

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian tentang unsur-unsur fotografis dalam CGI arsitektur ini dilakukan dengan cara menganalisis data-data yang didapat dari pengumpulan data dan disilangkan dengan teori yang didapat melalui studi pustaka. Dari analisis dapat disimpulkan bahwa ada berbagai unsur fotografis dalam CGI 3d arsitektur. Unsur-unsur ini tersebar dari aspek teknis, aspek kreatif, dan penerapan *photorealism* dalam pembuatan visual CGI 3d arsitektur. Oleh karena itu pengetahuan atas fotografi diperlukan dalam pembuatan visual CGI 3d arsitektur. Selain dalam konteks pengetahuan yang merupakan penerapan unsur fotografis secara tidak langsung, fotografi juga diterapkan secara langsung dalam proses penciptaan CGI dalam tahapan *texturing* dimana fotografi berperan sebagai aset atau data yang diterapkan pada bidang atau benda yang diciptakan.

Pada aspek teknis dari tahapan-tahapan yang dilakukan banyak unsur fotografi yang diterapkan baik secara literal maupun secara aplikatif. Referensi fotografi akan memberikan dampak yang besar dalam menciptakan visual CGI 3d arsitektur. Pada proses *modelling* dan *texturing*, unsur fotografi yang diterapkan ada pada penentuan skala, ukuran, dan tekstur yang digunakan. Tekstur yang digunakan dalam pembuatan CGI 3d arsitektur adalah foto dari benda asli yang ingin direpresentasikan. Pada tahapan *lighting* pengetahuan tentang fotografi memberikan gambaran akan kecerahan, arah, pantulan, dan hal-hal lain yang terkait dengan pencahayaan. Tahapan *rendering* adalah tahapan yang memiliki unsur fotografi secara literal. Pada dasarnya tahapan ini adalah pelaksanaan fotografi di

ruang virtual menggunakan objek 3d yang telah diciptakan pada proses-proses sebelumnya. Tahapan terakhir yang merupakan tahap tambahan adalah *post-processing*, dimana pada tahapan ini visual yang tercipta dari proses rendering akan diolah seperti pengolahan foto pada umumnya.

Pada aspek kreatif, unsur fotografi ada pada penerapan aspek estetika yang ada pada fotografi. Dua aspek utama adalah mengenai komposisi dan penerapan *photorealism*. *Photorealism* menjadi unsur fotografis yang paling nyata dalam visual CGI 3d arsitektur. Hal ini dikarenakan *photorealism* adalah usaha meniru fotografi pada metode penciptaan visual yang lain. Pada dasarnya proses *render* dalam visual CGI 3d arsitektur bisa dikatakan sebagai fotografi. Hal ini dikarenakan proses yang dilakukan adalah proses dari fotografi itu sendiri. Perbedaan dengan fotografi adalah dalam CGI 3d arsitektur foto dilakukan di ruang virtual yang telah diciptakan sendiri oleh pembuat visual CGI.

Peranan fotografi dalam pembuatan CGI dapat menjadi gambaran umum atau contoh kasus bahwa fotografi dapat memegang peranan pada metode-metode penciptaan visual lain. Hal ini membuka peluang bagi fotografi untuk berkolaborasi dengan bidang lain, serta peluang bagi fotografi untuk terus berkembang mengikuti metode-metode baru yang muncul atau yang akan muncul di masa yang akan datang.

B. Saran

Kendala yang ditemukan pada penelitian ini adalah ada pergantian narasumber dan objek penelitian dikarenakan ketidak terbukaannya oleh narasumber sebelumnya. Namun, berhubung narasumber dengan kriteria yang sama dapat

ditemukan maka kendala ini dapat terselesaikan. Kendala lainnya adalah data rinci perihal teknis sulit ditemukan karena format hasil visual CGI bukanlah seperti fotografi yang memiliki rincian data teknis, namun hal ini tidak menjadi masalah karena jawaban penelitian dapat terjawab tanpa menggunakan data tersebut.

Dari penelitian yang sudah dilakukan mengenai unsur-unsur fotografis dalam CGI 3d arsitektur, saran yang bisa dibuat adalah memperdalam pengetahuan mengenai nilai estetika pada fotografi arsitektur agar kajian terhadap objek penelitian bisa dilakukan dengan lebih dalam. Berdasarkan hasil yang didapat bahwa praktik fotografi dalam pembuatan CGI 3d arsitektur tetap dilakukan namun di ruang virtual yang diciptakan. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai batasan-batasan dari fotografi itu sendiri. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pemahaman mengenai *photorealism*, *photorealism* menjadi aspek penting dalam penciptaan visual selain fotografi yang mengejar penampakan realistis dari suatu visual.

Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian lain yang terkait dengan CGI secara lebih luas yang berkaitan dengan fotografi, sebagai contoh adalah terkait penggunaan AI dalam fotografi serta praktik fotografi komersial menggunakan CGI secara lebih efektif. Hal ini dikarenakan fenomena penggunaan AI dan CGI dalam fotografi semakin lama semakin banyak terjadi di berbagai media dan digunakan untuk berbagai keperluan.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, J. (2008). *Ways of Seeing*. Penguin UK.
- Brenton Jr., J. (2007, Desember). Photorealism in Interior Architectural Images. *Texas Tech University*.
- Dinur, E. (2021). *The Complete Guide to Photorealism: For Visual Effects, Visualization and Games*. Routledge.
- Fleming, B. (1999). *Advanced 3D Photorealism Techniques*. Wiley.
- Fox, A., Smith, R. S., & Langford, M. (2015). *Langford's Basic Photography: The Guide for Serious Photographers* (A. Fox & R. S. Smith, Eds.). Focal Press.
- Heinrich, M. (2017). *Basics Architectural Photography*. Walter de Gruyter GmbH.
- Joon, J. S. (2010). Principles of Photorealism to Develop Photorealistic Visualisation for Interface Design: A Review. *2010 Seventh International Conference on Computer Graphics, Imaging and Visualization*, 17-25. 10.1109/CGIV.2010.12
- Li, H., & Love, P.E.D. (1998). Visualization of building interior design to reduce rework. *Proceedings. 1998 IEEE Conference on Information Visualization. An International Conference on Computer Visualization and Graphics (Cat. No.98TB100246)*, 187-191. 10.1109/IV.1998.694218.
- Liliana-Mihaela, P. (2012, Desember). Photography - a vehicle of architectural communication. *Acta Technica Napocensis: Civil Engineering & Architecture, Vol. 55, No. 3*, 303-307.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remadja Karya.
- Sakas, G., Shirley, P., & Müller, S. (Eds.). (2012). *Photorealistic Rendering Techniques*. Springer Berlin Heidelberg.
- Schulz, A. (2012). *Architectural Photography: Composition, Capture, and Digital Image Processing*. Rocky Nook.
- Souders, R. (2002). *The Art and Attitude of Commercial Photography*. Watson-Guptill Publications, Incorporated.
- Sukandarrumidi. (2012). *Metodologi Penelitian: Petunjuk Praktis untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Susanto, M. (2011). *Diksi rupa: kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. DictiArt Lab.
- Wahl, R. (2019). The Ethical Implications of CGI in Media. *83rd Annual Meeting of the Association of Lutheran College Faculties*.
- Wray, T., & Higgott, A. (Eds.). (2012). *Camera Constructs: Photography, Architecture and the Modern City*. Ashgate.