

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dalam menyelesaikan penelitian tentang Perancangan Teknik Compositing Pada Animasi 2d "She's a Good Girl", maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan teknik compositing dalam film animasi 2D "She's a Good Girl" terdapat banyak tahap yang dilalui yaitu menyusun *layer-layer* aset animasi, memberikan efek, memberikan *color balance*, memberikan gerakan kamera serta memberikan background musik dan sound effect pada tiap *shot*-nya.
2. Menurut hasil Beta Testing yang menggunakan dua kuisisioner memperoleh skor nilai sebagai berikut:

Dalam kuisisioner untuk para ahli, mendapatkan total skor sebesar 64,8% yang dimana hasil perancangan teknik compositing dalam animasi 2D "She's a Good Girl" tergolong dalam kategori "Baik".

Dalam kuisisioner untuk masyarakat umum mendapatkan total skor sebesar 87,33%, yang dimana nilai film animasi 2D "She's a Good Girl" dapat tergolong dalam kategori "Sangat Baik".

3. Perancangan teknik compositing dalam animasi 2D "She's a Good Girl" begitu penting agar penonton yang melihat dapat terpukau dengan penyajian visual yang diberikan. Bagian terpenting yang harus diperhatikan pada *compositing* animasi menyatukan seluruh aset serta penggunaan *color balance* dan penambahan efek di setiap shot serta pergerakan kamera yang membuat penyajian pesan cerita dapat tersampaikan terhadap penonton.

## 5.2 Saran

Dalam menyelesaikan penyusunan skripsi, penulis memiliki beberapa saran serta masukan sebagai berikut:

Dalam perancangan teknik compositing pada film animasi 2D, terdapat banyak sekali efek visual yang dapat digunakan untuk memberikan kesan indah terhadap gambar yang dihasilkan, oleh sebab itu hasil compositing akan jauh lebih baik bila *compositor* dapat memahami mood warnayang dapat digunakan untuk mendukung jalan dan suasana film animasi, hal ini bisa dipelajari melalui referensi dari foto-foto atau video film animasi lainnya.

Komposisi pada layer serta aset dapat diperbanyak lagi supaya terlihat lebih detail, gerakan kamera dapat dibuat lebih lambat lagi sehingga tidak membuat pergerakan kamera terlihat dipaksakan, memperhatikan warna pada aset karakter serta backgorund agar dapat diberikan efek *blur*.

