

## BAB IV PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penerapan yang dilakukan pada produksi digital camera animasi 3D “Solved”. Maka dapat ditarik kesimpulan. Teknik compositing digital camera dapat diterapkan ke dalam animasi melalui pemilihan angle, tipe lensa kamera, dan pergerakan kamera pada Software Blender. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Implementasi digital camera melalui tahap pra produksi yang meliputi pembuatan naskah dan *storyboard*. Lalu dilanjutkan ke tahap utama yaitu produksi yang mencakup pemilihan tipe *shot*, *angle*, lensa kamera, dan pergerakan kamera. Tipe *shot* yang digunakan yaitu *close up*, *medium close up*, *medium shot*, *full shot*, *long shot*. *Angle* kamera yang digunakan yaitu *high angle*, *eye level*, *low angle*. Lensa kamera yang digunakan yaitu *perspective* dan *panoramic*. Pergerakan kamera yang digunakan yaitu *pan*, *zoom*, *tilt*, dan *arc*.
2. *Compositing digital camera* telah di uji oleh ahli dalam bidang 3D, dan memperoleh skor sebesar 82,6% menunjukkan hasil yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain itu, para ahli industri animasi memberikan penilaian sebesar 94%, menunjukkan hasil yang masuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

### 4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan dari implementasi compositing digital camera ini maka, terdapat beberapa saran yang diharapkan akan berguna dalam pengembangan. Saran dan masukan dari para ahli terletak pada pengambilan gambar seperti pengaturan *camera fokus*, *angle camera*, pergerakan kamera perlu dikembangkan lagi. Dan saran yang penulis dapat berikan diantaranya untuk memperbanyak referensi dan mengeksplor teknik *digital camera* sehingga dapat diterapkan kedalam animasi 3D.