

5. KESIMPULAN

Pada pembuatan *Music Video "Grow Together"* terdapat beberapa kesulitan untuk menggunakan *Unreal Engine*, hal tersebut dikarenakan *Unreal Engine* mulai banyak digunakan oleh *filmmaker*, *content creator*, serta *game creator*. Penggunaan *tools* pada *Unreal Engine* tidak terlalu rumit apabila telah mempelajari bentuk *tools* pada *software* 3D seperti *Autodesk Maya*.

Dalam merancang dan memproduksi *Music Video "Grow Together"*, penulis mendapatkan banyak pengalaman baru. Penulis dapat menciptakan perubahan dimana untuk pembuatan MV tidak hanya menggunakan *live action* namun dapat menggunakan *software* 3D untuk pembuatan MV tersebut. Terdapat beberapa seniman yang telah menggunakan kompositing tersebut karena berguna untuk membantu merealisasikan suatu kreatifitas dan inovasi mereka sehingga para pecinta *music video* tersebut dapat lebih menarik dari video-video sebelumnya.

Pengalaman baru yang penulis ciptakan ini, telah mendapatkan beberapa apresiasi dari banyak orang dikarenakan penulis berhasil dalam pembuatan *Music Video "Grow Together"*. Namun, terdapat beberapa catatan untuk penulis sendiri yaitu karya tersebut masih belum dapat untuk dibanggakan, karena hal tersebut masih menggunakan *asset template* serta adanya keterlambatan dari persiapan *asset video* yang menyebabkan pengerjaan *MV* tersebut terbilang berhasil namun belum sempurna. Dengan karena itu, penulis tetap mengulik *Unreal Engine*, untuk meningkatkan *skill* dalam menggunakan *software Unreal Engine*.