



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

Dari hasil perancangan pencahayaan animasi 2d berjudul *Life* dengan menggunakan aset 3d ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pencahayaan dalam 3d perhitungannya dapat diaplikasikan kedalam animasi 2d dengan melakukan penyederhanaan warna dalam pewarnaan 2d-nya.
2. Dalam animasi ini, *backlight* merupakan cahaya maya. Dalam pengaturannya haruslah disesuaikan dengan sudut kamera, sebab sudut kamera yang berbeda mengakibatkan perbedaan pengaturan *backlight* yang berbeda pula.
3. Dengan melakukan simulasi pencahayaan dalam 3d maka pembuatan spesial efek 2d dapat dilakukan dengan melakukan *tracing* dari hasil simulasinya. sehingga tidak perlu melakukan animasi ulang.
4. *Rotoscoping* dengan menggunakan aset 3d memiliki kelebihan yaitu:
 - a. Aset *tracing* lebih jelas sebab ukuran frame *render* bisa di sesuaikan dengan kebutuhan
 - b. Asset *tracing* yang merupakan aset 3d yang fleksibel sebab perubahan-perubahan seperti perubahan pencahayaan, gerakan, objek dsb., bisa dilakukan didalam *software*.
 - c. Dengan melakukan rotoscoping kita melakukan perubahan dari aset 3d menjadi aset 2d, sehingga hasil dari *rotoscoping* akan memiliki kelebihan dari 2d, yaitu apabila aset tidak digambar maka aset tidak akan muncul, dan apa bila aset di gambar aset akan muncul.

6. Kelebihan dalam pembuatan dengan menggunakan cara ini adalah:
 - a. *Key* dan *inbetween animator* bisa digantikan oleh *2d animator*, sebab hanya melakukan animasi minor.
 - b. *2d special efect department* dapat dihilangkan sebab setelah di render bisa langsung dilanjutkan pada tahap *clean-up* pada animasi dan special effectnya
 - c. Pembuatan spesial efek 2d terutama pencahayaan dapat dipermudah sebab sudah dilakukan simulasi pada aset 3d-nya.
7. Kekurangan dalam pembuatan dengan menggunakan cara ini adalah harus dilakukan penabahan tim produksi, yaitu *3d modeler*, *3d lighting artist*, dan *3d animator*.

5.2. Saran

Berikut adalah saran dari penulis dalam perancangan pencahayaan sebuah film animasi:

1. Dalam Perancangan pencahayaan sangat disarankan untuk melakukan perhitungan matang baik dari arah cahayanya maupun gerakan animasinya.
2. Jangan ragu untuk bertanya dan sharing pada kawan sesama mahasiswa ataupun kepada dosen yang bukan pembimbing, sebab kadang kala hasil dari bertanya dan sharing ini justru menjadi jawaban dari pertanyaan yang tidak ditemukan dalam literatur.
3. Sebuah projek eksperimental individu haruslah sangat ketat pada manajemen timeline. Hal ini dikarenakan beberapa pekerjaan harus dilakukan seorang

diri. Selain itu proyek eksperimental membutuhkan waktu penelitian lebih lama.

