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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam laporan ini, penulis akan merancang *lighting* dalam film animasi 3D berjudul "Topeng Monyet". Film animasi ini menceritakan tentang Openg dan Onyet yang ingin membalaskan dendamnya kepada Presiden, seorang pemimpin yang *tyrant*. Penulis akan merancang pencahayaan pada *scene* yang berlokasi di ruang rapat gedung DPR. Berdasarkan teori yang telah dibahas, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan untuk merancang sebuah *lighting cinematographic* dalam sebuah film. Melalui penelitian ini, penulis ingin merancang *lighting* secara teknis sesuai dengan keadaan yang sedang terjadi dalam *scene* tersebut.

3.2. Sinopsis

Film animasi 3D yang berjudul Topeng Monyet ini bercerita mengenai seseorang bertopeng monyet yang bernama Openg beserta monyetnya yang bernama Onyet, ingin membalaskan dendamnya kepada Presiden yang telah membuatnya sebagai bahan percobaan tetapi, Presiden tersebut dilindungi oleh Kepala Polisi. Film animasi ini dimulai dengan sebuah cerita dengan animasi *motion graphic* mengenai Openg dan Onyet yang menjadi bahan percobaan diperlihatkan serta pemerintahan yang *tyrant* oleh Presiden, mengakibatkan kota yang sunyi dan monoton. Kemudian Openg dan Onyet berhasil kabur dari tempat percobaannya tersebut dan berencana untuk membalaskan dendamnya kepada Presiden. Lalu

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

animasinya bersambung dengan animasi 3D dimana Presiden baru saja turun dari mobil untuk menghadiri sebuah rapat di gedung DPR. Disisi lain, Openg dan Onyet menyusup ruang rapat melalui atap gedung DPR, Mereka masuk ke ruang CCTV dan meretas *security system* tempat tersebut. Lalu Openg terjun ke ruang rapat untuk membunuh Presiden, tetapi penjaga-penjaga langsung mengh-adangnya. Openg berhasil mengalahkan seluruh penjaganya kemudian ia langsung bergerak menyerang Presiden, namun dihadang oleh Kepala Polisi. Openg yang sudah kelelahan serta sekarat akhirnya mengalahkan Kepala Polisi dengan bantuan Onyet. Tetapi. setelah itu Onyet ditembak oleh Presiden. Tanpa berpikir panjang, Openg lari kearah Presiden dan Presiden menembakinya berkali-kali hingga sampai ia berhasil mencekik dan membunuh Presiden. Openg pun akhirnya terjatuh dan mati.

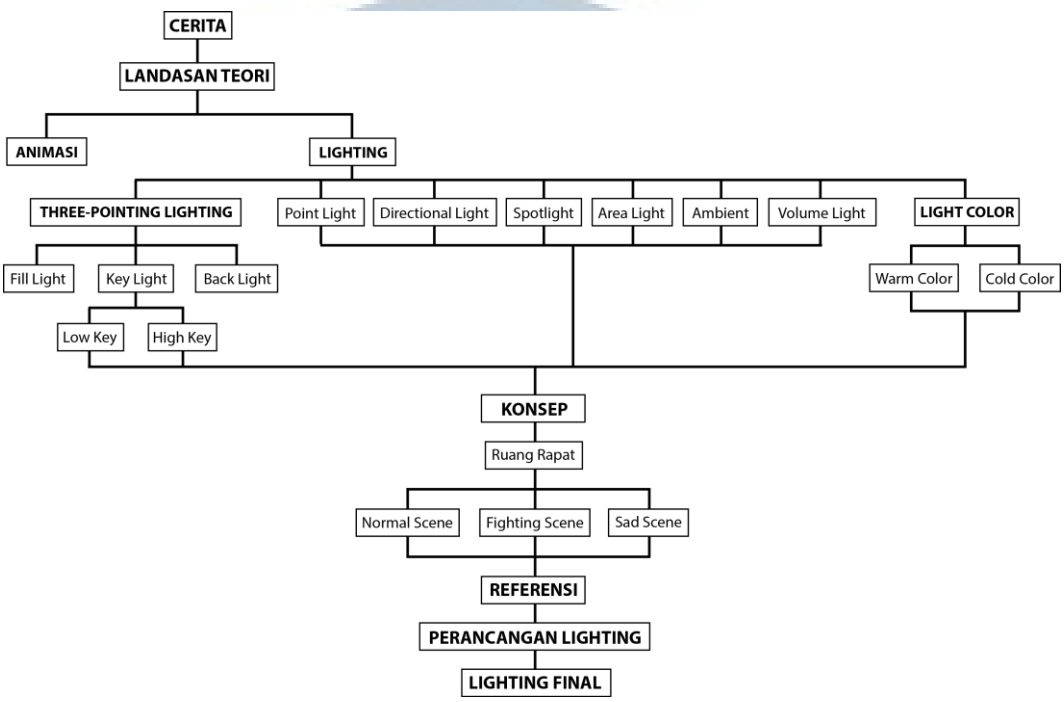
3.3. Posisi Penulis

Dalam *project* Tugas Akhir ini, penulis berperan dalam merancang pencahayaan pada ruang rapat gedung DPR. *Software* yang akan penulis gunakan adalah *3dsmax* 2016.

