

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses dalam pembuatan Visual Efek Ledakan ini telah melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan dari data tersebut dan melakukan proses produksi. Pembuatan Visual Efek Ledakan menggunakan Teknik *Emitter Partikel dan Fluid Dynamic* telah terpenuhi.
2. Dari hasil penelitian untuk membuat Visual Efek Ledakan ada 14 parameter yang digunakan seperti: 3D Container untuk membuat emitter partikel, Container Properties Size Untuk mengubah ukuran 3D Container menjadi lebih besar ataupun lebih kecil, Base Resolution Untuk membuat kerapatan emitter partikel, Emitter type (Volume) Untuk mengubah type partikel, Volume Shape (Sphere) Untuk mengubah volume partikel, Fluid Dropoff Untuk menaikkan atau menurunkan kepadatan particle, Velocity (Swirl) Untuk membuat partikel menyebar, Density Scale Untuk mengubah ukuran atau skala partikel, Selected Color Untuk membuat warna dasar pada visual efek, Opacity Untuk mengatur transparansi visual efek, Arnold Render View Untuk melihat hasil visual efek, Light Untuk memberi pencahayaan supaya waktu di render warnanya muncul, Incandescance Untuk pemberian warna ledakan pada visual efek, Textures Untuk mengaktifkan warna dasar, warna ledakan dan transparansi visual Efek.
3. Dalam melakukan Analisa parameter untuk membuat Visual Efek ledakan yang sesuai dengan kriteria ada 10 parameter yang harus diubah setingannya, di antaranya adalah: Container Properties Size, Base Resolution, Emitter type, Volume Shape,

Fluid Dropoff, Velocity (Swirl), Density Scale, Selected Color, Opacity, dan Incandescance.

5.2. Saran

Penelitian ini tidak lepas dengan kekurangan dan kesalahan baik disengaja maupun tidak disengaja. Untuk itu penulis berharap agar kedepannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode penelitian maupun produknya. Adapun saran yang akan penulis berikan sebagai berikut:

1. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan Visual Efek Ledakan yang lebih real dan lebih halus.
2. Untuk kedepannya lebih dikembangkan dan bis di tambahkan objek pemicu sebuah ledakan.

