



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

Melalui penelitian ini, dapat ditangkap beberapa poin penting.

1. Proses *lighting* merupakan suatu proses yang didasari oleh berbagai hal, seperti fungsi, artistik, dan juga teknis. Seperti yang dijelaskan dari awal, sebuah film secara esensinya merupakan sebuah media *storytelling*, hal tersebut menimbulkan implikasi dari fungsi utama dari *lighting* dalam sebuah film, yaitu membantu dalam membantu proses pengkomunikasian cerita dalam sebuah film. Berangkat dari teori cerita, seorang *lighting artist* dapat melihat secara garis besar bagaimana visual yang tepat untuk menyampaikan cerita ini. Melalui perancangan cahaya berdasarkan komposisi dan warna yang dapat membantu pengkomunikasian cerita, maka *lighting* dapat menjadi alat *storytelling* yang efektif. Sisi artistik dapat tercipta melalui berbagai macam teori seni, seperti melalui teori pemilihan warna untuk menciptakan warna yang harmonis.
2. Sisi teknis dari *lighting* juga merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam proses *lighting*, dimana pada proses inilah perancangan diimplementasikan sehingga dapat menghasilkan hasil akhir dari visual tersebut. Meskipun dalam penelitian ini tidak dibahas sisi teknis dari *lighting* dalam komputer grafis, pada proses pembuatan karya, penulis menghadapi banyak persoalan teknis. Pengetahuan teknis akan sangat

membantu bagi seorang *lighting artist* untuk dapat mengimplementasikan rancangannya menjadi hasil akhir yang diinginkan.

3. Suatu gambar dapat dipecah menjadi warna, *value*, dan kontras untuk dapat dianalisa. Terdapat berbagai teknik dan alat yang dapat dimanfaatkan untuk dapat membantu analisa tersebut, seperti *gamut* untuk dapat menganalisa warna sebuah gambar secara objektif, *histogram* untuk analisa tingkat dan distribusi *value* pada gambar, dan simplifikasi dari *value* ataupun warna untuk melihat bagaimana kontras pada gambar tercipta.
4. Pada akhirnya, hasil penelitian ini merupakan suatu perspektif yang bisa digunakan sebagai panduan dalam penciptaan suatu visual dan bukanlah suatu aturan baku yang harus dipatuhi. Hasil akhir dari sebuah karya merupakan gabungan dari berbagai macam hal yang menjadikannya unik dan juga subyektif yang menjadikannya sebagai sebuah bentuk kesenian .

5.2. Saran

Dari penelitian ini, penulis menyadari jika topik *visual storytelling* dan *lighting* merupakan topik yang sangat luas, yang mencakup ilmu multidisiplin. Kemampuan dan pengetahuan dalam bidang sinematografi, fotografi, melukis, sastra, fisika, komputer, dan lainnya dapat membantu untuk lebih memahami bagaimana *visual storytelling* ataupun *lighting* ini dirancang dan diimplementasikan.

Maka dari itu carilah pengetahuan sebanyak-banyaknya dan jangan membatasi diri untuk mempelajari suatu topik saja, dan juga carilah pengalaman sebanyak-banyaknya, dimana pembelajaran terbaik adalah ketika kita langsung mempraktekannya dan bertemu dengan masalah secara langsung.

