

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari pembahasan dan hasil evaluasi penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses Penggabungan elemen 2D dan 3D melalu proses yang cukup kompleks dari Pra-Produksi (menentukan ide, konsep, pembuatan naskah , konsep art, karakter desain dan storyboard), proses produksi (Pembuatan *asset* 2D dan 3D, proses penggabungan elemen 2D dan 3D, *Rendering*), dan pada proses Pasca Produksi (*Compositing, Editing, Rendering*), dan melakukan uji kelayakan pada pengujian.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa penggabungan elemen 2D sebagai karakter dengan elemen 3D sebagai latar belakang dapat mengefektifkan proses produksi video animasi dengan memanfaatkan kelebihan dari masing-masing proses.
3. Berdasarkan hasil uji kuisisioner yang telah dilakukan kepada 4 kategori responden yang diajukan kepada 60 orang, yang terdiri dari mahasiswa, 2D/3D artist, 2D/3D *animation enthusiast*, dan pekerja kreatif, didapatkan bahwa hasil akhir adalah 90,7%. Berdasarkan interval, hasil tersebut diinterpretasikan dalam kategori "sangat setuju" sehingga dapat disimpulkan bahwa penggabungan elemen 2D dan 3D menurut sebrn kuisisioner sudah dapat diterima.
4. Hasil akhir memiliki kualitas resolusi HD 1920 x 1080 P, format video .mp4 berdurasi 37 detik

5.2 Saran

Dalam penelitian selalu ada sebuah hal yang wajib ditingkatkan pada masa yang akan datang, saya harap penelitian ini memberikan sebuah panduan kedepannya dalam dunia animasi, saat menyelesaikan skripsi ini saya mendapat berbagai macam keraguan tapi pada akhirnya keraguan itu terpatahkan dengan tekad yang kuat untuk menyelesaikannya. Adapun saran yang akan peneliti berikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan Teknik dengan mengeksplorasi *tools* dan *add-on* kedepannya, yang akan membantu proses kreativitas yang lebih jauh lagi.
2. Mengatur *Timeline* kerja yang baik dan sesuai dengan target yang ditentukan dalam pengerjaan Animasi.
3. Peningkatan kualitas dari segi visual dan cerita.
4. Membuat perencanaan yang lebih matang dan detail agar tidak jauh dari konsep yang dibuat