

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang telah di rumuskan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dari hasil proses analisa dan pembuatan 3D *music visualization* pada video musik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil proses analisa dari ketiga sampel lagu yang menerapkan *music visualization* pada video musiknya adalah penerapan *music visualization* pada video musik banyak diterapkan pada musik atau lagu berjenis *electronic*. Dimana musik *electronic* memiliki titik puncak yaitu pada saat bagian drop yang memiliki jumlah getaran frekuensi atau amplitudo yang tinggi dibandingkan sebelumnya, dengan rata-rata nilai frekuensi saat bagian drop adalah 4011 Hz sedangkan rata – rata nilai frekuensi sebelum drop atau *build up* adalah 3127 Hz.
2. Pada penerapan *music visualization* saat bagian drop menampilkan visual yang lebih kuat antara frekuensi dan objek visual, korelasi tersebut terjadi akibat kenaikan nada pada bagian drop yang mempengaruhi nilai frekuensi.
3. Pembuatan video 3D *music visualization* pada lagu Gryffin - *Heading Home* feat. Josef Salvat dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan efek *trapcode form* yang dapat membantu

menghasilkan objek 3D yang dapat dibentuk berbagai pola dan dapat menghasilkan *keyframes* secara otomatis menyesuaikan lagunya.

4. Berdasarkan hasil *testing* yang dilakukan kepada tiga responden yang merupakan pendengar atau penikmat musik secara umum, video 3D *music visualization* terhadap lagu Gryffin - *Heading Home* feat. Josef Salvat dalam penelitian ini, mendapatkan nilai “Sangat Baik”.
5. Berdasarkan penilaian dari seorang ahli *visual animation*, video 3D *music visualization* terhadap lagu Gryffin - *Heading Home* feat. Josef Salvat dalam penelitian ini, sudah tampak sesuai dengan *beat* musik dan sudah mencerminkan frekuensi dari lagunya, namun variasi bentuk dari visualisasinya perlu dikembangkan lagi.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini tentu masih terdapat kekurangan, dan peneliti berharap akan lebih bisa disempurnakan lagi bagi peneliti - peneliti berikutnya yang juga ingin mendalami tentang *music visualization*. Untuk lebih menyempurnakan penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran diantaranya sebagai berikut :

1. Penerapan *music visualization* pada video musik bisa saja digunakan untuk jenis musik selain *elektronik*, selama tema dari model *visualization* dapat menyesuaikan.

2. Bagi pembaca yang ingin membuat *music visualization* diharapkan dapat membuat model visualisasi lebih bervariasi dan dapat menggambarkan frekuensi dari lagu tersebut secara jelas.
3. Penggunaan *audio layer* pada *trapcode form* saat bekerja dengan sistem operasi *windows*, sebaiknya jenis file audio yang digunakan adalah file 44Khz, 16-bit .wav. Proses ini tampaknya jauh lebih cepat daripada format audio lainnya, dan format .mp3 tampak lebih lambat.
4. Pada penggunaan *trapcode form*, perlu diperhatikan dalam penambahan jumlah partikel karena dapat menyebabkan proses *rendering* akan menjadi lambat.
5. Perlu diperhatikan untuk *hardware* yang digunakan harus sesuai standar yang dibutuhkan.