I.: Project Gutenberg.

Realistic vs. Stylized: Technique Overview. (2017, December 12). Retrieved December 12, 2017, from <https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>

Spon Press. (2005). *Elements of Visual Design in the Landscape*. New York, New York.

Transient phenomena in vesicular lava flows based on laboratory experiments with analogue materials. (2004). *Journal of Volcanology and Geothermal Research*, 132(2-3), 115–136. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S037702730300341>

X

Williams, R. (2012). *The animators survival kit*. London: Faber and Faber.

KS I: Formulir Pengajuan Skripsi

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : (*NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.*)

NAMA	Joe Michael
NIM	00000014180
PRODI	Film
ANGKATAN	2016
EMAIL	Joe.michael@student.umn.ac.id
ALAMAT	Blok H4/1 Jl. Rasamala Permai III, Kosambi Baru, Cengkareng, Jakarta Barat
NO. TELP / HP	081806763486
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Andrew Willish

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Apabila masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian ini habis, saya akan melakukan pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian di tahun berikutnya. Pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dilaksanakan pada perincian berikut: (*Masa kadaluarsa pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian yaitu satu tahun setelah tanggal tertera.*)

HARI	Kamis
TANGGAL	14 November 2019
TEMPAT	Universitas Multimedia Nusantara

Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 120 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,



(Joe Michael)

KS II: Formulir Perjanjian

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (*NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.*)

INDIVIDU / KELOMPOK	Bulls Motion	
NAMA PRODUKSI		
JENIS ANIMASI / FILM	Short 3D Animation	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000014180	Joe Michael	VFX
00000015455	Ganesha Praditya	Animasi
00000015323	Elizabeth Vienny C	Character Design
00000013437	Stefano	Shot
00000013893	Joshua Winoto	Rigging

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.

3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,



(Joe Michael)

(Ganesha P)

(Elizabeth V C)

(Stefano)

(Joshua W)

KS III: Formulir Bimbingan

KS 3: FORMULIR BIMBINGAN

(Bawalah kertas ini pada saat bimbingan skripsi penciptaan/skripsi pengkajian, lebih baik menggunakan map atau folder untuk menyimpan.)



Isilah berikut ini dengan jujur dan benar. Mahasiswa harus menulis keterangan bimbingan pada setiap prosedur skripsi penciptaan/skripsi pengkajian yang dilakukan lengkap dengan tanda tangan.

NAMA MAHASISWA	: Joe Michael
NIM MAHASISWA	: 0000011120
PEMINATAN	: FILM / ANIMASI
ANGKATAN	: 2016
DOSEN PEMBIMBING skripsi	: Mathews Prayogo, s.en. M.D.s
SEMESTER	: GENAP / GASAL
TAHUN AKADEMIK	: 19/20

PRASIDANG I					
Hari & Tanggal: _____					
(Isi kolom dibawah ini pada bimbingan setelah Prasadang I)					
NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TARGET BIMBINGAN (✓/X)	TTD MAHASISWA	TTD DOSEN
1	30/1/2020	Bimbingan Perdana	✓	<i>Joe Michael</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
2	6/2/2020	Perbaikan Bab 1 & 2 Tugas bimbingan Revisi Babasan, alternate VFX lava, & eksplorasi shader lava	✓	<i>Joe Michael</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
3	10/3/2020	Displacement map	✓	<i>Joe Michael</i>	<i>Mathews Prayogo</i>
4	20/3/2020	pembenaran teori skripsi & riset 4 karya	✓	<i>Joe Michael</i>	<i>Mathews Prayogo</i>

PRASIDANG II					
Hari & Tanggal: _____					
(Isi kolom dibawah ini pada bimbingan setelah Prasadang II)					

NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TARGET BIMBINGAN (✓/X)	TTD MAHASISWA	TTD DOSEN
5	2/4/2020	Pembenaran karya & riset 4 skripsi	✓	Mika	g/
6	9/4/2020	menunjukkan hasil karya akhir *	✓	Mika	g/
7	15/4/2020	Pembenaran teori skripsi	✓	Mika	g/
8					

KELAYAKAN LAPORAN

Hari & Tanggal: _____

(Isi kolom dibawah ini pada bimbingan setelah Kelayakan Laporan, khusus peminatan animasi)

NO.	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	TARGET BIMBINGAN (✓/X)	TTD MAHASISWA	TTD DOSEN

KELAYAKAN KARYA

Hari & Tanggal: _____

(Isi kolom dibawah ini pada bimbingan setelah Kelayakan Karya, khusus peminatan animasi)

KS IV: Hasil Turnitin

BAB I

by Joe Michael

Submission date: 02-Jun-2020 01:01PM (UTC+0700)
Submission ID: 1336359966
File name: 00000014180_Joe_Michael_BAB_1.doc (54K)
Word count: 604
Character count: 3610

BAB I

ORIGINALITY REPORT

5%	5%	0%	1%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	pt.slideshare.net Internet Source	1%
2	issuu.com Internet Source	1%
3	kimiamahasiswa.blogspot.com Internet Source	1%
4	www.scribd.com Internet Source	1%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 3 words

BAB II

by Joe Michael

Submission date: 02-Jun-2020 01:01PM (UTC+0700)
Submission ID: 1336359981
File name: 00000014180_Joe_Michael_BAB_5.doc (61K)
Word count: 476
Character count: 2910

BAB II

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.umm.ac.id

Internet Source

2%

2

dalamislam.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3 words

BAB III

by Joe Michael

Submission date: 02-Jun-2020 01:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 1336359990

File name: 00000014180_Joe_Michael_BAB_3.doc (30.58M)

Word count: 4756

Character count: 29133

BAB III

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3 words

BAB IV

by Joe Michael

Submission date: 02-Jun-2020 01:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 1336359985

File name: 00000014180_Joe_Michael_BAB_4.doc (2.6M)

Word count: 1054

Character count: 6418

BAB IV

ORIGINALITY REPORT

1 %	1 %	0 %	1 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Student Paper	1 %
----------	---	------------

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 3 words

BAB V

by Joe Michael

Submission date: 02-Jun-2020 01:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 1336359972

File name: 00000014180_Joe_Michael_BAB_2.doc (1.31M)

Word count: 3400

Character count: 21056

BAB V

ORIGINALITY REPORT

4%	3%	1%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.ecampus.com Internet Source	1%
2	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
3	www.theseus.fi Internet Source	1%
4	Submitted to CSU, San Diego State University Student Paper	<1%
5	www.bartleby.com Internet Source	<1%
6	Submitted to Padjadjaran University Student Paper	<1%
7	arya-devi.blogspot.com Internet Source	<1%

Exclude quotes On Off Exclude matches < 3 words

Exclude bibliography On Off