

BAB 5

PENUTUP



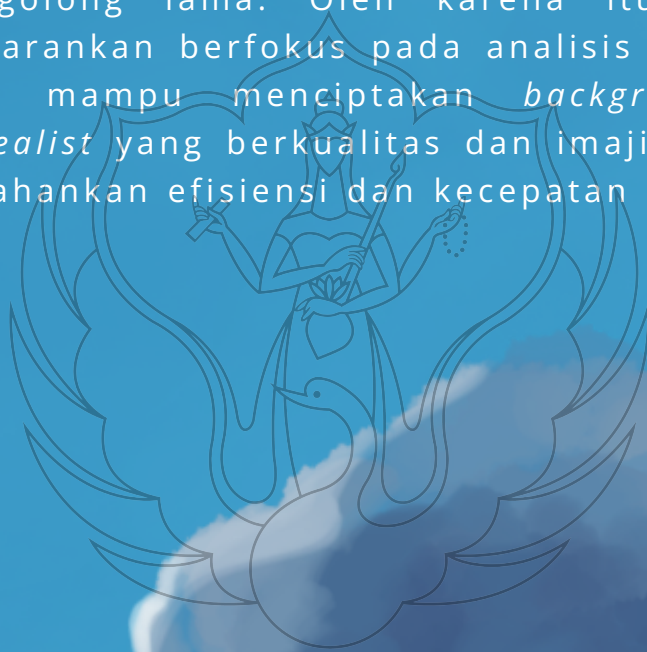
KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan *background digital painting semi-realist* bertemakan hutan tropis Indonesia terbukti mampu menyajikan keindahan hutan tropis Indonesia kedalam media film animasi. Keberhasilan ini didukung oleh hasil evaluasi visual yang menunjukkan bahwa elemen seperti ragam bentuk, *ambience* (atmosfer), tekstur, warna, dan pencahayaan dinilai kuat dalam menciptakan kesan semi-realist yang imajinatif.

Pengaplikasian visual *background digital painting semi-realist* bertemakan hutan tropis Indonesia pada film animasi 2D “Kehidupan di atas Kehidupan” dilakukan dengan tahapan yang runtut. Proses ini dimulai dengan pembuatan sketsa *background* dengan memasukkan ragam flora yang merupakan karakteristik hutan tropis Indonesia. Tahap selanjutnya adalah *blocking* warna guna untuk menentukan *value* dan pencahayaan. Proses diakhiri dengan tahap *rendering*, yaitu penambahan tekstur, detail objek, atmosfer dan cahaya secara benar untuk mencapai kualitas visual *semi-realist* yang ditargetkan.

SARAN

Meskipun penggunaan teknik *digital-painting semi-realist* berhasil menampilkan keindahan hutan tropis Indonesia secara imajinatif, namun efektivitas waktu pengerjaan teknik ini masih tergolong lama. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan berfokus pada analisis metode atau *workflow* yang mampu menciptakan *background digital painting semi-realist* yang berkualitas dan imajinatif, namun tetap mempertahankan efisiensi dan kecepatan proses dalam pengerjaan.



DAFTAR PUSTAKA

Azrai, E., & Heryanti, E. (2015). Biodiversitas Tumbuhan Semak Di Hutan Tropis Dataran Rendah Cagar Alam Pangandaran, Jawa Barat. SEMIRATA 2015, 4(1).

Indriyanto, I. (2025). Ekologi hutan. Bumi Aksara.

Kasmiatun, K., Nazarreta, R., & Buchori, D. (2020). Keanekaragaman dan komposisi kumbang elaterid (Coleoptera: Elateridae) di kawasan hutan hujan tropis Taman Nasional Bukit Duabelas dan Hutan Harapan, Jambi. Indonesian Journal of Entomology, 17(1), 456170.

Keytimu, J. M. (2023). TA: Perancangan Artbook dengan Teknik Digital Painting untuk Memperkenalkan Kisah Pangeran Diponegoro kepada Anak Usia 9-10 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).

Krisdiantoro, D. (2021). Pembuatan Aset Background Digital Painting Film Animasi 2D The Lost Colors (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Pamungkas, A. N. G., Rahmansyah, A., & Lionardi, A. (2022). PERANCANGAN BACKGROUND UNTUK ANIMASI 2D "NARA". eProceedings of Art & Design, 9(5).

Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya semirealis sebagai inspirasi perancangan character concept art game fantasi berbasis legenda nusantara. BARIK, 1(3), 167-177.

Qayim, I. I. (2019). Hutan Tropis dan Faktor Lingkungannya. Ekologi Hutan Tropis, 1-43.

Rahmadhannik, S. (2018). Penciptaan Film Animasi 2D "The Awakening Lullaby" (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Raihana, N. (2019). TA: Perancangan Buku Ilustrasi dengan Teknik Digital Painting Pengolahan Buah dan Sayur Tropis untuk Pencegahan Penyakit Sebagai Media Edukasi Terhadap Dewasa Muda (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).

Rosmawati, D. A. (2012). Digital Painting Dan Desain Karakter Dengan Adobe Photoshop.

SURASA, S. (2023). PENERAPAN TEKNIK DIGITAL PAINTING PADA PRODUKSI FILM ANIMASI 2 DIMENSI "DREAMS". KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan, 3(1), 51-62.

White, T. (2012). Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator. Routledge.