

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

3. Dalam Pembuatan *project* perancangan dan pembuatan *Background Grand Canyon* pada Animasi Dua Dimensi *Le Duel Mortel* dibutuhkan tahap Analisa materi, perancangan dan produksi serta evaluasi.
4. Teknik digital painting dengan metode *glazing* dalam pembuatan *background* Tebing *Grand Canyon Gurun Pasir* Animasi 2D *Le Duel Mortel* dan dapat menciptakan *background* dengan kesan *depth* yang baik.
5. Dan hasil penilaian oleh para ahli didapatkan nilai 72.5%
6. Penggunaan *Software Adobe Photoshop 2023* sebagai perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan *background* tebing *Grand Canyon* gurun pasir pada animasi 2D *Le Duel Mortel* cukup efektif. *Software Adobe Photoshop* dapat dipercaya dalam proses produksi *digital painting* dengan hasil yang "Baik".

4.2 Saran

Penelitian dalam perancangan dan pembuatan *Background Grand Canyon* pada animasi *Le Duel Mortel* masih penuh dengan kekurangan dan kesalahan dan penulis berharap untuk dapat meningkatkan produksi menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan yang dapat disampaikan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk keseluruhan sudah baik dan layak untuk penerapan dalam animasi, namun untuk kedepannya ada baiknya untuk lebih mempertimbangkan *Overlay* dan *Underlay* dalam pembuatan asset *Background*.

2. Untuk komposisi *digital painting* menurut saya masih banyak yang harus diperbaiki dan dimaksimalkan sehingga *scene* pada animasi lebih nyaman dilihat.
3. Untuk proporsi *layout* tebing menurut saya masih terlalu kecil dan terkesan sempit jadi harus disesuaikan lagi agar ditingkatkan lagi kedepannya.

