

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh uraian dalam skripsi pembuatan video klip animasi 2D “Geblek Rentenk - Jadilah Juara” ini dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Pembuatan animasi terdiri dari 28 *scene* yang terdiri dari 7 *scene* animasi lirik dan 21 *scene* animasi cerita yang diambil dengan menggunakan 3 kamera.
2. Waktu yang dibutuhkan dalam proses editing hingga sampai proses rendering adalah 33 hari.
3. Waktu rendering yang dibutuhkan adalah 13:30 menit, proses rendering bergantung dengan spesifikasi hardware yang digunakan.
4. Pengaturan format video harus disesuaikan dengan kebutuhan dimana video akan dipublikasikan agar mendapat kualitas yang baik. Dalam hal ini *composition* video diatur dengan resolusi HD 720p dengan *range* 1280x720 pixels dan frame rate 29,9 *fps* serta hasil *rendering* H264 dengan format MP4 yang menghasilkan *output video* dengan kapasitas sebesar 567 MB.
5. Hasil pengujian video sangat baik dengan persentase skala likert sebanyak 81,33%

## 5.2 Saran

Peneliti berharap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta dikemudian hari mampu menciptakan kembali video klip animasi 2D dengan lebih sempurna dan mengembangkannya hingga memiliki kualitas yang lebih baik dan mampu bersaing di dunia industri musik.

Beberapa saran yang didapatkan selama proses pembuatan video klip animasi 2D antara lain sebagai berikut:

1. Ide cerita harus dikemas secara matang supaya tujuan dari pembuatan video klip dapat sampai ke masyarakat dengan lebih baik.
2. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengaplikasikan animasi 2D dengan lebih detail dalam pembuatan video klip, iklan maupun film.
3. Proses penganimasian diharapkan mengacu pada prinsip-prinsip animasi supaya gerakan yang dihasilkan tidak kaku dan menyerupai aslinya.
4. Pengaturan angle kamera lebih diperhatikan agar animasi yang terlihat tidak membosankan.
5. Dalam pembuatan animasi 2D, Jumlah *frame* harus diperhatikan. Misalnya dalam pembuatan video klip animasi ini membutuhkan 24 *fps* untuk menghasilkan animasi yang halus.