

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan rangkaian kegiatan yang dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Pembuatan video musik dengan teknik animasi *stop motion* adalah dengan cara mengambil gambar, lalu obyek digeser, lalu diambil lagi gambarnya sampai membentuk gerakan yang diinginkan.
- b. Pembuatan video musik dengan teknik animasi *stop motion* membutuhkan ketelitian dan ketelatenan yang tinggi terutama saat proses pengambilan gambar dan pembuatan gerakan animasi. Setiap gerakan harus dianalisis secara manual tanpa bantuan komputer.
- c. Biaya produksi lebih rendah karena bahan set dan properti menggunakan barang-barang bekas serta jumlah kru yang lebih sedikit.
- d. Animasi *stop motion* tidak memerlukan proses yang rumit setelah pengambilan gambar selesai.
- e. Memerlukan sekitar 2000 foto untuk menciptakan gerakan animasi selama 4 menit durasi video.
- f. Gerakan animasi yang patah-patah merupakan kekurangan dari animasi *stop motion*, namun sekaligus sebagai daya tarik dan ciri khas dari animasi ini.

- g. Animasi *stop motion* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembuatan video animasi. Hal ini ditunjukkan pada hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa responden menyukai hasil video dengan teknik animasi *stop motion*.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk pembuatan video musik dengan teknik animasi *stop motion* ke tahap yang lebih lanjut adalah sebagai berikut.

- a. Membuat boneka yang lebih fleksibel agar gerakan dan ekspresi terlihat lebih alami.
- b. Penggunaan barang-barang bekas untuk membuat properti layak untuk dipertimbangkan.
- c. Membuat properti yang lebih mendekati asli walaupun terbuat dari barang bekas.
- d. Memperhalus gerakan dengan cara merapatkan gerakan tiap frame.
- e. Membuat alur cerita yang mudah dipahami oleh penonton.
- f. Memperlihatkan karya *stop motion* kepada banyak orang agar animasi jenis ini dapat diterima oleh masyarakat luas.
- g. Menggunakan internet untuk menyebarkan karya *stop motion*, antara lain melalui Youtube dan Facebook.