



### **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

Setelah melakukan studi pustaka, observasi, eksperimen dan analisis maka didapatkan beberapa kesimpulan.

1. Penggunaan material dalam *scene* dapat berpengaruh besar terhadap *diffuse bounce* atau *indirect illumination* yang dihasilkan oleh benda yang terkena cahaya matahari. Karena pantulan cahaya oleh benda tergantung dari material, tekstur, warna dan arah datangnya cahaya. sehingga membuat area yang berada di atasnya atau yang jauh dari sumber cahaya akan mendapatkan intensitas cahaya yang rendah dan membuat ruang menjadi lebih gelap. Namun hal tersebut dapat di kendalikan dengan penggunaan *exposure control* dengan menaikkan atau menurunkan *valuency*.
2. Karena berlokasi di dataran tinggi maka cahaya matahari akan terlihat lebih sejuk dengan temperatur cahaya sekitar 4700 K hingga 5700 K yang menghasilkan warna putih dengan sedikit kebiruan. Karena menggunakan cahaya matahari sebagai sumber cahaya maka bayangan yang dihasilkan akan terlihat halus dan ada juga yang tajam. Untuk mendapatkan hal tersebut maka dibutuhkan pengaturan *final gather precision* untuk mendapatkan kalkulasi jatuh bayangan dengan tepat. Penulis menggunakan setting *low* karena dengan setting *low* sudah bisa mendapatkan area gelap dengan baik tanpa memerlukan waktu render yang lama.

3. Pengaruh terbesar dalam menghasilkan suatu suasana adalah warna untuk mendapatkan suasana misterius maka diperlukan penggunaan warna *cool color* sebagai efek bahwa tempat tersebut mempunyai cerita tersembunyi. Dengan mengatur suhu cahaya menjadi 5540K membuat warna sedikit kebiruan dan ditambah dengan intensitas yang rendah maka ruang tersebut terlihat lebih dingin dan seakan menghasilkan suasana misterius.
4. Penggunaan *global illumination* dalam *mental ray* sangatlah efektif untuk mencapai hasil *render* yang baik. Dengan setting yang sederhana dan tidak memakan waktu *render* yang lama bisa mendapatkan kesan dingin dalam *scene*.
5. Dengan penggunaan *soft shadow* dapat menghasilkan kesan misterius. Karena *soft shadow* menghasilkan bayangan yang halus dan menyebabkan benda terlihat gelap namun masih terlihat dan akan terlihat lebih nyata dan masuk akal.

## 5.2. Saran

Dalam mengambil topik *lighting* dan *rendering* dalam animasi, seorang *lighting artist* harus membicarakannya terlebih dahulu dengan *environment designer* dan dengan *storyboard artist*. Mood apa yang ingin dibangun, waktu kejadian dan tempat kejadian, karena suasana yang ingin dicapai tidak hanya didapat dari pengaturan pencahayaan tetapi aspek material, benda-benda serta waktu kejadian sangat mempengaruhi suasana. Aspek ini menjadi satu kesatuan dalam animasi dan *live action movie*.

Untuk mempercepat proses render testing sebaiknya menggunakan region yaitu membagi area yang ingin di render, dengan begitu dapat mengurangi waktu yang diperlukan untuk mendapatkan hasil.

Jangan langsung menggunakan material, karena penggunaan material akan membuat waktu test render menjadi sangat lama dan berat. Untuk percobaan render gunakanlah terlebih dahulu material standart dan cahaya putih, dengan begitu dapat mempermudah dalam kalkulasi bayangan yang dihasilkan.

Gunakanlah tipe *soft shadow* untuk mendapatkan kesan misterius. Karena *soft shadow* menghasilkan bayangan yang halus dan menyebabkan benda terlihat gelap namun masih terlihat.

UMMN