



### **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 analisa pada bab 4 penulis memlih pencahayaan 1 sebagai pencahayaan yang paling sesuai dalam membuat suasana tertekan. Pada bab ini penulis merangkum hasil analisa-analisa dari bab 4 untuk menciptakan suasana tertekan. Berikut ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang pencahayaan untuk memvisualisasikan suasana tertekan.

1. Penempatan pencahayaan dapat disesuaikan dengan cerita dan kebutuhannya dalam membuat suasana tertekan, penempatan *low key* dapat diaplikasikan dalam merancang pencahayaan suasana tertekan.
2. Intensitas *low key* menjadi salah satu intensitas yang dapat membangun suasana tertekan, selain itu intensitas *low key* adalah salah satu intensitas yang dapat membuat adegan menjadi lebih dramatis.
3. Warna-warna panas seperti temperatur warna yang digunakan dalam pencahayaan 1 dapat digunakan untuk membuat suasana tertekan.

#### 5.2. Saran

Dalam merancang pencahayaan untuk membangun suatu suasana, penulis menyarankan untuk mempelajari beberapa aspek lainnya seperti bayangan dan material pada objek sehingga dapat memvisualisasikan suasana yang diinginkan sehingga dapat menyampaikan cerita dengan baik dan jelas ke penonton. Jenis-jenis *render* juga dapat berpengaruh dalam membuat suatu suasana sehingga

penulis menyarankan untuk mempelajari jenis *render* yang akan digunakan misalnya *V-ray*. Penggunaan *Global Illumination* juga dapat dipelajari sehingga dapat membuat kualitas gambar yang bagus namun perlu disesuaikan dengan keperluan agar efisien dan tidak membuang waktu pada saat *render*. Pencahayaan juga dapat dimanipulasi sedemikian rupa sehingga jumlah pencahayaan dapat lebih dari tiga dan disesuaikan dengan kebutuhan perancang.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA