

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dikerjakan dan berdasarkan dari masalah yang ada, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Proses drawing dalam video klip animasi 2D Thrash Metal 1983 dilakukan dengan digital menggunakan pen tablet dan software Photoshop CS5.
2. Video klip animasi ini menggunakan teknik cut out dimana animasi yang mudah digunakan untuk menghasilkan gerakan lypsinc dan memaksimalkan gerakan karakter.
3. Pembuatan video klip 2D Thrash Metal 1983 menggunakan software Adobe Flash CS5 untuk animasi dasar dan diolah dalam After Effect untuk penambahan efek.
4. Video klip animasi 2D Thrash Metal 1983 menggunakan resolusi HDTV 720p.
5. Editing audio seperti *Trim*, *Change Pitch*, dan *Ampify* dilakukan menggunakan software AudaCity.
6. Menurut hasil uji kuisioner dari 20 responden dapat disimpulkan sebagai berikut:
  - a. Menurut responden jalan cerita pada animasi ini mudah dipahami.

- b. Menurut responden video klip ini sudah mampu untuk menggambarkan lagu *Thrash Metal 1983* oleh band *Metallic Ass* dalam bentuk animasi 2D.
- c. Menurut responden video klip animasi 2D ini menarik dari segi kualitas animasinya.
- d. Menurut responden video klip animasi 2D ini sudah mampu mempengaruhi orang lain untuk menyukai musik Metal dan band *Metallic Ass*.
- e. Menurut responden video klip animasi 2D ini lebih layak dibandingkan pamflet/brosur.
- f. Menurut responden video klip animasi 2D ini layak dipublikasikan.

## 5.2 Saran

1. Teknik animasi cut out mempunyai tampilan gambar yang cenderung *flat*, untuk mengakalinya dapat ditambahkan beberapa *shading* saat proses coloring.
2. Membuat video klip hendaknya memiliki kesesuaian tema dengan lagu sehingga selain dapat didengarkan juga dapat menyampaikan pesan secara *visual*.
3. Video klip animasi memiliki cut dan *transisi* yang berdurasi relatif cepat dan menyesuaikan ketukan lagu dalam tiap adegannya, maka harus perhitungkan baik-baik.

4. Pembuatan video animasi beresolusi HDTV membutuhkan memory cukup besar. Sehingga perlu disiapkan memory RAM dan Hard Disk yang cukup dalam proses pembuatannya.
5. Pembuatan video klip animasi sebaiknya dilakukan dengan kerja tim untuk hasil yang maksimal dan menghemat waktu mengerjakannya. Karena diperlukan kemampuan orang lain untuk setiap bagian dalam proses pengerjaan animasi.

