



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

Dalam mensimulasikan debu untuk adegan dalam film Unique, penulis memberikan *rotation* dan *spin* yang digunakan agar partikel debu dapat bergerak secara acak. Sementara *force* digunakan untuk menentukan arah pergerakan debu seperti layaknya angin bertiup. Penulis juga memberikan parameter *turbulence* dan *scale* pada *wind* untuk menghasilkan gerakan naik dan turun yang memiliki kecepatan yang berbeda. Agar tampilan yang dihasilkan memiliki efek *blur* menyerupai referensi yang ada, pemberian material *DOF/bokeh* untuk *camera shader lens* dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk melakukan *rendering*. Sementara untuk menggabungkan *footage* debu dengan *scene* yang ada, *blending modes* yang paling tepat dalam film Unique adalah *Overlay*.

Untuk membuat *visual effects* yang cocok untuk air hujan, pilihan yang terbaik untuk film Unique adalah menggunakan jendela sebagai *emitter* untuk menghasilkan butiran dan tetesan air hujan. Panjangnya ekor pada tetesan air hujan dapat diatur pada operator *stepsize*. Sementara itu, untuk menghasilkan kesan air hujan yang dipengaruhi oleh angin, *wind* dapat diletakkan diarah yang diinginkan serta pengaturan pada *strength* dilakukan. Akan tetapi, air hujan yang dihasilkan masih berupa partikel *sphere*. Oleh karena itu, partikel yang ada diubah menjadi *metaballs* dengan menggunakan *frost*. Untuk material air hujan yang paling tepat adalah material *Autodesk Water type Swimming Pool*.

Dalam membuat tetesan air pada tubuh Sadwel, teknik yang cocok digunakan adalah melalui *PFSource* tanpa adanya *gravity space warp* (cara kedua). Penggunaan *frost* untuk merubah partikel *sphere* yang ada menjadi *metaballs* dirasakan paling cocok karena tidak terlalu berat untuk komputer penulis. Sementara untuk tampilan visual material pada tetesan air, penggunaan material *Raytrace* dengan *fresnel* biru merupakan pilihan yang tepat.

Dalam membuat keseluruhan efek visual yang ada, dibutuhkan adanya *emitter* untuk menghasilkan partikel. Selain itu, meskipun pada dunia nyata terdapat adanya gravitasi bumi, namun dalam beberapa kasus pembuatan efek visual *gravity* dapat dihilangkan dan digantikan dengan *wind* karena memiliki fungsi yang sama dengan *gravity*. Objek dengan karakteristik yang sama tidak selalu menggunakan material yang sama, misalnya pada air hujan di kaca dan tetesan air pada badan karakter.

5.2. Saran

Menurut penulis, dalam pembuatan *visual effect* debu, air hujan maupun tetesan air masih dapat dikembangkan lebih dalam. Oleh karena itu, untuk mahasiswa lain yang ingin melanjutkan penelitian lebih mengenai efek – efek tersebut disarankan agar mengamati lebih banyak video referensi maupun melakukan eksperimen sendiri sehingga mampu mensimulasikan efek yang sesuai dengan yang ada pada dunia nyata. *Management* waktu yang baik juga diperlukan karena dalam membuat simulasi yang tepat diperlukan banyak eksperimen untuk mengetahui teknik yang paling tepat serta simulasi yang dilakukan cukup mengkonsumsi waktu.