



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 berbagai proses perancangan *lighting* yang telah dilakukan sebelumnya, hal yang terpenting dalam membuat *lighting* animasi *hybrid* dengan karakter 3D dan *background* 2D adalah dengan menggabungkan kedua elemen tersebut dalam satu perangkat yaitu *software* 3ds Max. *Background* 2D akan diperlakukan seperti *asset* 3D biasanya dalam *software* 3ds Max. Pengaturan *layout* menjadi aspek penting lainnya karena harus menyesuaikan dengan *angle* kamera dan *shot*. *Shot* yang memiliki gerak yang dinamis mengharuskan *asset* 2D dibuat secara melingkar seperti dalam sebuah pagelaran atau teater. Hal ini memungkinkan *asset* tetap terlihat dengan baik pada *scene*. Untuk *shot* yang statis, *background* tetap diatur di dalam *software* 3ds Max, dengan *layout* yang sederhana. Serta dalam animasi *hybrid* seperti ini memerlukan acuan atau gambaran untuk *lighting artist* dalam menentukan tujuan apa yang harus dicapai pada tiap-tiap *shot*.

Untuk beberapa kasus seperti pada *scene 2 shot 1*, oleh karena *background* memakai *asset* 2D maka tidak dapat mendapatkan efek *highlight* semudah dalam 3D. *Asset* 2D tersebut harus dibuat sedemikian rupa agar sudah memiliki *highlight* seperti dalam perancangan *scene 2 shot 1*. Perbedaan yang signifikan pada tiap *scene* adalah perubahan waktu yang berimplikasi pada perbedaan arah matahari. Oleh karena pemakaian *natural lighting* sesuai dengan lokasi *outdoor* pada animasi ini, maka matahari bekerja sebagai *key light* dan langit bekerja sebagai *fill light*.

Arah matahari pada ketiga *shot* didasari oleh *logical motivation*, sesuai dengan dunia nyata yaitu sudut *altitude* dan *azimuth* matahari pada bulan Agustus 2016 dengan lokasi asli Batang Kerihun yaitu sebuah Hutan Lindung di Kalimantan Barat. Akan tetapi, dibutuhkan beberapa penyesuaian tambahan dalam menentukan sudut *altitude* matahari. Sesuai dengan teori *making things believable* pada *visual goals of lighting design* (Birn, 2013) dan *pistorical light* oleh Brooker (2008). Cahaya tidak memerlukan aspek *logical* atau asli seperti dunia nyata. Cahaya juga diperlukan untuk memperkuat emosi dan dapat dipercayai oleh para penonton.

Jadi perancangan sebuah *lighting* terutama *outdoor* pada animasi *hybrid*, diperlukan observasi lebih lengkap mengenai cahaya di dunia nyata. Setelah mengetahui prinsip cahaya pada dunia nyata, baru ditambahkan aspek lain untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan film kepada penonton. Seperti yang dikatakan oleh Birn (2013), bahwa penonton terkadang tidak melihat cahaya pada *scene* melainkan mereka merasakan yang cahaya tersebut.

5.2. Saran

Perancangan *lighting* tidak dapat semerta-merta meletakkan *lighting* di dalam *scene* 3D, diperlukan alasan dan makna untuk apa cahaya tersebut diletakan pada *scene* tersebut. Dibutuhkan rencana matang dan observasi yang lebih terutama apabila merancang sebuah animasi. Pesan yang ingin disampaikan oleh film harus dapat tersampaikan dengan baik terutama didukung oleh cahaya. Diharapkan laporan tugas akhir ini dapat membantu teman-teman lainnya dengan topik serupa. Penelitian selanjutnya dapat berupa perancangan *lighting* dengan batasan kecepatan dalam *render* ataupun dalam bentuk animasi *hybrid* lainnya.