



### **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**

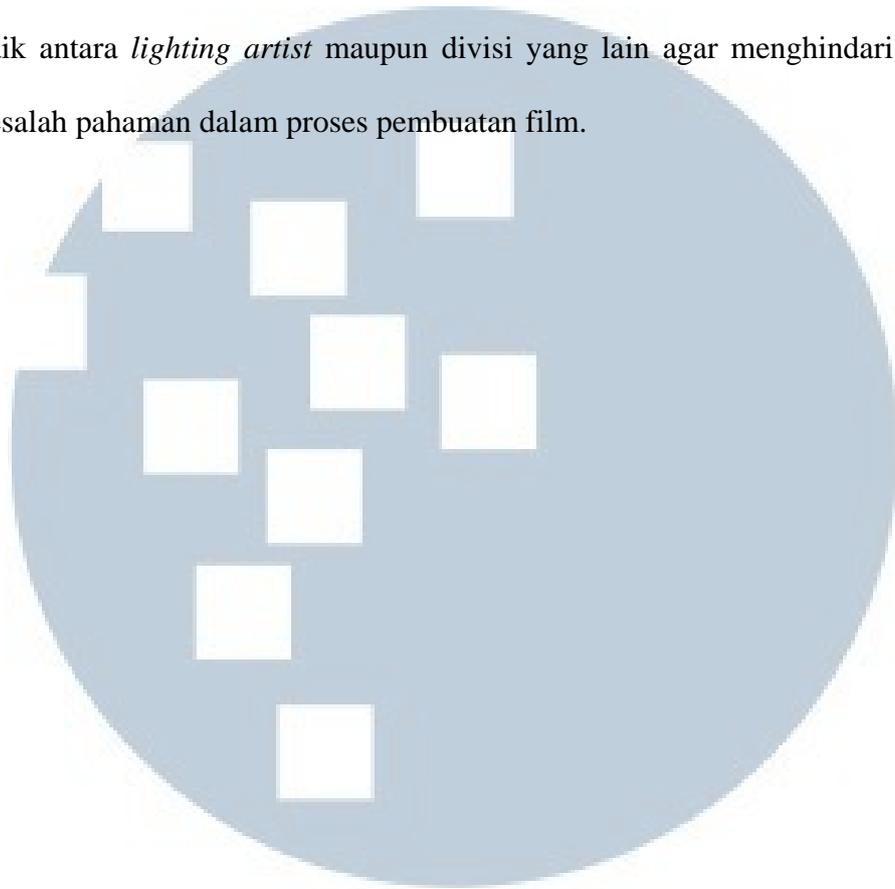
#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam merancang tata cahaya pada suasana tertentu diperlukannya informasi atau pemahaman tentang penempatan *lighting* yang akan digunakan, kecerahan cahaya yang akan digunakan, dan bagaimana cara lain untuk memberikan visual yang indah selain menggunakan teori-teori atau teknik yang sudah diketahui. Ruang dapur dan ruang tamu merupakan ruangan yang mempunyai ventilasi berbeda, disebabkan karena jendela yang sangat berperan penting dalam masuknya cahaya pada kedua ruangan tersebut berbeda bentuk, oleh sebab itu diperlukannya kekonsistenan dalam memberikan kecerahan dan warna dari cahaya. Perancangan tata cahaya suasana takut tidak hanya sekedar memberikan *lighting* dengan intensitas yang rendah, dengan menggunakan *natural lighting*, *one point lighting*, *two point lighting* dan *three point lighting*, serta penekanan suasana *low key* dapat memberikan hasil yang berbeda dibandingkan hanya memberikan *lighting* dengan intensitas yang rendah.

#### **5.2. Saran**

Memulai dengan memahami dan berani mengeksplorasi tata cahaya dari berbagai suasana yang dapat ditemui disegala tempat serta film-film yang ada. Tidak hanya menggunakan satu tipe animasi untuk membuat atau menghasilkan suatu tata cahaya baik animasi 2D maupun animasi 3D. Memiliki cara berkomunikasi yang

baik antara *lighting artist* maupun divisi yang lain agar menghindari terjadinya  
kesalah pahaman dalam proses pembuatan film.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA