



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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penyusunan *lighting* dan *rendering* sangat berpengaruh dan penting dalam pembuatan proyek film animasi 3D, demi menghasilkan hasil visual yang sangat menarik di mata penonton, namun dikarenakan proses ini memakan waktu yang cukup lama, pada akhirnya proses ini sering disepelekan dan dikerjakan dengan seadanya saja dan tanpa pengertian yang mendasar pada akhirnya menyerahkan semua penghitungan kepada *software* dan komputer dan pada akhirnya membebani waktu produksi.

Ternyata proses *lighting* dan *rendering* tidak berakhir ketika proses *render* dari *software* 3d selesai, melainkan ada beberapa hal yang perlu dicatat karena sangat mempengaruhi proses dan hasil akhir, salah satunya adalah *texture* material yang ternyata sangat mempengaruhi waktu *render*, ketika dengan resolusi yang berlebihan, proses *rendering* akan berjalan jauh lebih lambat dari yang semestinya, hal lainnya adalah proses *compositing* dimana, dengan memanfaatkan proses ini *lighting artist* dapat menghemat banyak waktu untuk menghasilkan hasil visual yang baik tidak perlu dengan *render* berkali kali di *software* 3D, melainkan dengan melakukan *adjustment* lagi pada *software compositing* untuk menghasilkan hasil yang sesuai dengan keinginan.

Dengan penelitian tugas akhir ini diharapkan pembaca dapat mengerti mengenai betapa pentingnya mempelajari dasar dasar cahaya secara menyeluruh sehingga dapat menghasilkan sebuah karya visual yang lebih baik dan tentunya lebih benar, terutama sebuah karya animasi 3d.

Dengan mempelajari cara kerja cahaya di dunia nyata, pengaplikasian penyusunan *lighting* di *software* 3d menjadi lebih mudah, dibandingkan dengan menyerahkan seluruh penghitungan cahaya kepada komputer dan *software*, kita dapat menghemat waktu dengan jauh lebih cepat apabila kita menghitung sendiri penyusunan *lighting* pada *scene* kita, sehingga selain hasil visual yang kita dapatkan baik, juga dapat menghemat waktu proses *rendering*, dan tentunya ini sangat bermanfaat untuk para artist yang menekuni bidang animasi 3d namun memiliki keterbatasan akan alat dan budget.

Penelitian pada tugas akhir ini mewakili 2 kondisi *environment* yang dipakai dalam berbagai proyek 3d, *scene environment* interior dan *scene environment* eksterior, meskipun pada penelitian dalam tugas akhir "Bedtime Story" ini kondisi pencahayaan *scene* interior diwakilkan dengan kondisi saat malam, dan *scene* eksterior yang terjadi saat siang hari, namun kedua penyusunan *lighting* ini pastinya dapat mewakili berbagai kondisi penyusunan *lighting* dan *rendering* pada proyek proyek animasi 3d lainnya.

5.2. Saran

Dalam penelitian tugas akhir yang berjudul "Efisiensi *Lighting* dan *Rendering* dalam Film Pendek Animasi 3D *Bedtime Story*" diharapkan akan mendorong para artist yang ingin berkecimpung di dunia 3d untuk melepas dulu sementara ketergantungan terhadap komputer dan *software* dan mencoba untuk melihat kembali dunia luar dimana semua pelajaran akan sifat-sifat cahaya, cara kerja cahaya , dan mempelajari bagaimana kondisi pencahayaan pada setiap waktu dalam dunia nyata.

Dengan mempelajari bagaimanakah cahaya beraksi dalam setiap kondisi cuaca, waktu, dan tempat pastinya seorang artist dapat menghasilkan karya yang lebih realistis, dengan arti bahwa karya visual tersebut lebih *believable* dan hidup di mata para penikmat karya visual tersebut.

Kepada para *lighting artist*, agar jangan melupakan betapa besar pengaruh dari ukuran *texture* pada material pada waktu penghitungan *render*, sehingga pikirkan baik baik berapakah resolusi terbaik dari material yang akan digunakan pada objek dalam *scene* tersebut. Hal lain yang perlu diingat adalah agar *lighting artist* dapat memanfaatkan dengan bijak proses *compositing* agar dapat menghemat waktu dan menghasilkan hasil visual yang sesuai dengan keinginan.

Kepada institusi pendidikan seni terutama animasi 3D, disarankan juga untuk tidak hanya mengajarkan kepada para murid murid hanya hal-hal yang berbau teknis dan lebih mengutamakan hasil pada komputer dan *software*, melainkan mengembalikan esensi animasi 3d sebagai sebuah bentuk seni dan

bukan merupakan teknik komputer, dengan cara menghimbau dan mengajarkan murid murid untuk lebih peka terhadap dunia sekitar dan mempelajari secara mendalam, bagaimana cahaya bekerja di dunia nyata dan mempengaruhi warna dan nuansa secara keseluruhan.

Untuk para mahasiswa yang akan melakukan tugas akhir agar benar benar mengingat kembali segala ilmu yang telah didapatkan selama proses perkuliahan selama ini, sehingga bisa diaplikasikan dengan baik saat penyusunan tugas akhir.



UMMN