



Gambar 4.14. *Texture* goresan pada dinding
(The Witness, 2019)

Detail goresan ini disesuaikan dengan detail tekstur yang ada di The Witness (2019). Sebagai contoh, pada Scene Interior Hotel, tembok scene tersebut memiliki garis garis sebagai penambah detail, detail ini memberikan kesan goresan pada tembok tersebut.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan teori - teori dan hasil observasi yang telah dilakukan, maka kesimpulan dapat ditarik untuk menjabarkan perancangan cahaya dan *shader* bergaya *stylized* dalam membangun suasana siang dan malam hari serta bentuk *texture hand-painted* untuk *materials* objek - objek dalam Film Animasi “Take Away”, antara lain:

Penggunaan *Visual Shaping*, kontras, dan juga teknik pencahayaan seperti *directing the viewer's eyes* menjadi elemen penting dalam merancang penataan cahaya terutama untuk merancang suasana yang dibutuhkan atau yang diinginkan. *Visual shaping* dan *directing the viewer's eyes* juga sangat membantu dalam