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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang saya peroleh dari hasil penelitian saya adalah:

1. Penggunaan *cloth modifier* lebih efektif ketimbang *cloth reactor* dalam menciptakan adegan peluru menabrak peluru karena mempunyai pengaturan dan pemilihan jenis material cloth yang lebih banyak.
2. Penggunaan *Trapcode Particular* dalam membuat efek jurus dengan *angle* sumbu x dan y cukup efektif dan memiliki pengaturan yang cukup variatif dan hasilnya sama baiknya dengan menggunakan PF Source.
3. Penambahan efek *lighting* pada karakter akan lebih akurat apabila diciptakan dalam *Software 3D* ketimbang menggunakan *After Effect*.
4. Penambahan efek-efek tambahan seperti glow dan *motion blur* di *After Effect* cukup efektif dalam pembuatan film 3d animasi bergenre *action* seperti *The Last Pandora*.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang dapat penulis kemukakan agar produksi *visual effect* dalam film pendek animasi dapat dikembangkan oleh masing-masing pembaca. Terutama di kawasan kampus Multimedia Nusantara.

Penggunaan Digital Visual..., Martheus Prayogo, FSD UMN, 2013

1. Dalam menciptakan efek dalam animasi 3D, jangan terlalu terpaku dengan software 3D, karena beberapa efek dapat diciptakan dengan *software post –production/ editing* seperti *Adobe After Effect*.
2. Seiring berkembangnya jaman, kelas dan perkuliahan bukanlah satu-satunya sumber dimana kita bisa meningkatkan kemampuan kita untuk menciptakan visual efek.
3. Melihat beberapa *VFX breakdown* membuat kita menambah wawasan luas maupun menambah visual *library*.

Penggunaan Digital Visual..., Martheus Prayogo, FSD UMN, 2013