3.4. Tahapan Kerja

Berikut merupakan tahapan-tahapan yang dikerjakan oleh penulis pada saat pengumpulan data hingga penelitian selesai.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1. *Tahapan Kerja*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah mengumpulkan teori-teori dari beberapa buku dan internet. Setelah mengumpulkan teori-teori tersebut, penulis mengelompokkannya menjadi 2 kelompok yakni; animasi dan *lighting*. *Lighting* dibagi lagi menjadi beberapa kelompok pokok yang sesuai dengan topik yang penulis bahas dalam laporan ini. Kemudian penulis mulai membuat konsep untuk film animasi 3D berjudul "Topeng Monyet" berdasarkan teori-teori yang sudah dikumpulkan. Dari konsep tersebut, penulis akan menghasilkan perancangan *Lighting* yang akan digunakan pada *environment* ruang rapat dalam keadaan normal, keadaan berkelahi dan keadaan Onyet mati pada animasi 3D berjudul "Topeng Monyet". Lalu penulis mencari beberapa referensi-referensi film sebagai observasi berdasarkan teori yang telah dikumpulkan. Selanjutnya penulis mulai

merancang berdasarkan konsep dan referensi dari observasi yang telah penulis dapat. Hasil dari perancangan tersebut akan berupa *lighting* final.

3.5. Konsep *Lighting* pada *Environment* Ruang Rapat

Dalam merancang konsep *lighting* pada film animasi 3D berjudul "Topeng Monyet", penulis menggunakan teori-teori yang telah dikumpulkan dalam Bab 2, mengenai penggunaan jenis-jenis cahaya dalam *Computer-Graphic* berdasarkan teori Wissler (2013). Penulis akan menggunakan *V-ray Lighting* untuk film animasi 3D berjudul "Topeng Monyet" dikarenakan *system render* yang digunakan adalah *V-ray*. Hal ini telah disepakati dalam kelompok. *Environment* ruang rapat dalam film animasi 3D berjudul "Topeng Monyet", berlokasi dalam gedung DPR, yang merupakan markas dari Presiden. Konsep pencahayaan yang ingin dicapai oleh penulis adalah suasana berdasarkan pada adegan yang sedang berlangsung. Dalam keadaan normal, dimana tokoh Presiden akan mengadakan pidatonya kepada menteri-menteri yang lain, yang akan muncul melalui sebuah hologram, penulis ingin mencapai suasananya yang serius sehingga atmosfir sekitarnya akan cenderung kepada warna biru. Dalam keadaan berkelahi, Openg dan Onyet mulai melawan penjaga-penjaga Presiden, penulis ingin mencapai suasana yang menegangkan sehingga berhubungan dengan warna merah yang cukup terang. Kemudian untuk keadaan klimaks, penulis ingin mencapai suasana dimana kemarahan Openg terlihat karena Onyet tertembak mati sehingga atmosfirnya masih sesuai dengan warna merah pada *environment* ruang rapat.

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

3.5.1.1. Keadaan Normal

Dalam ruang rapat pada shot 01-06, adegan yang berlangsung adalah Presiden yang sedang melakukan pidato.

Gambar 3.2. *Konsep pada keadaan Normal*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Key light dalam ruang rapat tersebut terdapat pada empat lampu di atas dan pencahayaan pada layar LED di depan panggung. Terdapat juga lampu neon pada bagian bawah panggung dan tempat duduk. Penulis berencana untuk menggunakan *fluorescent* sebagai cahaya pada lampu utama karena mempunyai sifat seperti *area light* sehingga cahaya yang dihasilkan menyebar luas secara keseluruhan sehingga menghasilkan bayangan yang tipis, seperti yang dipaparkan oleh Wissler (2013). Temperatur yang ingin dicapai sekitar 2.000K – 3.000K agar menghasilkan warna yang hangat, sesuai dengan teori Wissler (2013) dan Brooker (2008). Sedangkan lampu neon pada bagian bawah panggung dan tempat proyektor merupakan salah satu ciri khas dari pencahayaan *Cyberpunk*, dimana

cahaya yang biasa digunakan adalah neon dikarenakan *style* yang diimitasi dari sistem computer, seperti pada observasi dari film Tron: Legacy. Selain itu, lampu neon tersebut juga bermanfaat untuk menerangi jalan pada sisi-sisi dari panggung dan tempat proyektor tersebut. Layar LED monitor yang besar membantu juga untuk menerangi ruangan tersebut. Konsep untuk shot 01 dimana Presiden yang sedang melakukan pidato adalah sebagai berikut.

Gambar 3.3. *Konsep untuk shot Presiden*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Seperti yang penulis telah paparkan bahwa penulis ingin mencapai suasana yang serius sehingga penulis membangun atmosfir dengan warna biru, sesuai pada teori Wright (2008). Layar LED monitor juga berfungsi sebagai *back light* untuk Presiden yang sedang berpidato. Selain itu, terdapat sedikit cahaya dari lampu-lampu dari bagian atas ruang rapat yang merupakan *fill light*.

