BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Melalui berbagai tahapan dan proses, akhirnya penulis merumuskan beberapa kesimpulan perihal proses perancangan pembuatan *water simulation*. Dalam pembuatan *visual effects* dari sisi teknis, perlulah sejak awal mempertimbangkan *software* yang hendak dipakai dan juga perancangan *shot* yang hendak dilakukan terlebih dahulu. Kemudian faktor-faktor seperti penggunaan *third-party* (*plug-ins*, *renderer*, dsb) serta pemahaman tentang proses *editing* (termasuk simulasi, *compositing*, *color grade* dan *lighting*, *shot*, serta *render*) merupakan pendukung dalam kelancaran dan keberhasilan perancangan *visual effects*.

Selain kemampuan teknis, sebelumnya dalam proses perancangan dan pembuatan diperlukan juga kemampuan untuk menganalisa referensi, baik dari *film live action*, animasi, ataupun keadaan alam. Sangat penting untuk memahami betul bagaimana *behavior* sebuah efek yang hendak kita buat apabila berasal dari alam, terutama *behavior* air. Air merupakan benda alam yang memiliki perhitungan secara alamiah yang juga dipengaruhi banyaknya gaya dalam bumi.

Air memiliki pergerakan yang umumnya cukup unik bila diperhatikan, yaitu sifatnya akan terus berulang-ulang (untuk hujan terkhususnya, akan sampai redah) dan *random*, baik dari pergerakan, tempat jatuh, dan kecepatan. Lalu air dapat menghasilkan efek tambahan berupa hasil cipratan air yang terlihat seperti *fog* atau kabut, namun bukan kabut sungguhan. Selain itu juga reflektifitas air dan

hujan dapat membuat objek di sekitarnya mengalami *blur*. Untuk hujan muson di Indonesia, parameter air yang digunakan dalam *software* dapat disesuaikan dengan jumlah kisaran kapasitas air hujan sesungguhnya.

Setelah memahami bagaimana *behavior* air, terutama hujan, maka tahapan selanjutnya adalah mengaplikasikannya kedalam *software* simulasi *digital* berbasis 3D agar hasil yang dicapai dapat serealistik dan se-*believeable* mungkin. Dari sana melalui berbagai macam proses percobaan yang gagal dan berhasil, didapatkanlah sebuah hasil simulasi air yang realistik dan *believeable*. Namun, *visual effect* yang dihasilkan dari *software 3D* tetap perlu untuk diberi sentuhan akhir menggunakan *software digital manipulation* berbasis 2D, yaitu dapat berupa *After Effect* ataupun *Fusion*. Dengan demikian hasil akhir dari *visual effect* air dapat terlihat lebih realistik *believeable* dan dapat mendukung suasana dalam *scene* itu secara maksimal.

5.2. Saran

Saran penulis kepada teman-teman yang hendak mengambil topik yang berkaitan dengan *visual effects*, alangkah baiknya sebelum memulai perancangan untuk benar-benar memastikan bahwa bahasan yang dibahas merupakan esensi dari film yang hendak dibuat terlepas dari rasa suka dan keinginan.

Selain itu penulis menyarankan dalam proses perancangan untuk tidak menutup kemungkinan penggunaan *software* lain, dengan serangkaian percobaan

terhadap *software* lain dapat membantu dalam proses produksi untuk menemukan *software* mana yang lebih tepat untuk digunakan.

Penulis juga menyarankan untuk memilih referensi yang tepat baik secara literatur maupun secara visual. Perbanyak melakukan pengamatan referensi dunia nyata, membaca jurnal atau buku yang berkaitan, dan mempraktekannya merupakan cara terbaik dalam memproses sebuah *visual effect*. Jangan takut dalam mengahdapi proses gagal, karena pada dasarnya sebuah *visual effect* adalah hasil dari *trial-and-errors* yang dilakukan berulang-ulang hingga hasilnya benar-benar sesuai yang ditargetkan.

Penulis menyadari dan mengakui bahwa masih banyaknya kekurangan yang penulis lakukan baik secara materi, penulisan, maupun karya. Penulis mengalami kesulitan mencari referensi yang mempengaruhi waktu produksi sehingga menjadi kurang efisien secara proses kerja.

Penulis berharap kedepannya karya tulis ini dapat berguna bagi yang hendak meneruskannya, ataupun menciptakan sesuatu yang lebih. Walaupun *visual effects* air terlihat mengesankan, masih banyak *visual effects* lain yang berkaitan yang tidak kalah menariknya untuk dibahas dikedepannya, seperti api, puting beliung, ledakan, dsb. Bahkan *visual effect* seperti *matte painting*, *compositing*, dsb juga menarik untuk dibahas dikedepannya karena menurut penulis bahasan-bahasan tersebut merupakan aspek-aspek penting dalam film.