

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan implementasi dari efek visual shockwave yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membuat efek visual shockwave yang lebih menarik lagi.

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan tahap-tahap pembuatan realistis shockwave efek untuk efek visual ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan software Davinci Resolve yang dapat mengolah gambar *cinemaDNG* begitu pula Houdini FX yang dapat memungkinkan untuk melakukan animasi dan simulasi partikel dalam ruang lingkup 3 dimensi, serta *3D Camera Tracker* yang dapat memindai pergerakan dari rekaman kamera adegan langsung menjadi kamera 3 dimensi yang telah teranimasikan, dapat membuat adegan langsung yang tergabung dengan animasi 3 dimensi, tentunya dengan bantuan Adobe After Effect CC yang telah mengolah hasil *render* mentah Houdini FX kedalam bentuk final *render* yang dapat memperhalus pergerakan ataupun visual dan menjadikan efek visual simulasi lebih menyatu dengan rekaman adegan langsung.
2. Kelebihan dari teknik yang digunakan selama penelitian adalah, dapat mencapai hasil akhir dengan pergerakan simulasi ataupun pergerakan

animasi yang dapat terlihat menyatu dan bergerak mengikuti pergerakan kamera.

3. Kekurangan dari teknik yang digunakan selama penelitian ini adalah dibutuhkannya sumber daya perangkat keras yang memiliki spesifikasi tinggi untuk dapat melakukan teknik simulasi ataupun mencapai render realistis.

5.2 Saran

Penelitian ini memberi pelajaran bahwa skripsi ini masih banyak mengandung kekurangan dan perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga kritik dan saran pembaca sangat diharapkan, dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya bagi yang mendalami ilmu dibidang efek visual.

Terdapat beberapa saran dari hasil penelitian ini bagi pembaca yang ingin mengembangkan penelitian implementasi *shockwave effect* dan *matchmoving* untuk efek visual ini agar lebih baik dikemudian hari, diantaranya sebagai berikut:

1. Fungsi penelitian ini selain sebagai sumber referensi para pembelajar efek visual diharapkan dapat juga digunakan untuk memperluas pengetahuan pembaca kalangan umum.
2. Penelitian efek visual menggunakan simulasi 3D membutuhkan sumber daya *hardware* yang cukup tinggi (*Processor* berkecepatan tinggi) untuk mencapai kenyamanan dalam penelitian. Diharapkan penelitian

selanjutnya untuk dapat menggunakan komputer dengan spesifikasi yang lebih kencang daripada yang telah digunakan pada penelitian ini.

