

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan produksi, implementasi, hingga evaluasi yang telah dilakukan pada pembuatan animasi 2D “EXAM”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses implementasi teknik *compositing* pada animasi 2D “EXAM” terbukti berhasil memperkuat narasi cerita, khususnya dalam memvisualisasikan tekanan mental dan konflik psikologis tokoh utama. Penerapan teknik *layer management* berhasil menciptakan ilusi kedalaman ruang pada lingkungan 2D. Penggunaan *color correction* secara efektif membedakan atmosfer antara dunia nyata yang menggunakan *cool colors* dengan dunia imajinasi yang menggunakan *warm colors* dan kontras tinggi. Selain itu, integrasi efek visual seperti *camera shake*, *chromatic aberration*, dan *glow* mampu merepresentasikan ketidakstabilan emosi dan kepanikan karakter Dika tanpa memerlukan dialog verbal yang berlebihan.
2. Penelitian ini telah melalui tahap validasi oleh enam orang ahli yang terdiri dari dosen, praktisi, dan animator. Berdasarkan perhitungan skala Likert, implementasi teknik *compositing* pada animasi ini mendapatkan skor indeks persentase sebesar 93,06% yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa aspek teknis visual yang diterapkan telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan untuk mendukung penyampaian cerita.
3. Animasi 2D “EXAM” berhasil memenuhi tujuan penelitian untuk mengikuti kompetisi tingkat nasional, dibuktikan dengan lolosnya karya ini ke dalam 20 besar babak penyisihan pada ajang GEMASTIK XVIII 2025 di Divisi V (Animasi). Pencapaian ini memvalidasi bahwa kualitas *compositing* dan *storytelling* yang dihasilkan mampu bersaing di tingkat mahasiswa nasional.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian atau karya selanjutnya:

1. Berdasarkan masukan dari juri GEMASTIK, disarankan agar pengembangan animasi 2D "EXAM" dapat memperhatikan penyesuaian adegan dengan target usia penonton, menambahkan unsur keunikan sebagai pembeda karya, serta menyesuaikan tema cerita agar dapat merepresentasikan peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan lebih relevan dengan konteks kompetisi yang diikuti.
2. Berdasarkan masukan para ahli, disarankan untuk dapat mengoptimalkan proses pencahayaan dan kedalaman bidang untuk memperkuat kesan dramatis pada setiap adegan, memperhatikan pemilihan properti visual agar lebih ramah dan aman bagi target audiens, dan diharapkan dapat terus mengasah keterampilan teknis dalam penggunaan perangkat lunak produksi untuk hasil karya yang lebih matang.
3. Berdasarkan proses implementasi teknik *compositing*, penggunaan efek berat seperti *Deep Glow*, *VC Color Vibrance*, *Fractal Noise*, *S_BlurMoCurves*, dan *BCC Directional Blur* cukup membebani kinerja perangkat keras. Disarankan untuk menggunakan teknik alternatif yang lebih efisien atau melakukan *proxy workflow* dan *pre-rendering* pada layer yang kompleks untuk mempercepat proses *preview* dan *rendering*.