



### **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

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan untuk merancang *lighting* dan *rendering scene* sore dalam film animasi 3D “ Light Up”, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan. Penggunaan *refshift sun* sangat dianjurkan untuk mensimulasikan cahaya di sore hari, karena memiliki parameter yang dapat menghasilkan kekeruhan cahaya akibat adanya polusi. Namun penggunaan *redshift sun* tidak dapat diatur warnanya sesuai yang kita inginkan, oleh karena itu pentingnya penggunaan *render pass* untuk melakukan proses *compositing* yang lebih bervariasi.

Penggunaan *render pass* berupa *z depth* cukup baik ketika diaplikasikan untuk memvisualkan objek yang terhalang oleh polusi udara. Arah cahaya dari *rembrant lighting* yang datang dari samping, dapat membuat adegan terlihat lebih gelap jika terhalang oleh bangunan atau objek disekelilingnya, oleh itu penempatan arah sumber cahaya perlu diperhatikan agar tidak seluruh bagian tertutup oleh bayangan. Dalam film ini, rasio *key to fill* 1:2 membuat adegan terlihat kontras, namun tidak membuat bagian yang menerima bayangan menjadi sangat gelap.

## 5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan :

Pertama, mencari data yang digunakan untuk observasi sesegera mungkin, agar tidak terhambat oleh masalah non teknis seperti cuaca yang tidak mendukung.

Kedua, mencari tahu sejak awal, *render engine* apa yang cocok digunakan dan sesuai dengan *hardware* yang ada, sehingga tidak terjadi perubahan pembahasan.

Ketiga, memahami dengan baik setiap elemen yang ada dalam tahapan kerja, dan bagaimana urutan tahapan kerja tersebut agar mengerti apa yang akan dilakukan lebih dulu.

Keempat, mengecek terlebih dahulu setiap adegan / pose dengan melakukan *render preview*, agar tidak terjadi tekstur yang hilang / salah, karena hal itu sangat sering penulis alami, sehingga penulis harus melakukan proses *render* kembali.

Kelima, sebisa mungkin mencoba melakukan *compositing* terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk melakukan *render*, karena setiap adegan memiliki perbedaan kebutuhan *render*, untuk menghindari penggunaan waktu yang tidak perlu.