



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 penelitian penataan cahaya untuk menciptakan pencahayaan natural, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan:

1. Pencahayaan pada animasi 3D dibutuhkan natural *lighting* agar pencahayaan pada animasi tersebut dapat terlihat nyata. Dalam natural *lighting* sinar matahari akan menjadi sumber cahaya dan cahaya tersebut akan memantul jika terkena *object* yang bersifat memantulkan.
2. Dalam menciptakan natural *lighting* dibutuhkan *three point lighting*. Dalam hal ini matahari akan selalu berperan sebagai *key light*, dan pantulan cahaya yang berasal dari benda-benda sekitar akan menjadi *fill light* atau *bounce light*
3. Posisi *key* dan *fill light* harus berdekatan dengan tokoh. Posisi *key light* selalu berada diatas tokoh dan bayangan yang jatuh selalu bersumber dari hidung dan dagu tokoh. Posisi *fill light* selalu berada dibawah dan berlawanan dengan posisi *key light*, jika *key light* berada diatas kanan tokoh maka posisi *fill light* berada dibawah kiri tokoh.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

5.2. Saran

Pada pencahayaan natural *light* ini perlu diperhatikan arah matahari yang benar, lebih tepatnya pada jam berapa *scene* tersebut sedang berlangsung. Selain arah matahari perlu diperhatikan juga pantulan cahaya matahari terkena benda apa saja.

