



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

Berdasarkan hasil penelitian mengenai "Perancangan *Lighting* Dalam Film Animasi 3D Berjudul "Topeng Monyet", penulis menyimpulkan bahwa:

- Area light sangatlah cocok untuk mengimitasikan lampu fluorescent dengan temperatur suhu yang hangat, yakni pada temperatur 2.000K-3.000K. Penulis menggunakan banyak area light dalam perancangan lighting pada environment ruang rapat dikarenakan pencahayaan yang dihasilkan merupakan soft light.
- Penulis menggunakan teknik three point lighting sebagai dasar dari lighting pada tokoh-tokoh film animasi 3D "Topeng Monyet". Teknik three point lighting merupakan teknik dasar dalam perfilman maupun fotografi.
- 3. Untuk mencapai *lighting* yang tepat untuk *environment* ruang rapat berlatar belakang *Cyberpunk*, maka diperlukan beberapa film-film ber*genre Cyberpunk* sebagai referensi. Ciri khas yang penulis dapat adalah bahwa pencahayaan *Cyberpunk* cenderung memiliki intensitas cahaya yang rendah. Oleh karena itu, hasil dari perancangan *lighting* untuk *environment* ruang rapat memiliki intensitas cahaya yang rendah.

- 4. Warna pencahayaan yang sesuai pada adegan membantu untuk memperkaya visual dalam film, seperti adegan dimana Openg dan Onyet berkelahi dengan atmosfir yang cenderung berwarna panas pada environment ruang rapat.
- 5. Waktu yang diperlukan sangat banyak dikarenakan software yang digunakan oleh penulis merupakan 3dsmax 2016 dan V-ray render.
 Beberapa shot mengalami beberapa error dan trial sehingga menghabiskan cukup banyak waktu.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis menyarankan kepada pembaca untuk menggunakan waktu sebaik-baiknya dalam mengerjakan skripsi dengan topik khususnya teknikal *lighting*. Sesuai dengan apa yang telah penulis alami, akan terjadi banyak sekali *error* dan *trial* untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Maka dari itu, *time management* sangatlah penting dalam mengerjakan skripsi ini. Selain itu, melakukan observasi secara langsung merupakan hal yang paling baik karena dasar *CG Lighting* pun meniru pencahayaan dari dunia nyata.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA