

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan vektor dan logo tersebut adalah sebagai pembelajaran untuk pemula dari kalangan anak SMA/SMK, maka dari itu penulis membuat tutorial video pembelajaran menggambar digital, dan berikut kesimpulan yang diambil :

Dengan cara membuat video pembelajaran tutorial gambar digital 2 dimensi vektor dan logo menggunakan handphone dan memberi inspirasi pembelajaran 2d melalui aplikasi IbisPaintX. Dan juga memberi pembelajaran lebih bagi pengguna baru dalam menggambar sketsa vektor dan logo secara bertahap.

5.2 Saran

Dalam pembuatan video tutorial pembelajaran gambar digital 2 dimensi masih mempunyai kekurangan karena hanya menggunakan handphone sebagai pengguna baru. Untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan gambar digital 2 dimensi ini adalah :

1. Lakukan proses pra produksi yang baik dan benar agar ketika menggambar dapat dilakukan dengan sempurna. Karena akan membantu pengerjaan berikutnya menjadi lebih mudah.
2. Pemilihan ide atau referensi gambar harus lebih luas dalam penelusuran. Gambaran yang dilakukan juga harus tepat guna untuk mempermudah pembelajaran 2d dan membuat pemlihat background dengan kreatif .
3. Pemilihan warna pada gambar, dalam pemilihan gambar jangan terlalu banyak memberikan warna terang dan mencolok berikan warna yang soft dan enak di pandang.
4. Pembuatan background pada sebuah gambar, dibuat dengan jangan terlalu detail dan dibuat yg simple saja. Karena dengan itu akan fokus pada satu object.

5. Pembuatan finishing pada gambar vektor, dibuat untuk mengoreksi jika ada yang terlewat atau belum diwarnai.
6. Merender hasil gambaran, jika merender vektor menggunakan render ke jpeg agak background tidak transparan. Lalu jika logo gunakanlah png karena membutuhkan background yang transparan.

