

5. KESIMPULAN

Setelah melakukan rangkaian proses perancangan *lighting* dan *rendering* pada film *Bubur Fight*, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan sesuai dengan hasil dan analisis karya atas perancangan *lighting* dan *rendering* tersebut. Kesimpulan juga dibuat berdasarkan relevansi antara aspek perancangan *lighting* dan *rendering* dengan kapabilitasnya dalam mendukung penceritaan atau naratif. Berdasarkan tujuan *lighting* dan *rendering* sebagai aspek pendukung naratif dengan hasil dan analisis karya yang dilakukan, penulis menarik beberapa kesimpulan, yakni:

1. Penerapan *low key lighting* pada *scene 2 shot 8* dilakukan berdasarkan perancangan *three point lighting* untuk membentuk kontras yang tinggi pada tokoh Bambang. *High contrast* dan *low key lighting* tersebut membuat tokoh Bambang lebih terkesan misterius dan menciptakan suasana tegang. Fokus terhadap tokoh Bambang juga dibentuk melalui *silhouette* Bambang yang tercipta dengan adanya separasi antara *background* dengan Bambang. Hal tersebut sejalan dengan tujuan naratif dalam *scene 2 shot 8* yang membutuhkan kesan misterius dengan suasana tegang akibat hadirnya *threat* atau ancaman dalam wujud tokoh Bambang.

Pada *scene 2 shot 8*, tahapan *rendering* dilakukan dengan tujuan untuk merealisasikan perancangan *lighting* yang sudah dibuat pada tahapan *lighting* dan untuk mendukung naratif sesuai kapabilitas tahapan *render*. Jumlah *samples* 64 digunakan sebagai tingkat *samples* paling efektif dalam menghasilkan kualitas gambar terbaik dengan waktu sesingkat mungkin. *Render passes* yang digunakan pada *scene 2 shot 8* mencakup *alpha* dari Bambang untuk keperluan *compositor*. Aspek *color management* pada *rendering scene 2 shot 8* ditetapkan dengan *look medium high contrast* untuk menguatkan kontras yang dihasilkan pada adegan.

2. Penerapan *rim light* pada *scene 4 shot 5* mempunyai tujuan untuk mempertegas gerakan atau *movement* yang dilakukan oleh tokoh Bambang. Perancangan *three point lighting* untuk membuat *rim light* tersebut membuat adanya garis pada area luar tubuh Bambang sehingga menciptakan separasi antara tokoh dengan *background*. Hal itu melandasi terciptanya *high contrast* antara tokoh dengan *background* dan mengarahkan fokus audiens kepada Bambang.

Tahapan *rendering* pada *scene 4 shot 5* juga dilakukan untuk memvisualisasikan perancangan *lighting* serta mendukung naratif yang terjadi pada adegan tersebut. *Samples* pada *scene 4 shot 5* berjumlah 64 sebagai nilai yang paling efektif dari segi kualitas gambar dan durasi *render*. Tingkat kontras juga dapat ditingkatkan pada tahap *compositing*. Oleh karena itu, *render passes* dengan tipe *cryptomatte* diperlukan untuk memisahkan objek 3D pada adegan. *Scene 4 shot 5* juga menerapkan *color management* dengan *look high contrast* untuk mendukung naratif adegan.

