

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan film animasi 2D “Nomophobia” menggunakan Teknik *3d camera* dan *motion graphic* penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Film animasi 2D “Nomophobia” dengan menggunakan teknik 3d camera dan motion graphic dibuat dengan bantuan 3D layer mode agar 3D camera bisa digunakan.
2. Pemilihan warna flat design pada pewarnaan film menghasilkan warna yang cerah di dukung dengan format 1920x1080 px(HD) menghasilkan gambar yang jernih.
3. Pembuatan film animasi ini memerlukan spesifikasi hardware yang cukup dan grafik yang tinggi untuk proses rendering dan penganimasian yang stabil.
4. Pembuatan Film menggunakan 3 tahapan yaitu praproduksi produksi dan pasca produksi.
5. Pesan yang dapat diambil dalam film ini adalah ketika seseorang sedang berkumpul dengan orang-orang didekatnya, seharusnya mereka menjauhkan gadgetnya dan merasakan komunikasi nyata dihadapannya.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi untuk penelitian berikutnya.

Agar film animasi ini dapat menjadi lebih baik, terdapat beberapa saran yang dapat dipergunakan diantaranya:

1. Masih kurangnya Dimensi pergerakan 3D kamera, untuk penelitian selanjutnya sebaiknya meng*explore* gerakan kamera lebih banyak.
2. Pergerakan yang masih terlihat kaku dalam animasinya bisa di perbaiki dalam penelitian selanjutnya.

Dalam Pembuatan film animasi 2D “Nomophobia” ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk menciptakan sebuah karyanya menjadi lebih baik, serta dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