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

3.5.1.2. Keadaan Berkelahi

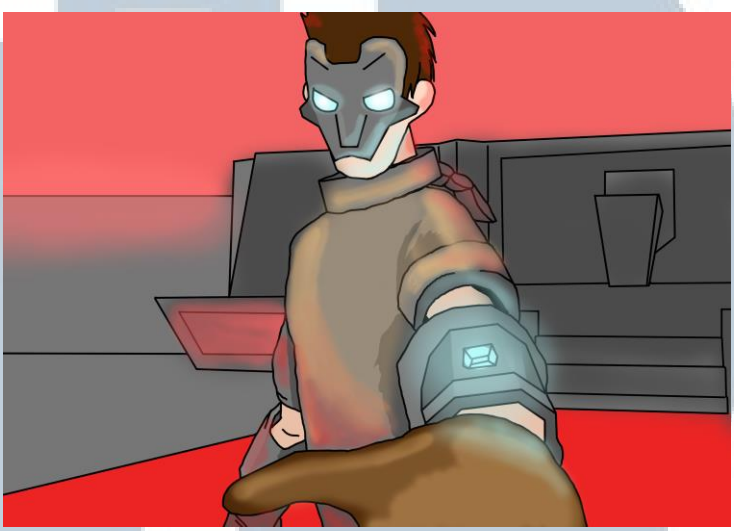
Dalam ruang rapat ini, adegan yang berlangsung adalah Openg dan Onyet yang berhasil menyusup ke dalam ruang rapat melalui lubang ventilasi. Penulis akan menambahkan beberapa cahaya tambahan pada shot 16.

Gambar 3.4. *Konsep pada keadaan Berkelahi*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pencahayaan dari lampu-lampu utama pada adegan sebelumnya, akan ditingkatkan intensitas pencahayaannya. Seperti yang penulis telah paparkan bahwa pencahayaan yang ingin dicapai adalah suasana menegangkan sehingga lampu neon pada bagian bawah panggung dan tempat proyektor akan berubah warna menjadi warna merah. Seperti teori yang penulis dapat dari Wright (2008), warna merah cocok untuk suasana *fight*. Hal tersebut merupakan akibat Onyet yang sudah berhasil meretas sistem dari gedung tersebut. Khusus pada shot ke 16 yang merupakan adegan Openg yang sedang menyalakan alat peretasnya, penulis

akan menambahkan beberapa cahaya tambahan dengan teknik *three-point lighting*. Teknik tersebut penulis pelajari dari teori Birn (2014).



Gambar 3.5. *Konsep untuk shot Openg*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Terdapat *rimlight* pada sisi belakang Openg dari layar LED monitor, *keylight* dan *fill light* dari lampu bagian atas ruang rapat dan pantulan cahaya berwarna merah dari karpet merah di lantai.

3.5.1.3. Keadaan Klimaks

Dalam ruang rapat ini, adegan yang berlangsung adalah Onyet ditembak oleh Presiden. Penulis akan memfokuskan beberapa cahaya tambahan pada shot 54 ketika Onyet tertembak oleh Presiden. Pencahayaan dari lampu-lampu utama pada adegan sebelumnya, akan diturunkan intensitas pencahayaannya agar menghasilkan kontras dan bayangan yang sedikit lebih tebal, sesuai dengan teori Birn (2014). Pencahayaan yang agak gelap berfungsi untuk memperlihatkan

amarah dari Openg dimana Ia kehilangan Onyet. Khusus pada shot 54 dimana Onyet ditembak oleh Presiden, penulis berencana untuk menambahkan beberapa cahaya yang menggunakan teknik *three-point lighting*, sesuai dengan teori Birn (2014).

Gambar 3.6. *Konsep untuk shot Onyet*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Cahaya *key light* berasal dari layar LED monitor, sedangkan *fill light* berasal dari pantulan cahaya dari neon pada tempat proyektor yang menghasilkan warna merah dan cahaya dari lampu bagian atas ruang rapat.

3.6. Observasi Referensi *Lighting Environment* Ruang Rapat

Pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis adalah melalui metode observasi dari beberapa film-film yang berhubungan dengan topik penulis. Film-film tersebut akan menjadi referensi bagi penulis dalam merancang *lighting* yang akan digunakan dalam film animasi berjudul "Topeng Monyet". Beberapa film

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

tersebut antara lain adalah film “Man in The High Castle – Season 2” untuk bagian *environment* ruang rapat dalam keadaan normal, “Tron: Legacy” untuk bagian *environment* ruang rapat dalam keadaan berkelahi dan “Batman V Superman: Dawn of Justice” untuk bagian *environment* ruang rapat dalam keadaan klimaks.

3.6.1. Man in The High Castle – Season 2

Dalam film Man in The High Castle Season 2 pada *scene* The Volkshalle, shot yang diambil adalah adegan dimana Hitler sedang mengadakan demonstrasinya. Volkshalle merupakan bangunan monumental Hitler yang diinginkan Hitler ketika para Nazi telah berhasil dan menang dalam Perang Dunia ke-2. Shot ini memperlihatkan kondisi dimana Hitler memimpin dengan kejam dan suasana dalam *envinronment* tersebut sangatlah serius.

