



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* pada film berjudul “Apartment”, penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Sumber cahaya; kualitas cahaya seperti *hard light* digunakan pada *shot* yang memiliki *mood* yang tidak nyaman. Hal ini di sebabkan oleh bayangan yang terbentuk oleh hasil pencahayaan. Bayangan yang terang membawa suasana terlihat lebih natural dan terang, sedangkan bayangan yang gelap memperlihatkan suasana yang tegang dan dramatis.
2. Intensitas; intensitas cahaya pada sebuah *shot* di sesuaikan dengan *mood*. Kondisi gelap yang di hasilkan dengan intensitas rendah akan membawa *mood* menjadi dramatis, sedangkan intensitas tinggi membawa suasana *mood* menjadi tenang. Penggunaan *pyshical camera* dapat membantu untuk menentukan tingkat intensitas sehingga hasil cahaya dapat merepresentasikan cahaya yang ada di kehidupan sehari-hari yang terekam oleh kamera.
3. Warna; pemilihan warna cahaya yang tepat dapat membantu memperjelas *mood*. Mempertimbangkan warna cahaya akan mempengaruhi objek yang terkena pancaran sinar sehingga mengalami perubahan warna sehingga mempengaruhi *mood*. Penggabungan antara warna, intensitas, dan bayangan juga dapat memperjelas *mood* yang di hasilkan

4. Penempatan; penempatan *lighting* pada shot tidak selalu menyesuaikan kondisi dengan *environment*. Seperti yang penulis lakukan pada sebagian sumber *lighting* pada shot perbaikan ruangan, sumber cahaya berasal dari lampu dan matahari namun tidak menunjukkan detail dari objek sehingga penulis membutuhkan penambahan sumber cahaya.

5.2. Saran

Pada dasarnya terdapat banyak cara untuk melakukan perancangan sebuah *lighting* di karenakan sebuah *scene* atau *shot* memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Dibutuhkan pengetahuan seperti peran *shot* dalam cerita akan membantu mengatur sebuah pencahayaan. Mengerti tentang *setting lighting* pada *render engine* juga menjadi pengetahuan yang di butuhkan untuk melakukan perancangan *lighting* di karenakan algoritma yang di gunakan *software* dalam melakukan kalkulasi *lighting* dapat menghasilkan hasil yang berbeda-beda.

