



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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan penerapan workflow penggabungan *3D CGI* pada *live action footage* dengan menggunakan *hardware low budget* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

- a. *Hardware low budget* dapat digunakan dalam proses produksi *3D CGI* untuk *independent movie*, dengan hasil yang tetap dapat terlihat alami dari segi *texture, matchmoving, lighting, compositing*.
- b. Bahwa pengaturan *lighting, rendering* serta *compositing* yang optimal membantu obyek terlihat alami, serta pengaturan optimal memungkinkan waktu *render* untuk ditekan, optimal dalam arti tidak berlebihan untuk batasan sebuah *independent movie*
- c. *Workflow* yang digunakan penulis dapat digunakan untuk memproduksi *3D CGI* dalam waktu yang terbatas, selama kurang lebih 4 minggu untuk memproses sebuah *3D CGI* dari sebuah model hingga hasil akhir *compositing*
- d. Proses penggabungan *3D CGI* pada *live action footage* dengan menggunakan *hardware lowbudget* cocok untuk diterapkan dalam produksi *VFX* untuk *short movie* yang memiliki *budget* tersebatas dan dengan anggota tim produksi film yang terbatas.

B. Saran

Kekurangan dari penggabungan *3D CGI* dengan *live action footage* menggunakan *hardware budget rendah* adalah pengaturan *color correction* serta *depth of field* harus diatur secara manual dalam proses *compositing*, dan juga proses *rendering* akan memakan waktu lama seiring bertambahnya *3D CGI* yang perlu dirender dan oleh karenanya diperlukan pembatasan dan kreatifitas untuk mengakali keterbatasan ini.

Penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan membahas dari segi *hardware*, yaitu dengan membahas penggunaan *render farm* yang bisa dibuat sendiri dengan menggabungkan beberapa *hardware budget rendah* atau alternatif lainnya yaitu *over clocking hardware* untuk menambah kecepatan *render* dan juga pemanfaatan *software-software* versi terbaru yang mungkin akan mempercepat proses *rendering* dari segi *hardware*.

Selain itu, sebaiknya seorang *VFX artist* harus ikut serta dalam proses pengambilan gambar untuk memberi masukan agar dapat mencapai hasil yang maksimal, dan diperlukannya sinkronisasi antara jurusan *cinematography* dan animasi sedari awal agar keduanya terbiasa untuk bekerja sama dan melakukan proyek-proyek yang melibatkan gabungan antara film dan animasi.