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

Warna dan cahaya memiliki hubungan yang tidak terpisahkan dimana tanpa cahaya kita tidak bisa melihat perbedaan warna, selain itu intensitas dari cahaya juga memberi pengaruh pada warna yang ditampilkan.

Mengetahui jenis sumber cahaya yang akan dipakai sangatlah penting. Dalam projek ini, penulis menggunakan *standard light* memiliki fleksibelitas dalam mengatur warna dan intensitas ditambah dengan waktu *render* yang cepat.

Perlu diperhatikan bahwa penggunaan objek seperti *sphere* yang digunakan untuk menampilkan *background* langit memiliki kekurangan, diantaranya adalah permukaan *sphere* tersebut akan memantulkan dan menerima cahaya sehingga akan ada daerah yang cenderung lebih gelap ataupun terang. Untuk *shot* dengan kamera yang bergerak atau tidak statis, pengaplikasian tekstur langit pada *viewport* akan lebih memudahkan dan mempercepat. Untuk *shot* yang statis, langit bisa ditampilkan pada saat kompositing.

Perancangan *lighting* dan *rendering* merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembuatan animasi, tidak hanya digunakan untuk mencapai tujuan visual tertentu saja, namun perancangan ini juga dimaksudkan untuk memaksimalkan animasi.

Waktu yang dibutuhkan untuk proses tata cahaya cukup lama karena terjadi pergeseran *timeline* pada proses *pra-produksi*, hal seperti ini bisa terjadi pada

pembuatan projek manapun yang menyebabkan proses *lighting* dan *rendering* tidak diperhatikan dengan baik.

Penggunakan *beauty render* merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengurangi waktu pada saat kompositing, walaupun begitu teknik ini memiliki keterbatasan dalam mengontrol unsur yang ada pada gambar misalkan pada kebutuhan penggunaan *rim light.*

5.2. Saran

Fokus dari perancangan *lighting* ini pada umumnya adalah untuk bereksperimen dengan bagaimana cahaya dan warnan serta intensitasnya saat mengenai permukaan objek dengan material tertentu sehingga warna pada *color script* bisa diaplikasikan dengan baik . Selain itu, pengetahuan mengenai teori cahaya sangatlah membantu untuk mempermudah dan mempercepat proses perancangan.

Alangkah baiknya sebelum melakukan proses *lighting,* ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti konsep dari *color script* sudah *final* untuk mempercepat waktu dan peletakkan kamera sudah sempurna. Perlu diperhatikan juga *pipeline* pembuatan aset 3D, terutama pada saat pengaplikasian tekstur untuk menghindari kesalahan yang penulis lakukan seperti tidak mengaplikasikan tekstur secara *final* pada saat selesai proses pembuatan aset. Hal ini menyebabkan penulis sebagai *lighting artist* harus memasukkan tekstur dan mengubah material satu per satu di setiap *shot.*

Penulis juga mendapati bahwa salah satu hal yang harus diperhatikan adalah komunikasi antar tim, apalagi untuk masalah yang berkesinambungan misalkan

pada perancangan tata letak envi dan tata kamera, *color script artist* dan *lighting* artist karena saling berkaitan. Apabila komunikasi berjalan dengan baik dan benar tentu tidak akan ada kesalahpahaman yang berakibat pada penghambatan projek.

Lighting artist tidak bekerja secara individual, maka dari itu diperlukan kerjasama dan komunikasi yang baik antar anggota tim agar tidak terjadi kesalahpahaman sehingga menyebabkan terhambatnya proses pengerjaan projek.

UMN