



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

Dalam penelitian Perancangan *Lighting* Iklan Animasi Berjudul ‘Need for Food’ ini, dirumuskan berbagai kesimpulan untuk menghasilkan *lighting* yang baik untuk merepresentasikan *natural light source*, *artificial light source*, serta *lighting for low-light environment*.

Penggunaan lampu-lampu yang dipakai dalam karya ini dimaksudkan untuk merepresentasikan cahaya yang ada di dunia nyata, yang kemudian dibuat dengan menggunakan *software* Autodesk 3Ds Max 2015. *Computer Graphic Lighting* ini digunakan dengan tujuan mengarahkan pandangan mata penonton, serta memberikan efek emosional, yakni sugesti agar objek roti menjadi lebih menggugah selera.

Pengerjaan tugas akhir ini menarik kesimpulan untuk *natural light source* dengan sumber cahaya matahari *mid-morning sunlight*. Untuk cahaya sebagai *key light* utama, digunakanlah *directional light* untuk memberikan warna cahaya matahari. *Directional light* yang dipakai juga memberikan warna cahaya keoranyean yang berfungsi memberikan menaikkan saturasi, merepresentasikan cahaya pagi, memberi kesan positif, dan menjadi pembanding untuk kontinuitas.

Untuk *highlight* pada bagian *natural lighting* yang mempresentasikan cahaya langit kebiruan, maka digunakanlah *skylight* yang berwarna kebiruan agar

menjadi kontras dengan cahaya matahari. Kontras antar kedua warna ini untuk menjadikan makanan terlihat lebih menarik, dengan penggunaan perbandingan warna.

Pada bagian *artificial light source*, digunakanlah lampu *arealight* dengan intensitas yang tinggi dan kontras yang tinggi, karena untuk merepresentasikan warna cahaya lampu penghangat yang bertemperatur hangat. Selain itu, peletakan posisi cahaya menjadi penting karena adanya rak bersusun yang menjadikan cahaya dengan *front lighting* menjadi lebih sesuai dan menarik perhatian, dibandingkan memposisikan menjadi *lighting from above*.

Lampu depan menjadi *key light* utama dalam sebuah *display counter* karena menjadi cahaya utama dalam penerangan. Selain itu penggunaan lampu *omni* sebagai *highlight* agar objek roti memiliki warna pantulian yang menjadikan batas-batas objek lebih terlihat. Bagian *front light* dipilih karena membuat bagian dalam *display counter* terlihat lebih menjual dan memberikan kesan tambahan untuk tekstur dan menarik perhatian.

Untuk situasi *low-light environment*, penggunaan *lighting* difokuskan pada penggunaan cahaya yang berkontras dengan sekelilingnya, agar warna cahaya dapat terlihat lebih menggugah selera. Selain itu, walaupun kondisi suasana kurang mendukung untuk cahaya karena *under exposure*, usahakan agar tidak adanya warna hitam pekat atau hitam total dalam sebuah *frame*.

Saat dalam kondisi *low-light environment*, usahakan agar penggunaan warna kontras dengan kegelapan, seperti oranye atau kuning terang, dengan tujuan menarik perhatian penonton dari kegelapan yang ada di sekitarnya.

5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian Perancangan *Lighting* Iklan Animasi Berjudul 'Need for Food' selama 6 bulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat dipetik untuk para *visual artist*, institusi pendidikan, mahasiswa, serta pembaca yang menggunakan tugas akhir ini sebagai acuan, referensi, maupun sumber bacaan.

Kepada *visual artist*, khususnya seorang *lighting artist*, tentulah observasi dari alam menjadi bahan pertimbangan penting untuk membuat karya yang menarik secara visual. Cahaya dalam kehidupan nyata, baik *natural light source* maupun *artificial light source* dapat menjadi sumber referensi yang menarik karena pada dasarnya *Computer Graphic Lighting* berusaha untuk menciptakan cahaya yang semirip mungkin dari dunia nyata.

Teruntuk institusi pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang animasi, materi yang diajarkan dalam perkuliahan tentunya haruslah mencakup sisi teknis dan sisi konseptual. Kedua hal tersebut saling berkaitan satu sama lain untuk menjadikan sebuah visual yang menarik untuk *audience* yang ada.

Bagi para mahasiswa yang membaca ini untuk keperluan *research*, tidak ada keputusan yang mutlak dalam sebuah pemilihan cahaya. Teruslah berlatih dan

bereksperimen untuk menemukan perancangan *lighting* yang tepat dan sesuai untuk visual yang diinginkan. Kunci disini ialah mencoba dan terus mencoba.

Untuk pembaca diluar bidang seni dan desain, yang tertarik dengan topik pembahasan *lighting* untuk sebuah iklan animasi, cahaya menjadi peranan penting dalam sebuah visual, karena tanpa cahaya, maka visual tidak akan terlihat apapun. Untuk itulah, penempatan cahaya menjadi krusial.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It consists of a circular emblem containing a stylized face with several white square cutouts for eyes and a mouth. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, blue, sans-serif font.