

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan animasi 3D pada visualisasi musik efektif dalam pemasaran video musik. Animasi 3D memberikan pengalaman imersif dan efek estetis yang menarik. Video musik dengan animasi 3D memiliki keuntungan kompetitif, dapat menjadi viral, dan mengekspresikan konsep artistik yang unik. Tantangan termasuk biaya produksi tinggi, waktu produksi yang lama, dan keahlian teknis yang diperlukan. Namun, animasi 3D memberikan keunggulan visual dalam menarik perhatian audiens, dan manfaatnya signifikan dalam pemasaran video musik.

5.2 Saran

Peneliti sangat bersemangat untuk melihat bagaimana penelitian ini dapat dikembangkan lebih jauh di masa depan. Dengan mengacu pada temuan dari penelitian ini, peneliti berharap pengembangan selanjutnya akan memberikan perbaikan yang signifikan dalam pembuatan video visualisasi musik animasi 3 dimensi. Namun, peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan yang dapat diperbaiki dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya.

Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan saran sebagai langkah untuk meningkatkan kualitas penelitian ini. Pertama, peneliti perlu melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi audiens yang tepat untuk genre musik yang dituju. Hal ini dapat membantu dalam menentukan gaya animasi 3D yang lebih menarik dan efektif untuk menarik perhatian audiens yang dituju.

Selanjutnya, peneliti perlu memperhatikan kualitas produksi video dan audio dalam pembuatan animasi 3D. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan teknologi dan perangkat lunak yang lebih canggih dan tepat guna. Selain itu, peneliti perlu memperhatikan promosi dan pemasaran video musik dan animasi 3D melalui platform media sosial yang lebih terintegrasi dan efektif.

Terakhir, peneliti perlu memanfaatkan data dan analisis yang akurat untuk memantau dan meningkatkan efektivitas strategi pemasaran. Dengan melakukan hal ini, peneliti dapat memaksimalkan jumlah penonton dan penggemar dari video musik dan animasi 3D, serta terus meningkatkan kualitas penelitian di masa depan. Maka dari itu peneliti mengajukan saran yang dituliskan sebagai berikut.

1. Mengembangkan kreativitas dalam pembuatan animasi 3D sehingga dapat menarik perhatian penonton dan memberikan pengalaman yang berbeda dalam menikmati musik.
2. Menjaga kualitas video dan audio pada produksi animasi 3D dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dan perangkat lunak yang sesuai.
3. Menentukan target audiens yang tepat dan mengarahkan pemasaran pada audiens yang relevan dengan genre musik yang dipilih.
4. Memanfaatkan media sosial sebagai platform pemasaran yang efektif dengan mempromosikan video musik dan animasi 3D secara teratur dan konsisten.
5. Menggunakan data dan analisis yang akurat untuk memantau dan meningkatkan efektivitas strategi pemasaran dan memaksimalkan jumlah penonton dan penggemar.
6. Menjalin kerja sama dengan pelaku industri musik dan animasi untuk mengembangkan kualitas produksi dan meningkatkan keterlibatan audiens.
7. Menggunakan media pemasaran yang tepat seperti iklan berbayar pada platform media sosial atau media massa, kolaborasi dengan influencer atau selebritas, dan lain-lain.
8. Terus melakukan inovasi dan pengembangan pada pemasaran video musik dan animasi 3D agar selalu menarik minat audiens dan memberikan nilai tambah pada industri musik secara keseluruhan.