



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 susu untuk adegan dalam film Hamburger, penulis mengatur parameter Speed untuk menentukan kecepatan alir susu, Int Pressure dan Ext Pressure untuk menentukan tekanan yang diaplikasikan pada *fluid*, Viscosity untuk menentukan tingkat kekentalan susu, Surface Tension untuk membuat sebuah susu tidak memecah-mecah menjadi partikel yang lebih kecil, dan Gravity untuk memberikan pengaruh gravitasi pada simulasi susu. Sementara untuk memberikan tampilan NPR, material yang tepat untuk susu dalam film Hamburger adalah Pencil+.

Untuk membuat *visual effects* yang cocok untuk adegan daging hamburger dimasak, pilihan yang terbaik adalah dengan menggunakan SuperSpray untuk membuat ujung asap menguncup. Sementara dalam menggabungkan asap dengan adegan yang diinginkan dibutuhkan proses *compositing* dalam Adobe After Effects. Dalam melakukan proses ini, dilakukan proses *masking* dan pengaturan *opacity*. *Blending mode* Screen adalah pilihan yang paling tepat untuk menggabungkan asap pada adegan memasak daging.

Dalam membuat William yang menabrak kaca, teknik yang cocok digunakan adalah melalui *morpher* dengan tujuan bentuk akhir William dapat

ditentukan dengan mudah serta untuk mencegah adanya tabrakan antar vertex yang tidak diinginkan. Kemudian efek splat dapat dilakukan dengan menganimasikan parameter *morpher* tersebut seiring dengan pergerakan waktu.

Dalam memvisualisasikan semua efek ini, dibutuhkan referensi yang tepat. Hal ini terkait dengan gerakan animasi supaya *visual effects artist* mampu mengatur *timing* yang tepat dengan pergerakan atau pembuatan sebuah efek. Referensi dunia asli juga terbukti penting dalam pengaplikasian *visual effects* bergaya NPR yang tidak menampilkan sebuah objek seperti layaknya dalam dunia nyata. Sementara referensi versi animasi juga perlu dilakukan untuk memperkaya kekayaan visual *visual effects artist*, seperti misalnya material sebuah efek.

5.2. Saran

Penulis menyarankan agar mengamati sebanyak mungkin video referensi supaya mampu mensimulasikan sebuah efek yang meskipun tampilannya tidak seperti yang ada di dunia nyata, melalui gerakan animasinya penonton dapat mempercayainya. Eksperimen juga perlu banyak dilakukan untuk mengetahui aplikasi / teknik apa yang paling tepat untuk mewujudkan sebuah efek.