

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian implementasi teknik *compositing visual effect* pada adegan pertempuran pesawat film pendek *Novera*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan teknik *compositing visual effect* pada film pendek *Novera* telah terlaksana sesuai alur kerja pascaproduksi yang direncanakan menggunakan *matchmoving*, *CGI*, simulasi, *digital double*, *masking*, serta *rotoscoping*.
2. Proses *final render* dilakukan melalui Adobe Premiere Pro dengan pemanfaatan *Dynamic Link* yang merujuk pada komposisi Adobe After Effects, menggunakan pengaturan keluaran resolusi 3840×1634 untuk mencapai aspect ratio 2.35:1, *frame rate* 23,976 FPS, *codec* H.264, ruang warna Rec.709, serta *Variable Bit Rate* (VBR) dengan target *bitrate* 60,7 Mbps. Hasil keluaran pada menit 6:40 sampai 9:10 di film pendek *Novera*.
3. Evaluasi penelitian dilaksanakan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi aspek pascaproduksi oleh peneliti untuk mengukur ketercapaian aspek teknis dan aspek kreatif yang telah ditetapkan dengan hasil tercapainya seluruh aspek. Selain itu, uji kelayakan ahli dan uji umum dilakukan menggunakan kuesioner yang dihitung menggunakan rumus Skala Likert menunjukkan hasil indeks persentase 92,2% dan 94,7% dengan kriteria "Sangat Baik" untuk keduanya.

5.2 Saran

Setelah melaksanakan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran yang disusun berdasarkan proses pelaksanaan dan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Saran-saran berikut diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan penelitian maupun produksi *visual effect* selanjutnya, khususnya pada penerapan teknik *compositing* agar hasil yang diperoleh semakin optimal, sebagai berikut.

1. Oleh ahli: Berdasarkan hasil dari kuesioner, data menunjukkan bahwa terdapat 3 pernyataan yang tidak mendapatkan skor maksimal, yaitu

matchmoving, *digital double*, dan simulasi. Data ini menunjukkan bahwa ketiga teknik tersebut masih dapat dimaksimalkan kembali.

2. Oleh peneliti: Peneliti menyarankan penerapan *pipeline color management* yang lebih ketat dan konsisten antar perangkat lunak agar hasil integrasi warna lebih konsisten. Selain itu, *rendering* 3D menggunakan pemanfaatan *render pass* agar fleksibilitas saat *compositing* dapat dipertahankan.

