

## BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis dalam produksi pembuatan *background* animasi pendek 2D “EXAM” ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan *background* pada proyek animasi 2D “EXAM” berhasil menjawab rumusan masalah penelitian. Penerapan perancangan *background* yang terstruktur mampu mendukung kebutuhan visual animasi, baik dalam menciptakan kesan ruang, kedalaman, maupun suasana yang sesuai dengan kebutuhan cerita.
2. Penerapan teknik *paint over 3D render* pada pembuatan *background* ruangan kelas animasi 2D “EXAM” digunakan sebagai metode perancangan *background* dengan memanfaatkan model 3D sebagai acuan perspektif, tata ruang, dan sudut kamera. Teknik ini memungkinkan perancangan *background* dilakukan secara terstruktur, sehingga konsistensi proporsi ruang dan sudut pandang antar adegan dapat terjaga.
3. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga juri, animasi 2D “EXAM” dinilai telah memiliki kualitas visual dan alur cerita yang baik serta mampu menyampaikan pesan secara jelas melalui pendekatan visual storytelling tanpa dialog. Penerapan *background* dan komposisi visual dinilai konsisten dan mendukung suasana cerita. Selain itu, karya ini memiliki nilai edukatif dan sosial yang relevan dengan SDGs poin 4 (Pendidikan Berkualitas) dan poin 3 (Kesehatan dan Kesejahteraan). Serta berdasarkan hasil evaluasi para ahli, *background* ruang kelas pada animasi 2D “EXAM” dinilai telah memiliki kualitas visual yang baik dalam membangun suasana ujian yang menegangkan melalui penggunaan *mood* warna yang tepat dan teknik render yang sederhana.

## 4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta masukan dari para ahli dan juri GEMASTIK XVIII Tahun 2025, bagian ini menyajikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan background animasi 2D pada tahap selanjutnya.

### 1. Saran dari Juri

Berdasarkan masukan dari para juri, disarankan agar pengembangan animasi 2D “EXAM” selanjutnya dapat memperhatikan penyesuaian adegan dengan target usia penonton, menambahkan unsur keunikan sebagai pembeda karya, serta menyesuaikan tema cerita agar lebih relevan dengan konteks kompetisi yang diikuti.

### 2. Saran dari Ahli

Berdasarkan masukan dari para ahli, disarankan agar pengembangan background animasi 2D selanjutnya dapat memperkuat detail pendukung, seperti pendalaman tekstur permukaan objek, peningkatan efek refleksi, serta penambahan properti ruang kelas secara sederhana untuk menciptakan kesan ruang yang lebih hidup dan natural.