

5. KESIMPULAN

Lighting dan *rendering* adalah salah satu tahapan dalam produksi yang paling penting dalam menetapkan renjana naratif pada adegan. Dalam produksi film animasi 3D *State of the Art* oleh Daedalus Creations, beberapa konsep yang digunakan untuk menekankan nuansa adegan antara lain adalah *contrast ratio* dan *three-point lighting*. Beberapa kesimpulan yang dicapai oleh penulis melalui studi literatur, observasi, serta analisis karya adalah sebagai berikut:

Contrast ratio yang merupakan perbandingan intensitas cahaya pada *key light* dan *fill light* dapat dibagi menjadi *high key* (kontras rendah) dan *low key* (kontras tinggi). Adegan dengan pencahayaan *high key* seperti pada *shot 3 Scene 3* dan *shot 3 Scene 4* dapat menggambarkan suasana yang tidak menegangkan, seperti pada adegan gembira dan sedih. Di sisi lain, kontras pencahayaan yang tinggi pada *lighting low key* dapat meningkatkan rasa tegang bagi penonton, seperti yang terlihat pada *shot 8* dari *Scene 3*.

Konsep *three-point lighting* menjadi sangat penting untuk mendapatkan dasar dari pembagian cahaya dalam meningkatkan nuansa tertentu. Cahaya utama pada adegan adalah *key light* yang biasa menyinari subjek untuk menetapkan fokus dari adegan. Pada pencahayaan gembira seperti pada *shot 3 Scene 3*, *key light* biasa menyinari wajah subjek sehingga dapat terlihat cerah. Pada adegan tegang seperti pada *shot 8 Scene 3*, subjek dapat berada dalam bayangan namun biasa disinari dengan *rim light* yang kencang. Kemudian pada adegan sedih seperti *shot 3 Scene 4*, wajah subjek juga dapat berada dalam bayangan tanpa ada cahaya yang terlalu terang untuk meningkatkan suasana muram dari sang subjek.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A