

5. KESIMPULAN

Setelah dilakukannya analisis berikut, dapat dilihat bahwa ilmu sains sangat dipegang erat ketika berurusan dengan efek *visual*, terutama dalam hal ledakan dan efek tembakan yang menyebabkan kepala dapat meledak. Untuk dapat memahami lebih lagi dalam membuat sebuah ledakan, pemahaman akan sains dapat sangat membantu seorang *animator* dapat menciptakan efek yang realis, atau bahkan tidak realis sekalipun, karena batasan realis tersebut telah dipahami terlebih dahulu. Ledakan baik kecil hingga ledakan yang besar akan memuat ilmu sains yang kurang lebih sama, yaitu berupa fundamental tentang tekanan dan materi partikel yang berpindah secara cepat. Termasuk juga dalam terbentuknya api dan asap dalam sebuah ledakan, sampai terciptanya gelombang kejut dan bagaimana ledakan tersebut berinteraksi dengan lingkungannya.

Pemahaman sains ini bukan menjadi dasar untuk seseorang dapat menciptakan sebuah karya, namun dapat dijadikan pedoman dan ukuran lebih bagi seorang penata *visual* efek dapat menciptakan karya yang secara dasar dipahaminya dengan baik. Seseorang dapat dengan mudah menciptakan efek – efek berikut dengan mengikuti *tutorial* di aplikasi *online*, namun dengan memahami ilmu yang bergerak di belakangnya seorang penata *visual* efek tersebut akan dapat menangkap sebuah konsep ledakan berdasarkan fundamental yang dimilikinya. Memahami dasar dari terciptanya suatu efek dapat membawa seseorang untuk memaksimalkan kreatifitasnya dengan menggunakan pemahaman dari berbagai bidang yang berbeda.