

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dalam proses *compositing scene* halusinasi pada film “Tripping Point” dengan judul “Compositing VFX Scene Halusinasi pada Film ‘Tripping Point’”, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penulis telah menyelesaikan produk berupa *scene* halusinasi pada film “Tripping Point” saat penelitian berlangsung, dengan teknik *compositing*.
2. Efek-efek yang digunakan dalam proses *compositing scene* halusinasi film “Tripping Point” antara lain *Element 3D*, *Fractal Noise*, *Tritone*, *CC Glass*, *Colorama*, *EmbossGlass*, *Rays*, *Masking (Mocha AE)*, *3D Camera Tracking*, *Turbulent Displace*, *CC Lens*, *Radial Blur*, *Glow*, *Twitch*, *Particular* dan *Magic Bullet Looks*.
3. Hasil pembuatan *compositing VFX scene* halusinasi film “Tripping Point” telah diuji oleh tenaga ahli dari Studio MSV dan mendapatkan skor penilaian teknis sebesar 74,2% dimana termasuk dalam kriteria “Baik”.

#### **4.2. SARAN**

Produk *scene* halusinasi pada film “Tripping Point” ini masih memiliki kekurangan. Maka dari itu, penulis menyimpulkan saran sebagai berikut:

1. Disarankan untuk melakukan *adjustment* pencahayaan pada aset 3D supaya terlihat lebih menyatu dengan *footage background*.
2. Disarankan untuk merapikan lagi posisi aset 3D jamur karena masih terlihat mengambang
3. Disarankan untuk menambahkan bayangan di bawah aset Elli.

4. Partikel gelembung tidak terlihat seperti gelembung, namun hanya seperti bulatan biasa. Disarankan untuk mengganti bentuk partikel agar lebih sesuai.
5. Transisi menuju bagian shot api kurang halus.