Gambar 3.7. *Man in the High Castle Season 2 – The Volkshalle Scene*

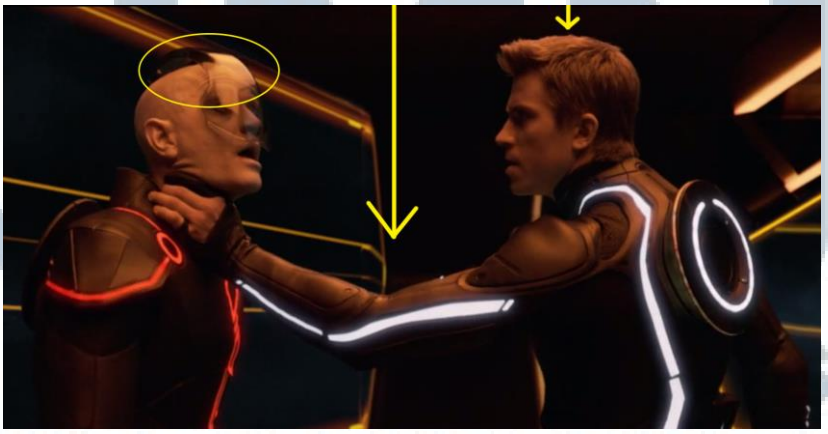
(https://www.youtube.com/watch?v=HW-C8KJ5Pr8&t=1s)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Berdasarkan *screenshot* diatas, sumber *key light* dihasilkan dari lampu-lampu pada sekitar kubah tersebut. Pada *environment* tersebut, cahaya yang digunakan memiliki fungsi yang sama seperti *area light*, yakni menghasilkan *soft light*, sesuai dengan teori Wissler (2013). Selain itu, temperatur cahaya yang dihasilkan sekitar pada 4.300K yang merupakan *early morning/late afternoon sunlight*, seperti yang dikatakan oleh Brooker (2008) dan Wissler (2013).

3.6.2. Tron: Legacy

Dalam film "Tron: Legacy", adegan yang diambil adalah ketika Sam sedang memasuki markas Clu, antagonis dari film tersebut. Sam mencari celah dari luar kemudian berhasil masuk ke dalam dengan mengalihkan perhatian penjaga-penjaga Clu di luar. Ketika Sam berhasil masuk ke dalam, Sam dicegat oleh beberapa penjaganya dan ia harus melawan mereka untuk mengambil kembali barang milik ayahnya. Setelah melawan mereka, Sam berhasil masuk ke dalam sebuah ruangan dimana barang milik ayahnya berada.



Gambar 3.8. *Tron: Legacy*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan shot diatas, Sam bertemu dengan orang yang merupakan pembantu personal Clu yang sangat taat dengannya. *Key light* yang dihasilkan merupakan cahaya dari neon-neon di sekitar ruangan tersebut, tetapi pada shot tersebut hanya ada satu sumber cahaya yakni terdapat pada bagian atas mereka. Pantulan cahayanya mirip seperti *directional light*, yang memancarkan sinar secara paralel, sesuai dengan teori Wissler (2013). Selain itu, menurut Wissler (2013) temperatur yang dihasilkan oleh cahaya tersebut sekitar 2.000K-2.500K yang merupakan warna *sunset/sunrise*.

3.6.3. Batman V Superman: Dawn of Justice

Dalam film berjudul Batman V Superman: Dawn of Justice, shot yang diambil merupakan adegan dimana Superman telah melawan monster yang diciptakan oleh Lex Luthor, tokoh antagonis dari film tersebut. Superman mengerahkan segala kekuatan hingga pada akhirnya Ia berhasil mengalahkan monster itu namun meninggal. Lois yang merupakan kekasih dari Superman, menangis dan memeluk Superman.

Gambar 3.9. *Batman V Sumperman: Dawn of Justice*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan shot diatas penggunaan *fill light* dan *key light*-nya tidak begitu banyak sehingga shot ini dapat disebut dengan *low key* shot, seperti teori yang dipaparkan oleh Birn (2014). *Key light* utama terdapat pada bagian kanan atas dimana cahaya yang paling terang dihasilkan dan dapat dilihat dari bahu Lois. Terdapat juga *soft light* pada bagian kanan dimana muka pada bagian pipi Lois memantulkan cahaya putih kebiruan yang tipis. Sesuai dengan teori Wissler (2013), dimana cahaya putih kebiruan tersebut memiliki temperatur sekitar 5.500K - 5.600K. Selain itu, terdapat juga *rim light* pada sebelah kiri shot, dimana dalam cerita tersebut merupakan cahaya dari gedung-gedung yang sudah hancur dan berapi akibat perlawanan Superman dan monster tersebut. Terdapat juga *fill light* tipis dari arah kamera agar wajah dari Superman masih dapat terlihat jelas pada penonton. Pancaran cahayanya sangat tipis dan hanya berfungsi untuk mengisi bayangan pada muka Superman agar tidak terlalu gelap, sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Birn (2014).

