

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari total hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi 2D berjudul *color* ini, penulis menyimpulkan bahwa mengimplementasikan teknik *depth of field* didalam animasi 2D yang menggunakan teknik 3D Camera pada aplikasi *after effect* tidak dapat dipandang sebelah mata. Banyak hal yang harus diperhatikan seperti limitasi hardware yang digunakan terutama limitasi animasi 2D yang jarang digunakan dalam ruang 3D. Adapun hal hal yang harus dipertimbangkan seperti pembuatan konsep, cerita, desain karakter dan lain sebagainya.

2. Dari hasil evaluasi oleh para ahli yang terdiri dari beberapa koresponded yang memiliki latar belakang dan instansi yang bermacam-macam bahwa hasil dari uji kelayakan mendapat nilai **82.67%** yang bila dihitung dengan skala likert nilai tersebut dinyatakan **sangat baik** namun dari hasil uji terdapat nilai cukup dan kurang pada teknik *depth of field* – hal ini dipastikan bahwa masih terdapat kekurangan dalam penggunaan teknik yang ada didalam animasi “*color*” baik dari teknik *depth of field* maupun point lain seperti.

3. Dalam hasil penilaian beta test kedua, yang dinilai oleh penonton atau umum yang tidak memiliki latar belakang didalam bidang animasi maupun multimedia. Bahwa hasil nilai indeks tersebut sebanyak **90%** dimana nilai tersebut dinyatakan sebagai **sangat baik**. Dari hasil penilaian juga dapat dilihat masih ada beberapa aspek yang kurang. Bahwa penulis dapat ditingkatkan lagi kedepannya agar menjadi lebih baik.

5.2 Saran

Adapun saran yang penulis telah terima dari salah satu para ahli tentang animasi 2D berjudul *color*, yang bernama Dalma Grafiano Dhissa memberikan saran terhadap animasi yang penulis buat, yaitu dari segi teknik sudah cukup baik

namun adapun hal yang harus diperhatikan seperti alur cerita yang terkesan membosankan dipertengahan cerita dan dari segi durasi waktu yang dapat terbilang terlalu lama, saran ini telah diterima oleh penulis dan diharap kedepannya penulis dapat meningkatkan dan memperbaiki kekurangan dan dari kritik dan saran yang telah diterima. hal ini juga memberikan sebuah jawaban kepada penulis yang juga ingin memberikan saran kepada para peneliti dimasa depan dan berharap penelitian ini dapat digunakan dan dikembangkan lagi kedepannya baik dari penggunaan pengimplementasian Depth of field itu sendiri maupun teknik lainnya didalam animasi 2D. Adapun saran yang penulis juga ingin sampaikan adalah selain menerapkan teknik depth of field yang tidak terlalu berlebihan atau tingkat blur tidak terlalu tinggi atau mengganggu penonton didalam animasi tersebut. diharapkan tidak lupa terhadap aspek lainnya diluar depth of field seperti kualitas suara, alur, durasi dan lain sebagainya. Hal ini diharapkkkan penelitian ini dapat digunakan kedepanya agar menjadi lebih baik.

