

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam proses *compositing* pada film animasi 3D "The Last Simulation", penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Teknik *compositing* berperan sebagai elemen krusial dalam menyatukan narasi visual film. Melalui penggabungan berbagai elemen aset VFX, *compositing* mampu menciptakan kedalaman ruang dan atmosfer yang mendukung penyampaian cerita tanpa bergantung sepenuhnya pada dialog.
2. Proses produksi *compositing* dilakukan secara sistematis dan terstruktur, dimulai dari tahap pra-produksi (perencanaan efek), produksi (penyiapan aset 3D), hingga pasca-produksi (*tracking*, *rotoscoping*, *compositing* ledakan, dan *color grading*). Alur kerja ini memastikan setiap elemen visual terintegrasi secara halus dan konsisten.
3. Penerapan teknik *Compositing* dilakukan dengan mengintegrasikan 3D *tracking* pada objek piramida untuk stabilitas pergerakan aset, teknik *rotoscoping* pada senjata laser untuk ketepatan interaksi visual, serta *compositing* ledakan yang dipadukan melalui proses *color grading* guna menciptakan keselarasan atmosfer dan memperkuat kesan dramatis pada setiap adegan.
4. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah video dengan durasi 3:07 menit.
5. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner yang telah disebarkan, kualitas visual dan teknik *compositing* dalam film "The Last Simulation" ini mendapatkan penilaian yang positif dan terpenuhi dengan indeks kategori "Baik".

5.2 Saran

Berdasarkan proses dan hasil evaluasi yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas *compositing* pada film "The Last Simulation". Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Stabilitas *Tracking*: Meningkatkan akurasi titik *tracking* pada elemen piramid dengan mengombinasikan metode *manual* dan *point tracking* guna menghilangkan pergeseran (*shaking*) aset saat kamera bergerak.
2. Kedalaman Visual (*Layering*): Menerapkan teknik *multi-layer compositing* dengan menambahkan lapisan asap gelap dan efek *blur* proporsional untuk menciptakan dimensi ruang dan detail ledakan yang lebih realistis.
3. Menyesuaikan skala ledakan dengan sumber pemicunya (tembakan laser) serta memilih jenis aset VFX yang lebih variatif agar sesuai dengan kebutuhan logika cerita.
4. Mengeksplorasi gradasi warna yang lebih dinamis pada efek ledakan, seperti aksen biru di bagian inti dan oranye di bagian luar, untuk memperkuat kesan energi futuristik.
5. Menjaga konsistensi bentuk peluru laser di setiap *frame* serta menggunakan *color grading* dengan kontras yang lebih kuat (*bold*) untuk menonjolkan identitas visual dunia masa depan.