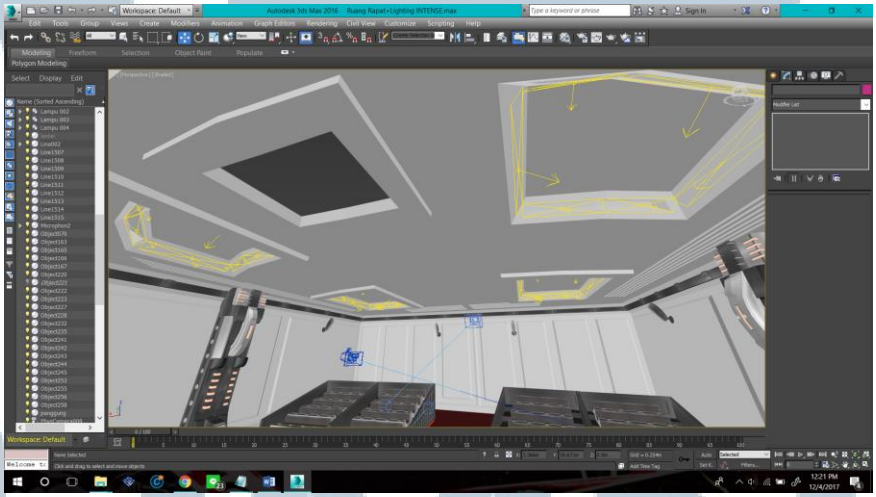
3.7. Proses Perancangan

Seperti yang telah diketahui sebelumnya, Topeng Monyet merupakan cerita tentang Onyet dan Openg yang ingin membunuh Presiden. Salah satu *environment* dalam cerita tersebut adalah ruang rapat. *Environment* ruang rapat ini memiliki peran yang sangat penting dikarenakan banyaknya adegan-adegan inti yang berlangsung. Dalam merancang pencahayaan yang tepat untuk *environment* ruang rapat dalam film animasi 3D berjudul “Topeng Monyet”, penulis akan mencoba untuk mengaplikasikan teori-teori yang telah dikumpulkan ke dalam konsep yang telah penulis buat.

Perancangan Lighting Dalam..., Gabrielle Azaria, FSD UMN, 2018

3.7.1. Keadaan Normal

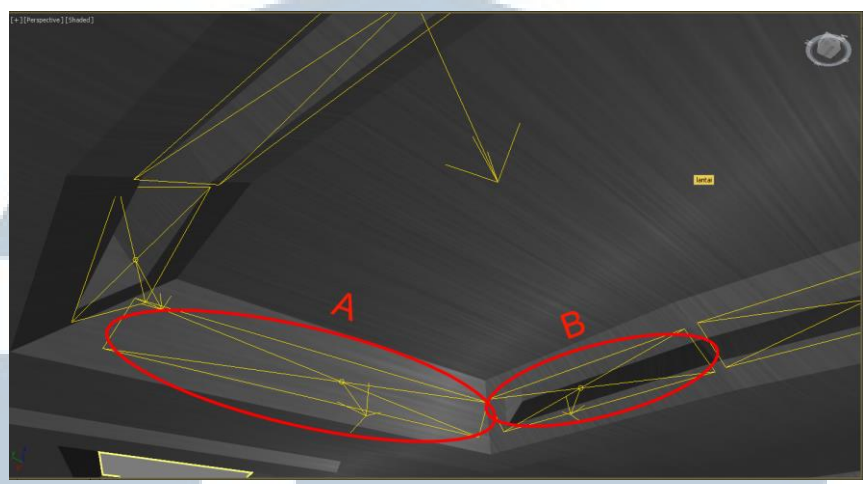
Dalam keadaan normal pada *environment* ruang rapat, penulis berencana untuk menggunakan pencahayaan *fluorescent* dengan temperatur sekitar 2.800 – 3.500K sehingga menghasilkan pencahayaan yang hangat. Untuk mencapai pencahayaan *fluorescent*, penulis menggunakan *V-ray light* dengan tipe *plane* yang menyerupai *area light* sehingga cahaya yang dihasilkan lebih tersebar, dengan bayangan yang tipis dan intensitas cahaya yang tinggi, sesuai dengan teori yang penulis dapat dari Wissler (2013).



Gambar 3.10. *Ruang Rapat 3dsmax*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *environment* ruang rapat, terdapat empat lampu utama pada bagian atas ruangan, pancaran cahaya neon dari panggung dan tempat proyektor, serta satu pancaran cahaya yang cukup besar dari LED monitor.



