



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Pada proses pengerjaan tugas akhir, penulis menemukan beberapa kesimpulan dalam proses pembuatan animasi. Penulis menemukan pentingnya persiapan dalam pengumpulan data, observasi dalam proses pra produksi untuk membuat suatu karya animasi yang baik. Dalam tahap ini, penting bagi animator untuk memahami berbagai gerakan animasi karakter, karakterisasi, hingga *lip-sync* dalam animasi video musik.

Dalam proses penelitian, penulis meneliti karakteristik, ciri khas, dan gerakan untuk dimasukkan ke dalam karakter animasi. Hal yang penting pula dalam membuat suatu animasi adalah pemahaman dalam membuat suatu gerakan, *frame per frame*, tingkat kealamiannya dan ciri khas animator sehingga menghasilkan suatu gerakan orisinal dan mempunyai ciri khas tersendiri. Selain dari referensi dan observasi, pemahaman akan gerakan juga dapat dilakukan dengan membuat video referensi buatan. Dalam proses pembuatan video musik animasi 2D, penulis juga berperan sebagai model dalam pembuatan video referensi. Hal tersebut ditujukan agar penulis memahami perasaan, visual yang dituangkan dalam gerakan karakter.

Selain animasi, unsur-unsur dalam membuat video musik itu perlu diketahui dan diperhatikan. Penulis juga melakukan pengumpulan data dan

referensi, baik dari video musik resmi Maliq & D'Essentials maupun video musik lainnya. Penulis melakukan penulis dengan melakukan studi kasus dan membuat gambaran dalam jalan cerita video musik, transisi, dan dengan adanya video referensi untuk gerakan. Penulis menunjukkan bahwa video musik dengan animasi 2D tidak hanya menampilkan unsur animasinya saja, tetapi juga menampilkan sisi artistik dan sinkronisasi dengan musik.

Dalam membuat video musik, biasanya terdapat pesan dari lagu yang ingin disampaikan kepada penonton. Pesan yang disampaikan biasanya berdasarkan visual yang ditampilkan kepada penonton. Namun, ada juga video musik yang dibuat untuk menampilkan sisi artistik dan pengambilan *shot-shot* atau *angle* gambar yang bagus tanpa memikirkan makna lagu. .

## 5.2. Saran

Saran dari penulis kepada para mahasiswa yang akan membuat video musik animasi, persiapan dalam membuat suatu karya sangat penting baik itu dari pengumpulan data, *brainstorming*, pembuatan *storyboard*, dan membuat mekanisme awal sebelum ke tahap produksi. Bila perencanaan dalam proses pre produksi belum matang, akan banyak terjadi pengulangan atau revisi pada tahap produksinya.

Scheduling atau membuat jadwal juga sangat penting dalam mengatur waktu mulai dari pra produksi, produksi, hingga setelah produksi. Dengan

perencanaan, konsep, dan storyboard yang matang serta pengaturan jadwal yang terstruktur rapi, maka pekerjaan yang dilakukan akan semakin efektif dan efisien dan pekerjaan juga bisa selesai sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.

Selain dalam perencanaan, pengumpulan data dan , dalam membuat video musik yang berjenis *performance* ini, berfokuslah pada mengumpulkan data berbagai macam *shot* dan *angle* dalam video musik artis yang memakai jenis video ini. Selain itu, perhatikan pula elemen-elemen pendukungnya pada referensi atau video yang dikumpulkan seperti ekspresi penyanyi atau artis yang ditunjukkan, permainan warna yang dipakai, maksud *shot-shot* dan *angle* yang digunakan, gestur atau gerakan yang dilakukan dalam video musik, latar belakang yang digunakan, dan pengambilan gambar yang mempunyai peran dalam video musik. Hal-hal tersebut sangat membantu dalam membuat video musik berjenis ini mulai dari ide, konsep, *storyboard*, proses pelaksanaan, hingga selesai.

UMMN