

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

*Lighting* pada animasi tugas akhir penulis dirancang untuk memvisualkan cuaca dan waktu dengan beberapa aspek seperti awan, tata cahaya, waktu, dan warna. Tujuan tersebut dapat penulis peroleh dengan melewati beberapa proses penting. Proses penting itu terdiri dari studi literatur, pengamatan referensi, observasi, dan eksplorasi. Sebagai seorang *lighting artist*, mengerti dasar-dasar mengenai *lighting* adalah hal yang sangat penting. Apa saja tipe-tipe *lighting* yang ada, bagaimana penggunaannya, mengapa digunakan.

Untuk merancang *lighting* yang memvisualkan waktu dan cuaca, pertamanya penulis melakukan uji coba dari segi teknis terkait *lighting* pada Maya. Setelah itu penulis menggunakan beberapa referensi yang diambil dari internet dan mempelajari studi literatur mengenai *lighting*, warna, dan awan. Referensi cukup besar perannya karena sebagai *filmmaker* pasti membutuhkan acuan awal untuk membuat sebuah karya. Studi literatur sangat penting untuk mengerti dasar-dasar dari perancangan. Kemudian melakukan observasi untuk melihat dan mengamati secara langsung cahaya, bayangan, dan *mood* di pagi hari, siang yang mendung, dan sore hari.

Dalam merancang *lighting* untuk memvisualkan cuaca dan waktu pada animasi 3D “Trashure”, teori-teori mengenai awan memberikan informasi bahwa saat cerah akan terdapat awan cumulus. Pada keadaan langit dengan awan cumulus,

cahaya matahari yang bersinar akan menghasilkan *direct light* atau menurut Fleisher adalah radiasi langsung. Kemudian di dukung dengan observasi, bayangan yang panjang dihasilkan di pagi hari yang cerah. Dengan beberapa hal tersebutlah penulis dapat mengatur *lighting* dengan *intensity* dan *rotation* yang sesuai untuk menghasilkan tata cahaya pagi hari. Untuk keadaan siang yang mendung dan sore hari, penulis juga melakukan tahap yang sama.

Pada animasi penulis, awan yang mendukung aspek cuaca dan waktu diperlihatkan lewat proses *matte painting*. Awan dan tata cahaya disesuaikan dengan *scene* dan *shot* yang sudah ditentukan.

Setelah membahas tentang awan dan tata cahaya, *lighting* pasti menghasilkan warna yang akan mempengaruhi keseluruhan animasi. Terutama dalam merancang *lighting* untuk visualisasi waktu dan cuaca. Dalam menentukan warna yang tepat untuk digunakan di beberapa *shot/scene* tertentu, temperatur warna dan psikologi warna penting untuk dimengerti. Hal ini dikarenakan warna memiliki sifatnya masing-masing.

Pada penelitian ini, penulis membahas *scene 1*, *scene 5*, dan *scene 8*. Masing-masing memiliki warnanya tersendiri untuk mewakili *mood* pada cerita. Pada *scene 1* dengan waktu pagi hari, penulis memilih warna kuning sebagai warna awal animasi karya tugas akhir penulis. Warna ini dipilih karena kuning menurut How to Use Color in Film melambangkan semangat dan antusias. Sesuai dengan cerita pada animasi tugas akhir penulis di *scene 1* yang menceritakan kedua karakter akan memulai perjalanan mereka dengan semangat yang baru.

Dengan penelitian tugas akhir ini diharapkan pembaca mengerti mengenai pentingnya beberapa aspek yang harus dipelajari dalam penelitian penulis dalam melakukan proses perancangan *lighting* untuk memvisualkan cuaca dan waktu. Proses ini diperlukan agar dapat menghasilkan karya visual yang baik, akurat, dan *believable* dalam media animasi 3D.

## 5.2. Saran

Setelah menyimpulkan hasil perancangan penulis, ada beberapa saran yang penulis sampaikan untuk pembaca terkait perancangan *lighting*. Topik yang akan dibahas mungkin berbeda, namun adanya kesamaan dari segi teknis dan proses sangat memungkinkan. Berikut ini adalah saran.

- a. Seorang *lighting artist* harus membahas beberapa hal terlebih dahulu dengan *environment artist* dan DOP (*director of photography*) atau *storyboard artist*. Hal yang dibahas adalah jenis cahaya apa yang ada di daerah tersebut, mood apa yang ingin dibangun, kapan waktu kejadiannya, bagaimana *environment* itu terlihat.
- b. Perancangan *lighting* tidak dapat menggunakan pengetahuan sendiri, kita membutuhkan referensi untuk dijadikan acuan. Referensi sangat berguna untuk perancangan karena banyak hal-hal mendetail yang mungkin kita lewati. Referensi yang dicari harus lengkap supaya dalam mengatur tata cahaya untuk animasi kita, hasilnya lebih baik. Maksudnya lengkap adalah meskipun kita membuat animasi 3D, referensi yang dicari juga dapat berasal dari animasi 2D dan film *live action*. Masing-masing media menunjukkan

sesuatu yang berbeda dan tugas kita sebagai perancang adalah mengamati hal-hal tersebut.

- c. Salah satu hal terpenting dalam merancang *lighting* adalah pada bagian uji coba. Ini adalah tahap untuk mencari dan meneliti secara mendalam seperti apa *lighting* yang dicapai pada sebuah pembahasan. Uji coba yang dilakukan harus memperhatikan aspek-aspek penting yang termasuk dalam objek penelitian sehingga uji coba yang sudah dilakukan menjadi valid dan memiliki dampak yang besar pada perancangan tata cahaya.
- d. Dalam merancang *lighting*, hindari menunggu aset-aset *modeling environment* yang belum final. Ada baiknya jika kita terlebih dahulu membuat beberapa *template lighting* yang akan digunakan pada *scene* dan *environment* tertentu. *Template* yang dimaksud seperti pengaturan intensitas, bayangan, jumlah sumber cahaya, dan arah cahaya. Hal ini sangat mempercepat pekerjaan seorang *lighting artist* karena saat aset-aset sudah final, *lighting* hanya tinggal di-*import* dan disesuaikan sedikit tanpa harus mencari-cari pengaturannya.