

6. KESIMPULAN

Dalam merancang *digital compositing shot* interior kereta agar sesuai dengan konsep dan visual yang diinginkan, perlu memerhatikan jenis *render pass* beserta *blending mode* yang digunakan. Penulis perlu memahami fungsi *render pass* dan *blending mode* yang dapat diperoleh dari studi literatur dan observasi terhadap referensi sebagai acuan dalam perancangan *shot*. Hal ini karena kedua elemen tersebut memengaruhi hasil akhir perancangan *shot* interior kereta baik visualisasi warna asli maupun perubahan warna. Untuk menciptakan dua jenis gaya visualisasi perancangan *shot* interior kereta, diperlukan 15 *render pass* yang terlihat pada hasil *compositing shot* para *buzzer*. Penulis menemukan perbedaan jenis *render pass* yang diperlukan untuk mencapai realisme antara VFX (*visual effects*) dengan animasi 3D. Dalam hal ini, *reflection pass* memberi *highlight* pada interior kereta, *diffuse pass* memberi warna tekstur dengan *outline* dan bayangan, sehingga tidak memerlukan *global illumination pass* serta *ambient occlusion* (AO) seperti pada VFX. Selain itu, susunan *render pass* (*layer*) dalam *software compositing* juga penting diperhatikan agar dapat menampilkan tokoh *rapper* sebagai *point of interest* pada *shot* para *buzzer*. Penulis harus meletakkan tokoh *rapper* di *foreground*, aset interior kereta di *middle ground*, dan latar perkotaan di *background*. Dengan mengetahui fungsi *blending mode* juga membantu penulis dalam memilih *blending mode* yang tepat khususnya untuk jenis *render pass* yang berbeda (tidak termasuk jenis *render pass* dalam teori Lanier). Contohnya seperti *outline pass* menggunakan *Multiply*. Dalam merancang efek *halftone*, juga diperlukan observasi terhadap referensi serta pengetahuan mengenai fungsi *Track Matte* di Adobe After Effects karena proses pembuatannya menggunakan *shadow pass* sebagai *matte pass*.