

BAB V

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan penerapan Teknik Realistic Rendering untuk Memberikan Efek Nyata pada Animasi yang berjudul “Jejak Sang Saka”, maka bisa diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan efek realistis/nyata pada animasi dengan menggunakan Teknik Realistik rendering maka harus menerapkan 4 tahapan penting dalam proses produksi yaitu pencahayaan/lighting, pemodelan/modeling, pemberian tekstur dengan material dan penganimasian.
2. Hasil render output dari animasi “Jejak Sang Saka” menggunakan render engine Mental Ray Renderer dengan menerapkan settingan pada menu *Indirect Illumination* dan *Renderer*.
3. Perlunya Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) dengan spesifikasi yang baik seperti standar minimum hardware pada bab 3 yang berfungsi untuk mengoptimalkan kinerja dalam proses rendering.
4. Kriteria dan konfigurasi optional pada render engine Mental Ray Renderer sebagai berikut:
 - a) Penggunaan material bawaan dari *Mental Ray Renderer* seperti *Arch & Design Mental Ray* dengan menggunakan menu *Template* yang berguna untuk menentukan tipe material objek agar sesuai dengan

keadaan sebenarnya seperti gelas yang mengkilap, lantai yang mengkilap, kayu dengan tekstur permukaan yang hampir menyerupai aslinya.

- b) Pengaturan pencahayaan standar *Mental Ray* yaitu menu *Indirect Illumination* dengan melakukan pengaturan secara detail pada sub menu *Final Gather* seperti pengaturan *Max.Refraction = 5* dan *Max.Reflections = 2*. Begitu juga dengan intensitas pencahayaan secara menyeluruh pada *Multiplier = 1.0* untuk pencahayaan *interior* dan *Multiplier = 0.3* untuk pencahayaan *Exterior*.
- c) Pengaturan pencahayaan bayangan/shadows pada menu *Renderer* dengan melakukan pengaturan secara detail pada sub menu *Global Tuning Parameters* seperti pengaturan kelembutan bayangan, *Soft Shadows Precision (Multiplier) = 1* dan pengaturan efek mengkilap saat cahaya dibiaskan dengan mengatur *Glossy Reflections Precision = 1.0* dan *Glossy Refraction Precision = 1.0* agar mendapatkan pencahayaan keseluruhan yang lembut.

4.2. Saran

Saran dalam pengembangan penelitian dari penerapan Teknik Realistic Rendering dalam film animasi yang berjudul “Jejak Sang Saka”, adalah sebagai berikut :

1. Jika spesifikasi hardware komputer minim dan rendah, dalam melakukan proses rendering tidak berat dan lama maka dalam melakukan proses modeling disarankan agar tidak membuat modeling rumit atau *Highpoly*.
2. Pada tahap pengaturan/setting Render Engine Mental Ray disarankan untuk mengatur intensitas cahaya keseluruhan pada menu Indirect Illumination agar pembiasan pada cahaya keseluruh permukaan objek tidak terlalu terang yang berdampak pada saat proses rendering.
3. Dalam melakukan proses rendering disarankan render menurut scene – scene adegan yang sesuai dengan storyboard, agar mempermudah saat rendering dan editing.
4. Usahakan mempelajari teknik pencahayaan terlebih dahulu untuk mengurangi kesalahan – kesalahan pada lighting/cahaya pada animasi, agar menghasilkan output yang realistis dan nyata.