



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 *lighting* pada film animasi “*Hifa The Mushroom Shepherd*” ini dilakukan untuk merancang pencahayaan pada saat siang hari dan sore hari dalam hal temperatur cahaya, teknik pencahayaan, peletakan cahaya, perancangan bayangan. Penulis mendapatkan hasil akhir atau final dari perancangan *lighting* untuk *scene* siang hari dan sore hari dengan melewati beberapa tahapan. Tahapan ini bermula dengan memahami secara teknis mengenai *lighting* yang akan dipakai dalam perancangan, mencari studi literatur yang berhubungan dan mengaplikasikannya dalam perancangan *lighting*, menganalisis referensi-referensi film maupun *real life* saat keadaan siang dan sore hari, dan yang terakhir adalah melakukan eksplorasi dengan bekal pengetahuan yang sudah didapat dari tahap-tahap sebelumnya.

Dalam merancang keadaan waktu siang dan sore hari, penulis memahami dan mencari tahu terlebih dahulu jenis atau tipe *lighting* apa saja yang harus digunakan untuk dapat mensimulasikan pencahayaan. Perancangan ini dapat penulis lakukan dengan bantuan dari hasil pengamatan terhadap referensi-referensi film yang mempunyai waktu peristiwa yang sama atau sesuai. Hal ini karena dalam membuat atau merancang *lighting* untuk sebuah film diperlukan dasar awal bagaimana perancangan *lighting* itu dilakukan. Oleh karena itu, memahami bagaimana perancangan pada referensi film-film lain sangatlah

penting dalam memulai merancang *lighting* sendiri. Selain itu, referensi dari dunia nyata atau *real life* juga sangat penting. Hal ini dikarenakan, pada dasarnya semua referensi film-film yang ada tetap mengacu pada pencahayaan yang ada pada dunia nyata. Penggunaan referensi dari dunia nyata akan membuat hasil perancangan semakin natural dan *believable*.

Penulis juga menggunakan teori-teori yang didapat dari studi literatur untuk mengetahui tipe *lighting* yang sesuai untuk mensimulasikan cahaya matahari, teknik pencahayaan seperti apa yang umum dipakai untuk pencahayaan eksterior, dan bagaimana hasil bayangan yang tercipta. Berdasarkan studi literatur pada pencahayaan eksterior, tipe *lighting* yang umum dipakai adalah cahaya matahari dan cahaya langit. Dimana dalam mensimulasikan cahaya matahari, *directional light* merupakan tipe *lighting* yang sering dipakai karena mempunyai karakteristik yang sesuai dengan cahaya matahari. Penulis juga mengetahui alasan mengapa bentuk bayangan yang dihasilkan mempunyai tingkat kehalusan yang tinggi atau tidak.

Selain dari observasi pada referensi-referensi yang ada dan studi literatur, penulis juga menggunakan acuan lain untuk membantu melakukan perancangan untuk *scene* siang hari dan sore hari. Acuan itu adalah *daylight system* yang merupakan sistem pencahayaan yang terdapat pada *software 3DS Max*. Sistem ini dapat mensimulasikan letak cahaya matahari serta bayangan yang dihasilkan dengan memasukkan data-data yang cukup spesifik. Data-data itu seperti, tanggal dan waktu peristiwa itu terjadi, serta dimana lokasi peristiwa itu. Hal ini karena setiap harinya, cahaya matahari tidaklah sama atau ada perubahan dari hari-hari

sebelumnya dan cahaya matahari akan berbeda-beda tergantung dari lokasi peristiwa. Berdasarkan sistem ini penulis juga mendapatkan sudut arah datangnya cahaya baik pada saat siang hari maupun sore hari yang dapat dipakai dalam perancangan *lighting* pada film animasi “*Hifa The Mushroom Shepherd*”.

Penulis berharap dengan adanya penelitian tugas akhir ini, pembaca dapat mengetahui tahapan-tahapan yang perlu dilalui untuk mendapatkan hasil visual yang natural ,dan akurat, serta *believable* pada saat siang hari dan sore hari.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan untuk pembaca yang ingin melakukan penelitian mengenai *lighting*. Walaupun topik pembahasan mungkin berbeda, tetapi dalam proses perancangannya tetaplah memiliki kesamaan baik dari segi teknis maupun *work flow* pengerjaannya. Saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut.

1. Seorang *lighting artist* tidak mempunyai wewenang atau tugas untuk menciptakan *mood* dan warna pencahayaan dalam sebuah film. Hal ini karena dalam melakukan perancangan *lighting artist* hanya dapat mengatur temperatur warna yang diinginkan agar sesuai dengan konsep warna maupun *mood* yang ingin dicapai oleh *director*. Warna cahaya yang terdapat pada sebuah film dapat ada karena ada objek yang menjadi sumber cahayanya.

2. Dalam melakukan perancangan *lighting*, tidak bisa hanya mengandalkan pemikiran sendiri. Melainkan perlu menggunakan referensi-referensi dan studi literatur yang ada. Hal ini agar mendapatkan hasil visual yang natural, akurat dan *believable*. Referensi yang dipakai juga tidak boleh sembarangan dan harus sesuai dengan konsep yang telah dibuat sebelumnya.
3. Pada saat melakukan perancangan, seorang *lighting artist* juga perlu mengetahui lokasi peristiwa film itu terjadi. Hal ini karena, lokasi yang berbeda mempunyai karakteristik pencahayaan yang berbeda dan tidak sama jika dibandingkan dengan lokasi lain. Oleh karena itu seorang *lighting artist* perlu berkoordinasi dengan *environment artist* serta *director* untuk mengetahui lokasi pasti dari peristiwa dalam film.
4. Pada tahap uji coba, seorang *lighting artist* harus dapat melakukan eksplorasi-eksplorasi untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Eksplorasi ini perlu didasari oleh acuan-acuan yang ada sehingga tidak kebingungan saat memulai perancangan.
5. Seorang *lighting artist* sudah dapat bekerja saat menerima layout atau blocking dari *animator* walaupun hasil modelling atau animasinya masih belum final. Hal ini agar pekerjaan dapat selesai lebih cepat karena dalam melakukan perancangan *lighting*, hal yang pertama perlu dilakukan adalah melakukan pengaturan terhadap parameter-parameter yang ada. Dimana jika ada terdapat perubahan pada aset ataupun animasi, hanya perlu

melakukan sedikit perubahan seperti perubahan letak, namun parameter yang digunakan pada umumnya akan tetap sama.

6. Dalam melakukan perancangan *lighting* perlu mempertimbangkan efek pencahayaan terhadap film yang mempunyai konsep ukuran yang tidak normal seperti pada contohnya film “*Hifa The Mushroom Shepherd*” yang mempunyai konsep tokoh yang berukuran mikro. Hal ini karena pencahayaan pada objek yang berukuran kecil dapat menghasilkan pencahayaan yang berbeda.