



### **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

*Visual Effects* yang dibuat dalam program 3D tidak seluruhnya bertujuan untuk menghasilkan semua elemen *visual effects* yang ada dalam satu *scene* atau pada beberapa *shot*. Perlu penggabungan antara 3D *visual effects* dengan 2D *visual effects* oleh karena itu, 3D *visual effects* tidak dapat berdiri sendiri dan karena pada dasarnya semua film animasi memiliki hasil akhir yang berupa 2D, maka hal ini tetap membutuhkan beberapa penyesuaian pada saat *post-processing* agar hasil yang dicapai sesuai dengan apa yang diinginkan.

Akan tetapi, pada keseluruhan proses pembuatan 3D *visual effects* yang ada pada suatu *scene* tetap memerlukan penanganan secara khusus, terutama untuk menghemat waktu dan menjaga kualitas, terkadang penulis perlu memanipulasi beberapa bentuk dan posisi *emitter* partikel agar mempermudah proses pembuatan 3D *visual effects* tersebut.

#### 5.2. Saran

Penulis menyarankan agar untuk lebih sering memperhatikan beberapa contoh referensi yang dapat membantu memberikan inspirasi. Pada dasarnya *visual effects artist* yang menangani beberapa efek yang bersifat *magic* perlu selalu diingat untuk mengikutsertakan beberapa gerakan yang lebih natural dari beberapa elemen yang ada di dunia nyata seperti api, air, atau asap.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Okun, J., & Zwerman, S. (Eds.). (2010). *The VES Handbook of Visual Effects Industry Standards VFX Practices and Procedures*. Oxford: Elsevier ,Inc.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons ,Inc.
- Byrne, B. (2009). *The Visual Effect Arsenal*. Oxford: Elsevier ,Inc.
- Draper, P. (2006). *Deconstructing the Elements with 3ds Max*. Oxford: Focal Press.
- Finance, C., & Zwerman, S. (2010). *The Visual Effects Producer Understanding the Art and Business of VFX*. Oxford: Elsevier ,Inc.
- Gilland, J. (2009). *Elemental Magic - The Art of Special Effects Animation*. Oxford: Focal Press.
- Wijaya, D. (2006). *Special Effects History and Techniques*. Indonesia: Escaeva.
- <http://berbagiilmu.blog.stisitelkom.ac.id/files/2012/11/SPECIAL-EFFECTS-HISTORY-AND-TECHNIQUES.pdf> (diakses pada tanggal: 23 Juli 2013)
- <http://www.jagatreview.com/2013/03/inilah-penampilan-berbagai-syuting-film-sebelum-diberikan-visual-effect/> (diakses pada tanggal: 18 Juli 2013)
- <http://m.tabloidbintang.com/content/58920/akan-seperti-apa-dan-bagaimana-seharusnya-indosiar-baru.html> (diakses pada tanggal: 15 September 2013)