

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir dalam penerapan 3D Layer pada film animasi 2D ini, penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan film animasi 2D "*Dino Age*" ini melewati tiga tahap, yaitu tahap pra produksi pada tahapan ini mulai dari konsep kemudian membuat sebuah cerita, yang kemudian mulai mendesign karakter yang disesuaikan dengan konsep dan cerita yang telah di buat. Tahap kedua adalah produksi dimana tahapan ini di mulai dari menganimasikan karakter setelah menjadi layout. Kemudian mengkomposisikan dengan background ditambahkan dengan special effect, kemudian proses editing sampai rendering. dan tahap ketiga pasca produksi pada tahap ini menyatukan semua yang telah di kerjakan pada tahapan produksi, dilanjutkan merapikan editing, mixing audio dan music.
2. Terpenuhi nya kebutuhan fungsional dari animasi 2D "*Dino Age*" yang dibuat. Yaitu penggunaan 3D layer, Penggunaan kamera, Penggunaan Teknik "*Depth of Field*", penggunaan sound, serta narasi.
3. Terpenuhinya penggunaan 3D Layer dalam animasi "*Dino Age*" digunakan untuk memisahkan layer sehingga memberikan ruang jarak layaknya 3 Dimensi. Sehingga animasi yang dibuat dapat memiliki kedalaman dan pemisah dari background dan karakter

4. Terpenuhinya storytelling dengan menyajikan animasi 2D "*Dino Age*" kepada komunitas dan pakar dalam bidang multimedia, sehingga mendapatkan penilaian, tanggapan, serta saran terhadap penelitian yang dibuat.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Dalam menggunakan Teknik 3D Layer dalam sebuah adegan, harus memahami jarak posisi setiap layer, sehingga mengerti kapan layer berada di dekat kamera atau jauh dari kamera.
2. Dalam menggunakan Kamera pada software *After Effect* harus mengerti bagaimana kamera tersebut dimainkan, baik itu melakukan *Panning*, *Zooming*, dan *Focusing*.
3. Sebelum menerapkan *depth of field* pada adegan dalam sebuah film animasi harus memahami tentang pengguna dan pengaturan kamera. Yaitu jarak fokus dan tingkat fokus pada objek / layer.
4. Dalam membuat sebuah animasi baiknya memainkan prinsip teliti dan dramatis dalam memainkan cerita, alur, dan penggunaan elemen lain seperti suara dan narasi. Sehingga mencoba untuk membawa penonton untuk menikmati setiap adegan dan cerita dari animasi yang dibuat.