

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, dalam pembuatan *lighting* pada film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai”. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan *lighting* pada film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai” yang berhasil dibuat dengan beberapa jenis *lighting* yaitu Directional Light untuk menerangi ruangan serta memberikan efek suasana pergantian waktu dari siang ke sore, Area Light untuk pencahayaan remang-remang pada kolong kasur, Spot Light untuk membantu menambah gambaran emosi karakter pensil saat sedang sedih maupun senang, serta adanya pengaturan pada *shader* layar komputer agar komputer terlihat menyala.
2. Berdasarkan hasil dari Beta Testing yang sudah dilakukan menggunakan dua kuesioner, didapatkan nilai skor pada kuesioner ahli yaitu 89% dan dapat dikategorikan “Sangat Baik” terkait pembuatan *lighting* dalam film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai”. Sedangkan nilai skor pada kuesioner umum yaitu 87% dan dapat dikategorikan “Sangat Baik”.
3. Pembuatan *lighting* pada animasi 3D sangatlah efektif dan berpengaruh untuk memberikan visual yang lebih memukau serta memperdalam suasana pada animasi. Hal terpenting yang perlu diperhatikan saat akan membuat *lighting* pada animasi 3D adalah kesesuaian dengan adegan animasi itu sehingga visual yang disajikan terlihat selaras dan nyaman untuk dinikmati penonton.

5.2 Kritik dan Saran

Setelah penulis menyelesaikan penyusunan penelitian ini, penulis mendapatkan beberapa kritik dan saran yang berkaitan dengan pembuatan dan perancangan *lighting* pada film animasi 3D “Pensil yang Terbengkalai” sebagai masukan, yaitu:

1. Secara keseluruhan sudah baik dan masih nyaman untuk ditonton. Ada beberapa poin yang perlu diperhatikan seperti kualitas pergerakan karakter dan objek masih perlu dikembangkan lagi. *Lighting* harus lebih di *adjust* lagi supaya penekanan emosi dengan aspek pendukung *lighting* bisa lebih mendukung.
2. *Fill lighting* dalam beberapa *scene* belum diterapkan, *source light* nya perlu di *maintain* dan ditambah. *Physical sky* atau HDRI perlu diterapkan sebagai *ambient light*. Animasi ini perlu di render dengan engine Arnold, agar hasil *lightingnya* jadi maksimal.
3. Pada *lighting* area kamar masih kurang terang sehingga perlu ditambah lagi intensitas cahayanya.

