



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 *CG lighting* untuk kepentingan *VFX* pada tugas akhir penulis berfokus pada tokoh robot sebagai subjek yang akan dirancang dengan *CG*. Perancangan ini memiliki tujuan utama untuk menyatukan tokoh robot ke dalam *footage* yang telah diambil, tetapi tetap menunjukkan robot sebagai subjek yang *stand out* sebagai *CGI* dalam film ini. Penulis mengikuti beberapa proses penting mulai dari studi literatur, pengamatan, observasi, hingga eksplorasi. Seorang *lighting artist* di *VFX* tentunya harus memiliki fondasi yang kuat mengenai dasar-dasar *lighting*, mulai dari tipe, jenis, penggunaan, fungsi, dan sifat serta karakteristik masing-masing sumber cahaya.

Tidak hanya menyatukan tokoh robot ke dalam *footage*, penulis juga harus menerapkan beberapa teknik yang berbeda ke dalam *shot* yang berbeda-beda, karena setiap *shot* memiliki intensi dan tujuannya masing-masing. Pada laporan ini, penulis menggunakan dua teknik yang berbeda yaitu *naturalistic lighting* untuk *shot 7* dan *stylistic lighting* untuk merancang *shot 8*. *Naturalistic lighting* penulis terapkan karena menurut berdasarkan teori Lanier (2018), salah tujuan dari *naturalistic lighting* adalah untuk menerangi secara realistis subjek dalam keadaan seperti aslinya. Penulis melakukan beberapa percobaan untuk mengamati bagaimana penggunaan *HDRI* untuk mendukung gaya *naturalistic lighting* ini. Hasilnya, memang penggunaan *HDRI* sangat membantu untuk mendapatkan

lighting keseluruhan pada shot tersebut, namun pencahayaan menjadi flat dan tidak membuat karakter robot menjadi *stand out*. Akhirnya, dibutuhkan perancangan *artificial CG Lighting* tambahan untuk membuat karakter robot menjadi *stand out* dan *appealing*, namun tetap menggunakan prinsip-prinsip *naturalistic lighting*.

Pada shot 8, penulis menggunakan gaya pencahayaan yang berkebalikan dengan *naturalistic lighting* yaitu *stylistic lighting*. Menurut Lanier (2018) penerapan *stylistic lighting* ini bertujuan untuk menciptakan *mood* tertentu, mendukung visi dan narasi dari keseluruhan film, menciptakan tampilan yang unik secara visual, serta membangun dunia atau garis waktu tertentu. Di *shot* ini, penerapan *stylistic lighting* penulis tujuakan untuk mendukung visi dan narasi dari shot tersebut, dimana sutradara menginginkan agar *shot* tersebut berfokus pada kedua mata robot. Tanpa penerapan gaya ini, kedua mata robot menjadi tertutup dengan cahaya matahari yang jauh lebih terang. Selain memandu penonton kepada kedua mata robot, penerapan gaya ini juga dapat mendramatisasi suasana dan membuat *shot* tersebut menjadi lebih intens.

Perancangan *CG Lighting* pada VFX tentunya tidak dapat mengandalkan HDRI saja. Seorang *lighting artist* memiliki peranan besar untuk mendukung agar selain VFX terlihat realistis, tetapi juga dapat menyampaikan visi dari setiap *shot* yang ingin dicapai. Penggunaan atau pemilihan gaya *lighting* pun menyesuaikan dengan tujuan dari setiap shot. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik dari masing-masing gaya, teknik pengaplikasian, jenis dan arah cahaya yang digunakan, serta kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

5.2. Saran

Setelah menyimpulkan keseluruhan hasil perancangan penulis, penulis memiliki beberapa saran yang dapat digunakan oleh pembaca yang akan membahas topik terkait *CG lighting* di *VFX* yang serupa, yang diharapkan dapat membantu pembaca dalam menyusun laporan baik dari segi teknis maupun konseptual.

1. Dalam merancang *CG lighting* di *VFX*, *lighting artist* harus selalu berkoordinasi dengan *DOP (Director of Photography)* baik saat praproduksi, produksi, maupun pascaproduksi. Hal yang dibahas adalah jenis cahaya apa yang ada pada *shot* tersebut, arah cahaya, penggunaan *artificial lighting*, *mood* seperti apa yang ingin dibangun, pukul berapa *shot* tersebut mengambil waktu, agar perancangan *CG lighting* tetap selaras dengan visi *DoP*.
2. Penggunaan referensi dalam merancang *lighting* menjadi sangat krusial. Referensi dapat didapatkan melalui banyak medium, dari film *live action*, film animasi, hingga referensi *lighting* pada dunia nyata karena *VFX* adalah proses menggabungkan *CGI* dengan *live action*.
3. Eksplorasi yang mendalam mengenai *lighting*. Uji coba *lighting* ini dapat dilakukan di dunia nyata dan *software 3D*, sesuai dengan suasana *scene/shot* yang akan dijadikan sebagai pembahasan. Eksplorasi yang dilakukan harus memiliki korelasi dengan pembahasan penelitian sehingga perancangan *lighting* menjadi lebih maksimal.

4. Mencari literatur yang spesifik membahas *lighting* di *VFX*, karena walaupun perancangan *lighting* di *VFX* memiliki beberapa kesamaan dengan perancangan *lighting* di 3D, tetap saja terdapat beberapa aspek pembeda salah satunya adalah penggunaan *HDRI* hingga tahapan *compositing* dimana objek 3D harus terlihat realistis berada pada *scene* tersebut.
5. Menggunakan teknik *lighting* sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, baik oleh sutradara, Director of Photography, maupun *lighting artist* sendiri.