

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi teknik *photobashing* 3D dalam pembuatan *background* 2D untuk *Kannagi Project* pada platform Fiverr, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan teknik *photobashing* 3D yang mengintegrasikan pemodelan ruang kelas menggunakan Blender 3D dan proses *digital painting* di Clip Studio Paint mampu menghasilkan *background* 2D dengan struktur ruang, perspektif, dan pencahayaan yang konsisten sesuai dengan konsep *high-tech Japanese style* yang diminta klien.
2. Penggunaan model 3D sebagai dasar komposisi membantu penulis dalam menjaga kesesuaian proporsi objek, penempatan furnitur, serta sudut pandang interior, sehingga proses penambahan detail visual seperti panel dinding, hologram, dan elemen dekoratif dapat dilakukan secara terarah pada tahap *digital painting*.
3. Berdasarkan hasil evaluasi kelayakan yang dilakukan melalui penilaian klien dan evaluasi ahli, implementasi teknik *photobashing* 3D dalam produksi *background* 2D memperoleh predikat "Sangat Baik", baik dari aspek kepuasan klien, kualitas visual, maupun kesesuaian teknik dengan kaidah *digital painting*, sehingga teknik ini dinilai layak digunakan dalam konteks produksi aset visual profesional.
4. Hasil akhir *background* 2D yang dihasilkan telah memenuhi kebutuhan fungsional dan kreatif proyek, meliputi visualisasi ruang kelas futuristik, elemen teknologi tinggi, serta variasi suasana waktu siang, sore, dan musim dingin yang sesuai dengan *brief* klien pada *Kannagi Project*.

4.2 Saran

Karena penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan dan kekurangan, penulis berharap metode penelitian dan hasil produksi yang telah dilakukan dapat dikembangkan lebih lanjut pada penelitian selanjutnya. Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap produksi selanjutnya, pengembangan detail material dan tekstur dapat ditingkatkan, khususnya pada permukaan objek interior seperti dinding dan furnitur, agar variasi visual tidak hanya bergantung pada pencahayaan dan pewarnaan digital.
2. Proses *photobashing* 3D dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan teknik *rendering* yang lebih kompleks atau penggunaan aset 3D tambahan untuk memperkaya detail visual tanpa harus menggambar ulang seluruh elemen secara manual.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji perbandingan penerapan *photobashing* 3D dengan teknik *digital painting* murni atau metode lainnya untuk melihat perbedaan alur kerja dan karakter visual yang dihasilkan.
4. Bagi *freelance digital artist* dan mahasiswa seni digital, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal dalam memahami alur kerja *photobashing* 3D pada pembuatan *background* 2D dalam konteks kerja profesional di platform *freelance*.