Gambar 3.11. *Salah satu lampu pada Ruang Rapat*

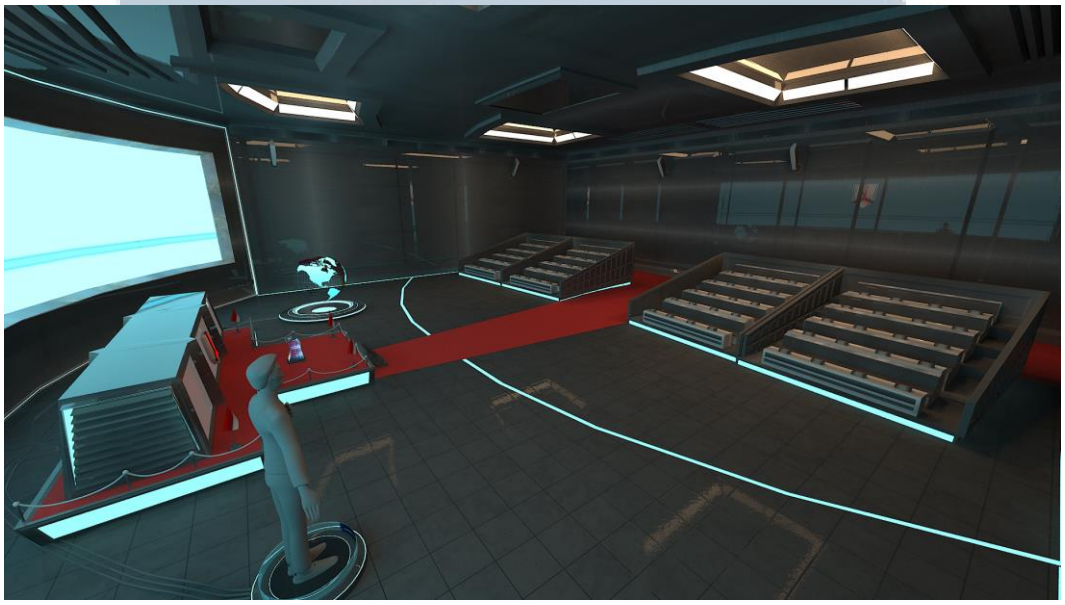
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam satu lampu terdapat 6 *V-ray light* dengan ukuran dan intensitas cahaya yang berbeda. Cahaya *V-ray light* (A) merupakan cahaya pada sisi kanan dan kiri dari lampu tersebut sedangkan Cahaya *V-ray light* (B) merupakan cahaya pada sisi depan dan belakang dari lampu tersebut. Intensitas cahaya *V-ray light* (A) lebih besar dibandingkan cahaya *V-ray light* (B). Namun, temperatur yang dimiliki oleh kedua *V-ray light* tersebut sama, yaitu 3.500K agar dapat mencapai pencahayaan *fluorescent*. Pada lampu ruang rapat bagian atas dibagi menjadi dua yakni bagian depan dan belakang. Bagian depan memiliki intensitas cahaya yang lebih kecil dibandingkan bagian belakang dikarenakan terdapat cahaya yang cukup terang dari LED Monitor.

Gambar 3.12. *A (pada sebelah kiri) dan B (pada sebelah kanan)*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk pencahayaan lampu neon pada bagian panggung dan tempat duduk, penulis memilih warna biru untuk memberikan kesan yang *high technology* dan modernisasi, sesuai dengan teori Edwards (2004)

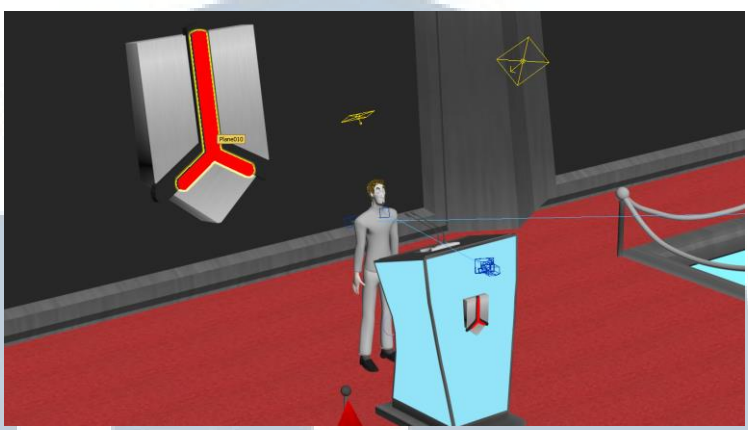


Gambar 3.13. *Render Final Environment Ruang Rapat*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Shot diatas merupakan hasil render dari keseluruhan ruangan dalam keadaan normal, dimana Presiden akan melakukan pidatonya. Kemudian untuk scene 4 shot 01 dimana Presiden melakukan pidatonya, penulis menempatkan 2 macam pencahayaan dengan tipe *area light*.

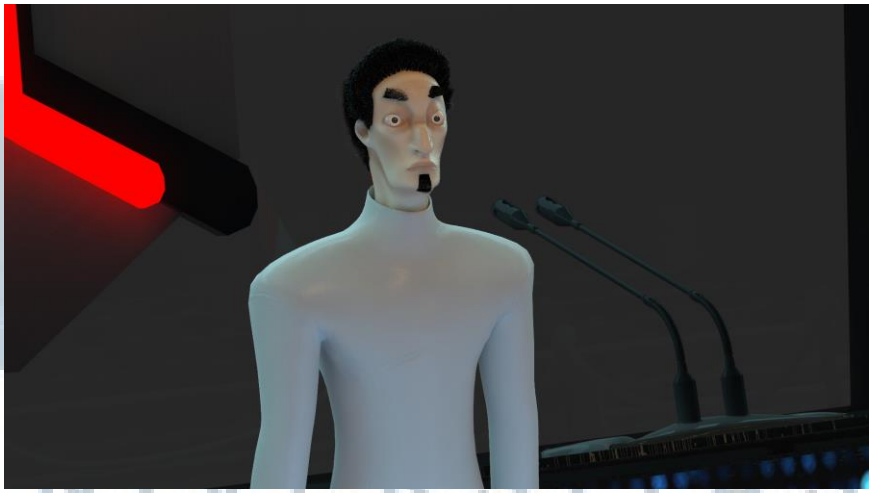
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14. *Shot 3dsmax Presiden*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Cahaya pada bagian belakang Presiden menghasilkan cahaya berwarna biru yang sesuai dengan cahaya yang dihasilkan oleh layar LED monitor. Cahaya tersebut akan berfungsi sebagai *back light*/*rim light*. Sedangkan pada bagian depan atas Presiden, cahaya yang dihasilkan sesuai pada lampu-lampu pada bagian ruang rapat yang berfungsi sebagai *fill light*.



