

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan materi dari beberapa bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai perancangan dan pembuatan video klip lagu “Selamat Tahun Baru” milik Endang Soekamti Band dengan konsep animasi 2D, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat video klip lagu Selamat Tahun Baru menggunakan konsep animasi 2D? Pembuatan video klip animasi 2D ini melalui tiga tahap inti, yaitu pertama Pra Produksi yang merupakan tahap perancangan dari pembuatan ide cerita hingga pembuatan *storyboard*, lalu yang kedua tahap Produksi yang berisikan pembuatan seluruh elemen kebutuhan visual untuk video klip, dan yang ketiga tahap Pasca Produksi yang meliputi bagian editing hingga proses rendering.
2. Dari hasil Beta Test menunjukkan semua kebutuhan fungsional penelitian terpenuhi.
3. Dari hasil uji pesan dan cerita video klip respon penonton menunjukkan presentase 81,25%, yang berarti cerita dapat dipahami penonton.
4. Dari hasil uji faktor animasi menurut pendapat dari pakar animasi menunjukkan presentase 56,5%, yang berarti tampilan animasi dinilai Cukup.

5. Dari pemenuhan terhadap prinsip animasi menunjukkan ada lima prinsip yang tidak terpenuhi, yaitu Anticipation, Squash and Stretch, Secondary Action, Exaggeration, Solid Drawing.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis. Antara lain sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan animasi 2D membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi, khususnya dari segi RAM yang memiliki kapasitas setidaknya 8GB. Selain itu membutuhkan juga GPU dengan spesifikasi tinggi untuk memperlancar dalam proses rendering. Kedua hal ini juga akan berpengaruh saat preview ketika berada pada tahap editing.
2. Perencanaan yang sangat matang akan sangat mempengaruhi dalam produksi. Terutama dalam tahap *storyboard*, karena *storyboard* akan sangat mempengaruhi pembuatan visual akhir.
3. Dalam pembuatan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang harus diperhatikan adalah pembuatan key animasi dan juga timing yang tepat, agar hasil animasi yang diciptakan sesuai dengan porsinya.
4. Dalam pembuatan sebuah benda atau gerakan sebaiknya menggunakan referensi, baik dari foto, benda ataupun dari gerakan itu sendiri berupa video atau foto.