



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

Pada penelitian yang dilakukan penulis dalam merancang *lighting* dan *rendering* untuk memvisualkan suasana kelam pada *post-apocalyptic*. Penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dalam membuat pencahayaan untuk *post-apocalyptic*, perlu diperhatikan beberapa aspek yang berpengaruh terhadap keseluruhan pencahayaan gambar. Yang pertama adalah arah cahaya, perlu diperhatikan darimana arah cahaya datang dan bayangan yang akan dihasilkannya. Seperti referensi yang penulis dapatkan, tema *post-apocalyptic* banyak menggunakan cahaya matahari sebagai sumber pencahayaan yang berarti cahaya berasal dari atas langit dan bayangannya kontras. Lalu yang kedua adalah warna cahaya, warna berperan penting dalam menentukan *mood* dalam suatu gambar, pada tema *post-apocalyptic* biasa digunakan warna-warna dengan *temperature cool*. Yang ketiga adalah *indirect illumination*, pada tema *post-apocalyptic* mayoritas pencahayaan berasal dari *natural light*, untuk itu penggunaan *indirect illumination* sangat penting untuk menghasilkan cahaya yang realistis. Yang terakhir adalah *render pass* dan *compositing*, tahap ini merupakan tahap paling akhir yang digunakan untuk menggabungkan hasil *render*, pengaturan besar kontras dan pengurangan saturasi sangat berguna dalam memperkuat kesan kelam pada *post-apocalyptic*.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan *lighting* dan *rendering* dalam film animasi 3D “*Jakarta Terakhir*”. Penulis memiliki beberapa saran yang mungkin bisa membantu pembaca terkait perancangan *lighting* dan *rendering*.

1. Sebelum membuat konsep pencahayaan, diskusikan terlebih dahulu dengan anggota tim yang lain terutama sutradara untuk menentukan *mood* seperti apa yang ingin dicapai pada adegan dalam film.
2. Lakukan observasi dan mencari berbagai referensi. Hal ini penting untuk mempermudah kita dalam merancang suatu pencahayaan yang pastinya akan mempercepat proses perancangan.
3. Pahami teori-teori dasar tentang *lighting* dan *rendering* agar kita bisa merancang dengan maksimal.
4. Cari tahu terlebih dahulu *render engine* yang ingin dipakai, kekurangan dan kelebihanannya. Pastikan juga *hardware* yang dimiliki kompatibel dengan *render engine* tersebut.