Gambar 3.15. *Render Final Shot Presiden*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Shot diatas merupakan hasil render *final* dari perancagan *lighting* untuk Presiden.

3.7.2. Keadaan Berkelahi

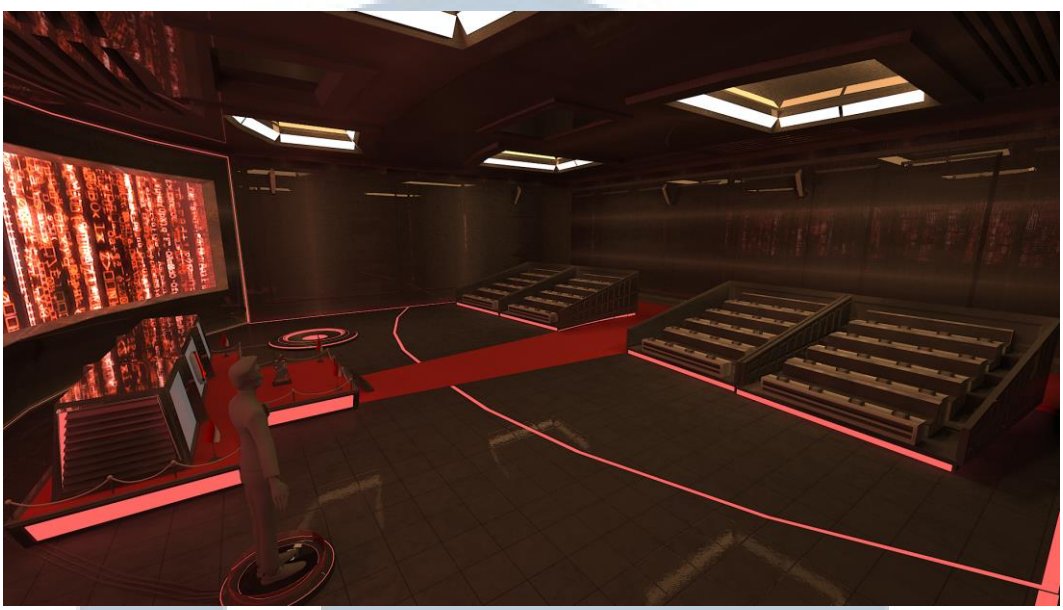
Dalam keadaan berkelahi pada *environment* ruang rapat, cahaya pada lampu-lampu utama di atas ruangan akan menjadi lebih terang sehingga cahaya yang dipantulkan memiliki intensitas yang lebih tinggi dari sebelumnya. Pencahayaan yang ingin dicapai masih sama seperti dalam keadaan normal yaitu *fluorescent* dengan temperatur kurang lebih sekitar 2.200 – 2.800K, sehingga warna yang dihasilkan akan menjadi lebih hangat, sesuai dengan teori Wissler (2013).

Gambar 3.16. *A (pada sebelah kiri) dan B (pada sebelah kanan)*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Seperti pada keadaan normal, cahaya *V-ray light* (A) merupakan cahaya pada sisi kanan dan kiri dari lampu tersebut sedangkan Cahaya *V-ray light* (B) merupakan cahaya pada sisi depan dan belakang dari lampu tersebut. Intensitas cahaya *V-ray light* (A) akan tetap lebih besar dibandingkan cahaya *V-ray light* (B). Namun, temperature yang dimiliki oleh kedua *V-ray light* tersebut sama, yaitu 2.800K.

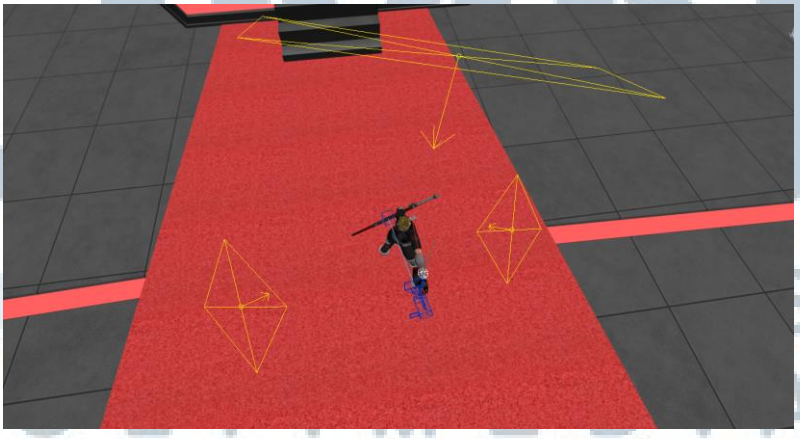
Kemudian, lampu neon pada bagian panggung dan tempat proyektor akan berubah warna menjadi merah akibat dari Onyet yang berhasil meretas sistem dari gedung tersebut. Warna merah ini dapat membangun situasi yang tegang atau sedang dalam tingkat yang berbahaya, sesuai dengan teori Wright (2008) dan Edwards (2004).



