

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pembuatan video klip animasi Bergerak Bersama Untuk Band Rebellion Rose ini adalah :

1. Membuat video klip animasi yang memiliki nilai jual tidaklah mudah khususnya bagi seorang pemula atau industry kecil, demi bisa membuat video klip animasi yang mempunyai nilai jual perlu banyak melakukan review pada video klip – video klip animasi yang memang sudah memiliki nilai jual seperti video klip animasi dari band animasi Gorillaz , The Favorite Martian, dan lain sebagainya.
2. Pentingnya storyboard untuk landasan mengerjakan project video klip animasi, penentuan waktu pergantian scene dan penempatan scene sesuai dengan lagu menjadi hal yang perlu mendapatkan perhatian lebih. Untuk mempermudah pembagian waktu disetiap scene diproses pembuatan video klip animasi Bergerak Bersama ini menggunakan software MiniLyrics.
3. Menggabungkan beberapa style gambar seperti gambar kartun Manga, kartun Chibi, kartun style Hollywood, dan beberapa jenis kartun lainnya akan membuat tampilan karakter kurang menyatu dan kurang menarik. Sebaiknya

karakter dalam satu film atau video klip animasi distandarkan atau disamaratakan jenis karakternya agar terlihat lebih seragam dan lebih menarik.

4. Pembuatan video klip animasi ini khususnya pada animasi karakter menggunakan animasi 2D dan sebagian background 3D, membuat kurang menyatunya animasi antara karakter dan background. Seharusnya jika membuat animasi 2D, fitur 3D cukup menjadi alat bantu saja dalam menggambar semisal object 3D yang sudah dijadikan gambar .JPG atau .PNG yang bisa menjadi landasan dalam menggambar background atau dengan cara diTracing.
5. Video klip animasi Bergerak Bersama untuk Band Rebellion Rose ini mengusung tema tentang Demo untuk menyesuaikan dengan lirik pada lagu Bergerak Bersama, dan pesan moral pada video klip animasi ini adalah "Bergerak Bersama dan Kembali Rebut Harta Yang Banyak Terbuang".

5.2 Saran

1. Video klip animasi Bergerak Bersama Untuk Band Rebellion Rose ini masih jauh dari sempurna, kekurangannya ada banyak di beberapa proses pengerjaan misalnya pada visual effect, kurang menyatunya 2 object yaitu object 2D dengan object 3D.
2. Dengan durasi video klip kurang dari 4 menit memang harus benar – benar dimaksimalkan tidak hanya sekedar tayangan video klip, tapi bagaimana dalam waktu kurang dari 4 menit itu nilai dari pesan – pesannya tersampaikan dengan jelas.
3. Perancangan konsep pembuatan video klip animasi untuk Band Rebellion Rose masih kurang, khususnya pada object gambar untuk animasi yang terkesan gerakannya kurang halus dan kurang menyatu dengan background, gerakan mulut pada animasi karakter, dan masih kurang banyaknya karakter untuk beberapa scene seperti pada scene demo.
4. Dari sekian banyak kekurangan pada video klip animasi Bergerak Bersama Untuk Band Rebellion Rose ini adalah kurang matangnya konsep storyboard, karena storyboard adalah dasar cerita atau nyawa dari sebuah kisah atau tayangan. Begitu pentingnya sebuah storyboard maka berikan perhatian khusus demi untuk mendapatkan hasil cerita dan tayangan yang bagus dan memiliki nilai jual.

5. Tidak semua gerakan bisa dituangkan dengan project animasi 2D, semisal pada scene Button Line Gitar Hero yang berjalan lurus kedepan. Untuk membuat Button Line Gitar Hero diperlukan bantuan aplikasi 3D demi untuk mendapatkan hasil yang bagus dan mirip aslinya karna itu belajar animasi 2D masih belum cukup tanpa bisa 3D, begitu juga 3D setidaknya punya basic menggambar untuk menunjang pembuatan project atau karakter dalam bentuk 3D.
6. Seharusnya proses pembuatan video klip khususnya video klip animasi dikerjakan secara team, bukan perindividu walau memang satu orang mampu mengerjakan seorang diri, namun jika dikerjakan secara team pasti hasilnya akan lebih bagus dan lebih memiliki nilai jual jika di banding dengan kerja secara individu, dengan catatan setiap anggota team memiliki keahlian yang mendukung proses pengerjaan animasi semisal ahli dalam menggambar, ahli pada animasi, sound, atau storyboard.
7. Membuat animasi 2D diperlukan banyak waktu untuk menggambar, terlebih jika pengerjaan project animasi dengan cara frame by frame maka gambar yang diperlukan bisa ratusan gambar bahkan lebih. Jika memang tertuntut mengerjakan animasi 2D sebaiknya membuat animasi atau modeling 3D untuk kemudian ditracing untuk dibuat object 2D agar lebih mudah dalam proses menggambar dan tidak perlu menggambar dari awal. Semisal object karakter manusia, maka tak perlu lagi menggambar anatomi karakternya karna cukup mengubah gaya, posisi, style atau style face karakter, dan angle camera

atau sudut pandang pada object 3D untuk kemudian ditracing dan dijadikan object gambar 2D.

