



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

Kesimpulan hasil penelitian *Lighting* dan *Render Setup* dalam iklan animasi 3D berjudul “Candy Land” (*shot* 16 dan 18) antara lain:

1. Tipe *shader* yang digunakan adalah Mia Material untuk menghindari *overburn*. Mia Material dapat menghasilkan karakteristik *shader* yang memiliki *reflection* yang *ter-blending* dengan baik, memiliki *glossiness*, serta memiliki *shadow* pada bagian lolipop yang lebih tidak terkena cahaya.
2. *Lighting Setup* yang digunakan untuk *scene* Candy Land adalah sebagai berikut:
 - a. Penggunaan *Directional light* untuk *lighting scene* yang luas.
 - b. *Low key to fill ratios* selalu diterapkan pada penentuan intensitas *light*.
 - c. Penggunaan *soft shadow* untuk membuat tampilan visual yang menarik.
 - d. *Shadow color* menggunakan warna dengan saturasi tinggi yaitu jingga gelap.
3. *Render Setup* yang digunakan untuk *scene* Candy Land adalah sebagai berikut:
 - a. Penggunaan Mental ray sebagai *render engine*.
 - b. *Adaptive sampling mode* untuk efisiensi *render time*.
 - c. Penggunaan *render layer* untuk efisiensi *render time* serta memudahkan proses *compositing*.

5.2. Saran

Lighting dan *rendering* merupakan tahap penting dalam pembuatan film animasi 3D. Untuk mendapatkan hasil akhir yang maksimal penulis berikan saran berdasarkan hasil penelitian *Lighting* dan *Render Setup* dalam iklan animasi 3D berjudul “Candy Land”:

1. Penggunaan Mental Ray *render engine*

Terdapat berbagai macam teknik *lighting* dan *rendering* menggunakan Mental Ray, sehingga penulis mengajak pembaca untuk tidak terbatas dari tipe *shader* yang disediakan dan berani mencoba teknik lain yang ada serta eksplorasi lebih lanjut.

2. Pengetahuan mengenai *lighting* dan *rendering*

Lebih banyak *explore* dan memperkaya wawasan tentang bidang yang ingin didalami dengan inisiatif sendiri. Mempelajari tutorial dari sumber-sumber di luar perkuliahan, tidak hanya menunggu materi-materi yang diberikan oleh dosen saja. diperlukan pengetahuan dalam aspek-aspek lain seperti modeling, penentuan *shader*, pengecekan animasi (ada tidak nya *intersect*, *floating* pada karakter).

3. Pengetahuan mengenai *script* MEL maupun Python dalam *software* Autodesk Maya

Pengetahuan akan *script* dapat mempercepat dan mempermudah pekerjaan *lighting* dan *render artist*, karena penyetingan *lighting* dan *render setup* dapat dijalankan secara otomatis cukup dengan satu kali klik pada *script* yang telah dibuat.