**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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB V

# PENUTUP

## 5.1. Kesimpulan

Setelah melalui serangkaian proses kerja yang ada, penulis mencapai beberapa kesimpulan. Penulis harus mempelajari aplikasi yang akan dipakai untuk menciptakan efek yang diinginkan. Penulis perlu untuk mengetahui parameter yang ada untuk dapat mengkontrol tiap parameter agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Penulis juga menyimpulkan bahwa cara penyampaian atau tampilan untuk visual effect yang digunakan pada iklan animasi Koko Krunch merupakan yang terbaik untuk tampilan shot produk Chocolasius. Menggunakan *close up shot* pada produk dengan efek *slow motion*, dapat memperlihatkan detil objek dan susu sebagai pendamping sereal. Hal ini menambahkan kesan kental pada susu dan juga memberikan kesan enak pada tampilan produk.

Pemilihan warna dan sifat material didasarkan pada sifat fisik susu yang sebenarnya yaitu berwarna krem dan putih, serta adanya warna background yang mengenai susu. Pemaparan warna ini, membuat susu lebih natural. Selain itu warna sereal Chocolasius juga dibuat berwarna coklat untuk menunjukan rasa dari sereal, serta tekstur kasar sesuai dengan tekstur pada sereal yang ada yaitu Koko Krunch.

Prinsip – prinsip animasi juga turut diterapkan dalam pembuatan *visual effect* susu dan sereal ini. Prinsip tersebut dibutuhkan untuk membuat *scene* menjadi menarik terlebih *scene* tersebut ditujukan untuk menjual produk yang ditampilkan.

## 5.2. Saran

Penulis memberikan saran kepada teman – teman mahasiswa maupun kepada pembaca yang akan menggunakan laporan penulis sebagai acuan penciptaan karya maupun perkembangannya.

Penulis menyarankan agar sebelum menciptakan sebuah karya efek visual dengan melibatkan aplikasi ke 3 (selain 3DS Max), alangkah baiknya untuk melakukan serangkaian percobaan beberapa aplikasi, sehingga menemukan aplikasi yang sesuai dengan kemampuan masing – masing.

Buatlah desain *visual effect* yang detail dan perhitungan – perhitungan atas sejumlah parameter agar visual effect yang dikerjakan , dapat menghasilkan visual sesuai dengan yang diinginkan. Gunakan material yang pas agar efek yang telah dikerjakan tidak sia – sia secara visual.

UMN