



Gambar 4.4 Perbandingan *scene 13* ketika hujan deras dan kering
(Dokumentasi pribadi)

5. KESIMPULAN

Proses perancangan efek visual simulasi air hujan menggunakan sistem partikel pada film animasi “Take Away” merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung *environment* dan mempengaruhi *mood* secara visual dari *shot-shot* dan adegan yang disajikan. Tentunya hal tersebut juga harus didasari dengan parameter-parameter yang berdasar dan disesuaikan dengan kebutuhan *scene* yang menggunakan VFX dan *mood* apa yang ingin dibangun.

Seperti pada film animasi 3D “Take Away” pada *scene 13 shot 1* dan *2* yang menggunakan simulasi VFX air hujan gerimis yang dapat membantu membangun visual dan *mood* menjadi lebih sedih dan muram bila dibandingkan dengan tanpa