

dilihat, yaitu dimana penulis memiliki kekurangan dalam merancang model dan menguasai teknik *texturing* secara keseluruhan, model 3 dimensi bisa dikembangkan serta ditambahkan, sementara *texturing* dapat dikembangkan kedepannya dalam segi *surface imperfection*.

Jika kita simak pada gambar 3.4 dan 3.3, tembok jendela memiliki proporsi bayangan yang cukup luas, akan tetapi pada gambar 3.8 menunjukkan bahwa bayangan hasil render penulis tidak mencapai kesamaan referensi. Ini terjadi dikarenakan oleh penataan sumber cahaya terlalu dekat dengan objek dan mendekati arah jam 12, yang seharusnya terletak pada arah jam 3 dan terletak setidaknya 12 meter dari objek.

6. KESIMPULAN

Penulis ditugaskan mengerjakan sebuah proyek untuk membuat sebuah render kamar sebagai bahan pembelajaran dalam kelas *visual effect*. Penulis memutuskan untuk menggunakan kamar tidurnya sebagai referensi dengan alasan kamar tidur penulis memiliki atmosfer yang mencolok yang kemudian diberi judul *Comforting Room*. Untuk studi kasus, penulis menggunakan kamar Nobita dari film *Stand by Me*, karena memiliki unsur kesamaan yang banyak dalam segi fisik ruangan dan sumber cahaya. Setelah mendapatkan referensi kamar untuk dibuat ulang dengan perangkat lunak 3 dimensi, penulis mencari dan menerapkan berbagai tata cara yang benar dan salah dalam proses produksi *Comforting Room*, penulis mendapatkan kesimpulan akan beberapa unsur-unsur yang dapat membuat render *Comforting Room* terlihat realistis dan mendekati dengan referensi foto serta studi kasus. Untuk menciptakan cahaya sore hari diperlukannya sebuah sumber cahaya *arealight* yang berperan sebagai *key light* di depan jendela dimana matahari terletak pada sore hari, dengan intensitas dan eksposur yang tinggi untuk menciptakan bayangan serta pantulan cahaya pada ruangan. Sementara untuk memenuhi atmosfer biru dalam ruangan yang disebabkan oleh pantulan kaca jendela yang berwarna biru muda adalah dengan menggunakan *area*

light sebagai sumber cahaya utama yang berguna sebagai *bounce light* dalam ruangan, dan *spotlight* yang menghadap ke latar belakang dengan intensitas tinggi untuk menciptakan cahaya terang yang dipancarkan oleh jendela. Akan tetapi sumber cahaya luar sendiri sebagai sumber cahaya, tidak dapat memenuhi keperluan *bounce light* secara keseluruhan, disini mengapa diperlukannya sumber cahaya di dalam ruangan (*fill light*) dengan intensitas dan warna yang sesuai dengan cahaya yang dipantulkan permukaan sebagai pelengkap suasana ruangan dari segi atmosfer, dan volume kamar. Setelah semua sumber cahaya sudah tersusun sesuai dengan tata letak, intensitas, warna, dan eksposur yang diperlukan, penulis bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu mengatur setiap koneksi sumber cahaya kepada objek pada *connection editor* sebagai sentuhan akhir.

Terdapat beberapa kekurangan yang dipengaruhi oleh unsur-unsur lain dalam hasil render, seperti *modeling*, dan tekstur. Dalam unsur tekstur terdapat teknik yang bernama *surface imperfection* yang dapat memberikan dampak besar pada hasil render, dalam merefleksikan sumber cahaya, tekstur dapat menunjukkan keindahan sebuah objek dan hasil keindahan pancaran cahaya, dan dengan tekstur yang tidak menari atau dengan pengaturan yang salah dapat merusak keindahan dalam render walaupun dengan penempatan, serta pengaturan sumber cahaya yang baik. Sementara dalam perihal *modeling*, masih terdapat terlalu sedikit objek yang terdapat dalam ruangan, dan bisa ditambahkan. Ruangan yang memiliki objek terlalu sedikit dapat menciptakan kekosongan. Penulis terlalu berfokus pada permasalahan pengaturan cahaya, dan menyampingkan unsur yang lain, menganggapnya tidak terlalu penting, yang akhirnya memakan waktu dan tenaga.

Berdasarkan dengan teori-teori dan bahan yang tersedia dalam karya tulis ini, masalah pencahayaan yang ada dapat terselesaikan dengan penempatan cahaya yang lebih jauh atau terukur (dalam hal permasalahan letak bayangan), dan juga penggunaan pengaturan eksposur serta intensitas yang benar untuk menciptakan bayangan secara efektif. Penulis juga mendapatkan sebuah realisasi bahwa

pengerjaan projek ini dapat mencapai hasil yang lebih memuaskan jika penulis melakukan eksperimen secara pribadi lebih banyak, dan tidak terpaku pada satu hal pada tahap pengerjaan.

7. DAFTAR PUSTAKA

Adrianto. (2010). *Representasi Bond Girls Dalam Film-Film Ian Flemings. James Bond.*

Brodwell, D., & Thompson, K. (1990). *Film art: An introduction.* McGraw-Hill Publ. Comp.

Dolfi, J. (2011). *LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN Pusat Apresiasi Film DI YOGYAKARTA.*

Ian. (n.d.). 2012201841DSBAB2001. Retrieved December 30, 2021.

KAYA, Latif & Aşikkutlu, Hüseyin & Yücedağ, Cengiz & Gümüş, Burak. (2018). Usage and Importance of Natural Light in Spatial Design.

Riandito, A. R. (2013). *EFISIENSI ENERGI PADA RUANG PERPUSTAKAAN FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA MELALUI OPTIMASI PENCAHAYAAN ALAMI DAN BUATAN.*

Teknik Bounce flash untuk mendapatkan Cahaya lembut. Digital Fotografi. (n.d.). Retrieved December 30, 2021.

Yusuf, A. H. (2014). *Pengertian Animasi Dan Sejarah Animasi.*

Yuliana, M. (2012). *Film Animasi Surabaya.*