Gambar 3.17. *Render Final Environment Ruang Rapat*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

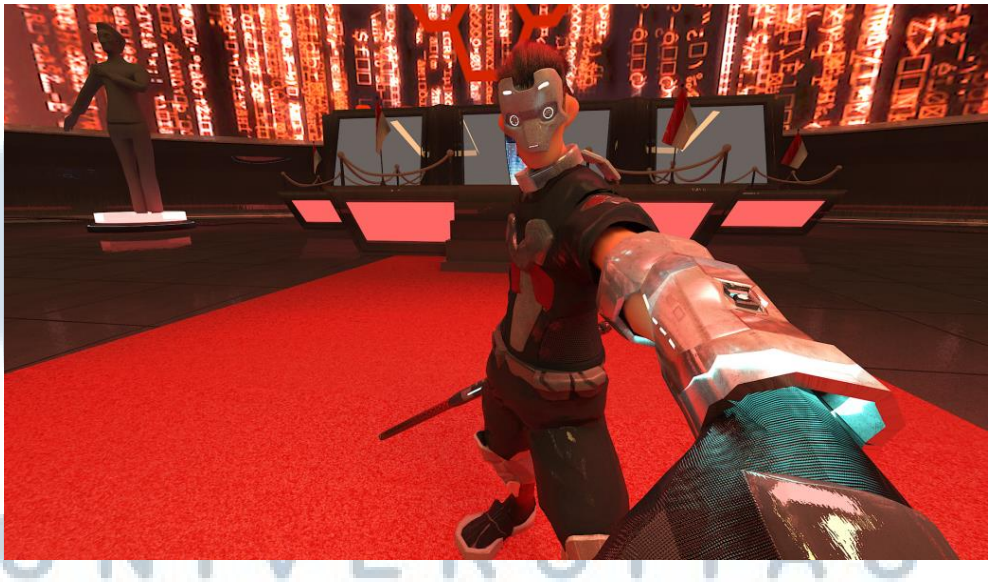
Shot diatas merupakan hasil render dari keseluruhan ruangan dalam keadaan normal, dimana Openg dan onyet melawan penjaga-penjaga yang berusaha melindungi Presiden. Kemudian penulis menggunakan shot 6 dimana Openg menggunakan alat peretasnya untuk meretas senjata musuh sebagai salah satu shot dalam adegan berkelahi.



Gambar 3.18. *Shot 3dsmax Openg*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam shot ini, penulis menambahkan pencahayaan dengan teknik *three point lighting*, seperti teori yang penulis dapat dari Birn (2014). Pada bagian atas sebelah kiri dan kanan depan Openg terdapat dua *V-ray light* dengan tipe *plane* yang berfungsi sebagai *keylight* dan *fill light*. Pencahayaannya tetap menggunakan *fluorescent* dengan temperatur 2.800K, sesuai dengan lampu pada bagian atas ruang rapat. Selain itu, penulis menambahkan *V-ray light* dengan tipe *plane* pada bagian atas belakang Openg yang berfungsi sebagai *rim light* yang dihasilkan dari layar LED monitor yang terletak di belakang Openg. Selain itu, penulis menambahkan satu *V-ray light* pada tangan Openg yang berfungsi untuk meretas senjata penjaga dengan tipe *sphere*, sehingga sifatnya sama seperti *volume light*, dimana *volume light* berfungsi untuk menghasilkan cahaya sesuai dengan bentuk dasarnya yaitu lingkaran, sesuai dengan teori Wissler (2013).



Gambar 3.19. *Render Final Shot Openg*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Shot diatas merupakan hasil dari render *final* dari perancagan *lighting* untuk Openg dalam ruang rapat.

3.7.3. Keadaan Klimaks

Dalam keadaan klimaks dimana Onyet mati pada *environment* ruang rapat, cahaya pada lampu-lampu utama di atas ruangan kembali menjadi lebih normal dengan intensitas cahaya yang sama seperti pada keadaan normal. Namun pada shot 54, pencahayaan yang ditambah tidak begitu banyak agar dapat membangkitkan kontras dari shot tersebut menggunakan bayangan yang dihasilkan sehingga menggambarkan lingkungan yang tidak ramah, sesuai teori Birn (2014).

Gambar 3.20. *Shot 3dsmax Onyet*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian belakang Onyet, penulis membuat *V-ray light* berupa *plane* yang berfungsi untuk menjadi *rim light* dengan intensitas yang tinggi. Cahaya yang dihasilkan sesuai dengan cahaya yang dihasilkan dari layar LED monitor. Kemudian terdapat juga satu *V-ray light* pada bagian atas depan kanan Onyet yang berfungsi sebagai *fill light* dengan pencahayaan *fluorescent* sesuai dengan lampu pada bagian atas ruang rapat.

Gambar 3.21. *Render Final Shot Onyet*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Shot diatas merupakan hasil render *final* ketika Onyet tertembak oleh Presiden

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA