



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

Berkat pembuatan film animasi 2 dimensi *Nightmare Trip*, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Untuk membuat pewarnaan karakter yang responsif terhadap dinamika pencahayaan dibutuhkan pemahaman dan penelitian mengenai penyesuaian atau perubahan warna yang merespon pada dinamika pencahayaan. Penyesuaian atau perubahan warna yang merespon pada dinamika pencahayaan yang dimaksud berdasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut: warna dasar karakter, warna cahaya, jarak karakter dan sumber cahaya, sifat bahan objek (karakter), intensitas sumber cahaya, refleksi cahaya dari *environment*, dan dinamika pergerakan sumber cahaya.
2. Penggunaan referensi melalui simulasi 3 dimensi oleh *software* 3D sangat membantu proses pewarnaan. Penulis dapat mensimulasikan pencahayaan dengan warna tertentu dan pengaruhnya terhadap warna objek yang disoroti. Selain itu pergerakan pencahayaan juga dapat ditangkap dan digambarkan dalam bentuk 2D menurut referensi dari simulasi berbentuk 3D yang dilakukan.

5.2. Saran

Saran dari penulis untuk pembaca berdasarkan apa yang telah dialami semasa proses pembuatan animasi *Nightmare Trip* ini adalah:

1. Storyboard yang selesai dengan cepat akan sangat membantu mempermudah proses produksi. Dengan storyboard yang sudah selesai, *Production timeline* dapat dirancang dan dijadikan sebagai target atau *milestone* agar proses pembuatan animasi dapat berjalan lancar.
2. Komunikasi antar anggota yang baik sangat diperlukan. Contohnya penulis yang mengerjakan bagian warna dan pencahayaan harus sering berkomunikasi dengan anggota yang mengerjakan *hand drawn effects*.