

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Tidak seluruh api dengan situasi lokasi atau *environment* yang sama memiliki settingan *parameter* yang sama. Oleh karena itu ada baiknya melakukan ekperimentasi akan api yang hendak dihasilkan. *Parameter* yang pasti harus dimainkan dalam penciptaan api kebakaran adalah *dissipation* oleh karena intensitas api akan berkurang bila api bergerak menjauh dari sumbernya.

Agar bisa mendapatkan penghasilan api yang diinginkan, memang penting untuk mengobservasikan dari referensi dari dunia nyata terutama bila yang ingin dibahas merupakan segi pergerakan api. Ada pentingnya mengetahui mengapa api dalam kebakaran lokasi bisa berkobar sedemikian rupa dari segi teori dan bagaimana api bisa berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain. Setelah mendapatkan penjelasan mengenai pergerakan api tersebut, bisa dilanjutkan dengan pencarian referensi dari media karya bisa dalam berupa animasi, *game* atau *live action*.

Untuk pembuatan *visual effect* dalam animasi *hybrid* ada pentingnya untuk mengetahui bagaimana aset-aset animasi akan dibuat. Apakah karakter akan berbasis 2D di *environment* 3D atau karakter akan memiliki variasi antara siapa yang 2D dan 3D harus dipertimbangkan. *Visual effect* pun juga harus dipertimbangkan apakah akan membutuhkan medium 2D atau 3D agar bisa menyatu dalam animasi yang diinginkan

Dalam pembuatan *visual effect* yang membutuhkan emit dari prop *environment*, ada baiknya kedua *environment* dan *visual effect* dikerjakan menggunakan aplikasi yang sama untuk menghindari adanya kesalahan teknis baik dalam segi pemindahan *file* seperti *material* yang menjadi berantakan, atau kesalahan ukuran dalam perancangan *visual effect*.

5.2. Saran

Untuk merancang sebuah simulasi *visual effect* kebakaran yang baik, ada baiknya untuk melakukan pencarian referensi yang baik dan sesuai dengan konteks film yang akan dirancang. Setelah mendapatkan referensi tersebut, perhatikan dengan seksama gerakan, nyala dan kobaran api yang dijadikan referensi untuk nanti kemudian dijadikan panduan dalam perancangan efek simulasi.

Penulis juga menyarankan untuk memakai satu *software* 3D yang sama dengan yang akan digunakan untuk perancangan aset 3D khusus untuk pengerjaan *visual effect* yang memerlukan kontak langsung dengan aset yang akan dirancang. Serta juga kuasai akan setiap *parameter* dan fungsi mereka dalam menghasilkan efek yang diinginkan.