



### **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

Perancangan dan penyusunan *lighting* dan *rendering* dalam sebuah film animasi 3D sangatlah penting, tanpanya tidak akan ada hasil visual yang dapat ditampilkan. Tidak lupa bahwa tampilan visual yang menarik dan unik dapat tercapai berkat adanya penelitian ini, terkadang proses semacam ini kurang begitu mendapat perhatian dikarenakan tahapannya yang berada di akhir proses pengerjaan dan seringkali sangat dekat dengan *deadline*. Tanpa disadari jika perencanaan dilakukan sematang mungkin yang disertakan oleh percobaan yang berguna untuk mensolidifikasi perkiraan, maka proses *rendering* dan *lighting* akan berjalan dengan lancar tanpa perlu adanya banyak perubahan.

Selanjutnya terdapat proses *compositing* yang tidak kalah penting karena dalam *compositing* semua hasil *render* disatukan menjadi sebuah komposisi visual. Kemudian disadari bahwa kita tidak bisa hanya bergantung pada hasil *render* dari program 3D saja, akan tetapi banyak penyempurnaan yang dapat dilakukan dalam proses *compositing* yang dapat meningkatkan kualitas visual dari film dan juga menjadi satu keharusan untuk membuat komposisi kita tertata dan jelas. Dari sini diharapkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dapat bermanfaat bagi mereka yang hendak mengincar gaya visual yang serupa, berupa gaya visual dengan memanfaatkan *non-photorealistic rendering*. Selain itu me-

*render* dengan *multi pass* merupakan cara yang efisien dan efektif dalam menghemat waktu serta memberikan kita kontrol yang lebih luas ketika melakukan pengaturan cahaya dan warna.

## 5.2. Saran

Penelitian ‘Perancangan *Lighting* dan *Render* karakter’ dalam film animasi pendek Rana sangat diharapkan untuk membantu para penerus-penerus di bidang *lighting render* untuk tidak mengulangi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh penulis, di samping itu diharapkan juga dengan hasil penelitian ini pembaca dapat mengantisipasi tahap-tahap pengerjaan sehingga tidak ada kekeliruan antar anggota kelompok yang dapat membuat alur kerja menjadi kacau.

Dalam fokusnya penelitian ini banyak bermain dengan bagaimana cahaya berinteraksi dengan berbagai macam jenis permukaan dan bagaimana kita dapat mengatur sifat cahaya tersebut melalui parameter *render setup*. Hal ini banyak membuat penulis melakukan *research* dan eksperimen untuk mendalami masing-masing lampu dalam software 3D dan juga perhitungan *render* apa yang paling tepat untuk digunakan.

Selama masa perkuliahan penulis merasa banyak hal yang semestinya penting untuk diajarkan terabaikan dan membuat penulis harus berusaha lebih banyak dalam mencari ilmu secara online, akan tetapi belajar secara otodidak menjadikan informasi yang diserap penulis tidak tertata dan tanpa kerangka yang jelas sehingga pengaplikasiannya cenderung acak dan tidak menyeluruh. Oleh

karena itu penulis menyarankan kepada institusi pendidikan untuk dapat membimbing pelajarnya, terutama mereka yang memiliki *passion* dalam bidang ini agar mereka mendapatkan ilmu secara urut dan menyeluruh tanpa mengurangi minat masing-masing individual

Bagi mahasiswa yang hendak menjalani proyek tugas akhir apapun bidangnya, pastikan bahwa kesiapan menjadi modal utama dalam menguasai jalan perjuangan berbatu ini. Kesiapan dapat berarti penguasaan materi dan pengetahuan akan persyaratan dan protokol yang perlu diperhatikan. Kemudian kesiapan dari diri sendiri untuk mau mengorbankan waktu luang demi menjalani proyek, tidak lupa untuk selalu membaca buku yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan karena dari sana akan didapat pengetahuan yang mungkin tidak akan dapat ditemukan ketika menjelajah internet.

U  
M  
M  
N