



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 perancangan lighting untuk membentuk scene perubahan siang dan malam, penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor yang mempengaruhi terjadinya siang dan malam bukan hanya salah satu dari intensitas, arah cahaya, bayangan, dan temperatur warna saja, melainkan ketiga faktor ini yang saling mempengaruhi satu sama lainnya.
2. Dalam melakukan pengukuran aspek intensitas pada acuan foto sampel, penulis menggunakan *histogram* sebagai alat bantu. Kemudian metode yang dilakukan adalah melakukan penentuan nilai *multiplier* pada setiap *lighting* hingga hasil *histogram*-nya mendekati hasil *histogram* pada acuan foto sampel.
3. Perbandingan tingkat *multiplier* antara *target direct light* yang merepresentasikan cahaya matahari dengan tingkat *multiplier skylight* yang merepresentasikan cahaya langit yang berbeda akan menghasilkan tingkat kepekatan bayangan yang berbeda juga.
4. Bayangan yang timbul jika nilai *multiplier target direct light* yang lebih besar adalah bayangan yang cenderung lebih keras.

5. Bayangan yang timbul jika nilai *multiplier skylight* yang lebih besar adalah bayangan yang cenderung lebih halus.
6. Arah datangnya cahaya utama berpengaruh langsung terhadap arah bayangan yang dihasilkan.

5.2. Saran

Pada dasarnya dalam proses perancangan *lighting* tidak ada aturan yang pasti mengenai hal tersebut, karena penataan *lighting* dalam setiap *film* memiliki tujuan capai yang berbeda-beda. Untuk itu seorang *lighting artist* perlu mengetahui kebutuhan dari *lighting* tersebut terhadap film yang sedang dikerjakan. Kemudian berikut adalah saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca yang akan melaksanakan topik perancangan *lighting*:

1. Penting untuk mengetahui terlebih dahulu tentang konsep film yang dikerjakan sebelum menata *lighting*, karena dari konsep tersebut nantinya akan ditemukan jenis pencahayaan seperti apa yang cocok terhadap film tersebut.
2. Carilah teori mengenai jenis-jenis *lighting* pada *software* 3D, karena pada dasarnya perancangan *lighting* adalah proses mensimulasikan cahaya pada *software* 3D dan tugas perancang adalah mengetahui apa alasan menggunakan jenis *lighting* tertentu dalam proses perancangan sesuai dengan teori jenis-jenis *lighting* pada *software* 3D tersebut.