

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan, pembahasan, implementasi yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya hingga tahap evaluasi, hasil dari penelitian ini bahwa film animasi 2D berjudul "Tidurlah" dapat dibuat dengan menerapkan teknik *cel shading* dan *digital painting*. Setelah penulis menyelesaikan film animasi 2D "Tidurlah" ini maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan teknik *cel shading* pada *3D modeling* untuk *background* dan *environment* film animasi 2D berjudul "Tidurlah" sudah berhasil dibuat secara ringkas, baik, dan efektif sehingga dapat membantu dalam proses produksinya.
2. Penerapan teknik *digital painting* untuk proses *detailing* pada *background/environment* dari gambar hasil render 3D untuk animasi 2D "Tidurlah" sudah berhasil dibuat agar nampak seperti digambar tangan secara digital atau 2D dengan baik sehingga dapat membantu proses produksi menjadi lebih efektif.
3. Untuk film animasi 2D "Tidurlah" secara keseluruhan dengan penggunaan teknik *cel shading* dan *digital painting* sudah tepat dan dapat dinikmati. Selain itu penggunaan teknik tersebut mempermudah dan membantu sekali dalam penentuan berbagai sudut perspektif yang dibutuhkan dalam penentuan *background* serta dapat mempersingkat

waktu dalam proses produksi yang membutuhkan banyaknya perspektif.

## 5.2 Saran

Terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian perancangan dan pembuatan *background/environment* film animasi 2D "Tidurlah" dengan teknik *cel shading* dan *digital painting*. Berikut beberapa saran yang penulis berikan sebagai bahan pengembangan selanjutnya, diantaranya :

1. Untuk meningkatkan hasil dari penggunaan teknik *cel shading*, aplikasikan *texture maps* dengan lebih maksimal dengan beberapa pilihan misal menggunakan *Base*, *SSS*, dan *ILM*.
2. Dalam penggunaan teknik *digital painting* perlu diperhatikan kembali penerapan *shadow*/bayangan pada setiap objek agar gambar terlihat lebih natural.
3. Konsistensi penggunaan *line art* pada teknik *cel shading* perlu diperhatikan agar hasil gambar terlihat *balance*.
4. Konsistensi arah cahaya pada setiap objek perlu diperhatikan kembali agar *scene* membentuk harmoni dan tidak terkesan seperti kumpulan *source aset* yang disatukan.