



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 perancangan terhadap *lighting* dan *color* pada film animasi 3D “Bombang”, penulis menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemahaman akan konsep cerita, latar tempat, dan latar waktu dalam perancangan *lighting* dan *color* berperan penting untuk menentukan jenis *lighting* yang akan digunakan serta penerapan *color* yang tepat sesuai dengan latar pada saat itu.
2. Pembuatan sketsa warna atau *color code* sepanjang jalannya cerita untuk memvisualkan proses perubahan emosi dari tokoh pada animasi 3D “Bombang” sangat diperlukan untuk membuat keseluruhan *shot* menyambung satu sama lainnya sehingga mampu mengaplikasikan tujuan “*maintain continuity*”.
3. Pengaplikasian *light direction*, intensitas cahaya, serta *color* merupakan unsur yang paling mempengaruhi hasil jadi dari perancangan untuk tujuan memvisualkan emosi sehingga penonton mengetahui apa yang sedang dirasakan oleh tokoh dalam film animasi 3D “Bombang”.
4. Penggunaan *ambient occlusion* dan *falloff* pada tokoh sangat berpengaruh kepada hasil visual akhir sebab keduanya mampu membuat tokoh terlihat lebih menonjol dari *background*.

5.2. Saran

Setelah merancang *lighting* dan *color* untuk animasi 3D yang berjudul “Bombang”. Penulis memiliki beberapa saran dalam proses perancangan *lighting* dan *color* untuk memvisualkan emosi, yaitu melakukan riset pencahayaan pada dunia nyata, bagaimana cahaya dan bayangan pada siang hari, sore hari, dan sebagainya, riset berdasarkan cahaya pada dunia nyata dapat memberikan pengetahuan bagaimana merancang cahaya yang *believable*. Mempelajari teori, mengobservasi referensi film animasi atau *live action* juga berguna agar dapat memudahkan dalam merancang *lighting* dan *color* yang sesuai dengan kebutuhan film. Mahasiswa juga perlu untuk memahami arti dari warna-warna yang akan digunakan dan mengetahui jenis emosi yang ditimbulkan dari warna tersebut.

Komunikasi dalam kelompok juga sangat dibutuhkan dalam merancang *lighting* dan *color* yang tepat, kerja sama dengan divisi produksi lain seperti *environment*, *character design*, dan *shot* demi mencapai kesepakatan bersama dalam menentukan *look development* yang sesuai agar tidak ada perubahan atau keraguan ketika mencapai tahap produksi yang lebih jauh.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A