

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab. Berikut adalah kesimpulan dari penelitian perancangan music video animasi 2D band RUDDER berjudul "Genocide" menggunakan teknik frame by frame.

1. Perancangan music video animasi 2D band RUDDER berjudul "Genocide" menggunakan teknik frame by frame telah berhasil dilaksanakan melalui tiga tahapan utama secara sistematis, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi menghasilkan konsep naratif, story line, storyboard, desain karakter, desain background, serta mood board dan color script. Tahap produksi menghasilkan animasi 2D secara penuh menggunakan teknik frame by frame di Procreate Dreams, mencakup pembuatan layout, key frame, in-between, coloring, dan background painting. Tahap pasca-produksi menghasilkan video final melalui proses compositing, penambahan efek visual, editing, sinkronisasi audio, dan rendering menggunakan CapCut.
2. Teknik frame by frame terbukti mampu menghasilkan gerakan karakter animasi 2D yang ekspresif, organik, dan detail, sesuai dengan intensitas emosional lagu "Genocide" yang mengangkat tema penjajahan, perang, dan penderitaan rakyat. Setiap frame digambar secara manual menggunakan Procreate Dreams sehingga animator memiliki kendali penuh atas setiap detail gerakan, ekspresi wajah, dan dinamika visual karakter. Penerapan 12 prinsip animasi, khususnya timing, staging, exaggeration, dan appeal, turut memperkuat kualitas gerak dan keterbacaan visual pada setiap adegan.
3. Narasi visual music video "Genocide" berhasil disusun dalam empat scene utama yang terstruktur secara siklus: scene para bankir sebagai pembuka dan penutup, scene perang yang dikendalikan iblis, scene anak-anak yang menjadi korban, dan scene kehancuran total sebagai klimaks. Struktur

naratif ini selaras dengan lirik lagu “Genocide”, di mana setiap scene dipetakan langsung pada bagian lirik yang sesuai sehingga visual dan audio saling memperkuat dalam menyampaikan pesan lagu.

4. Penggunaan Procreate sebagai perangkat lunak sketsa, Procreate Dreams sebagai perangkat lunak animasi utama, dan CapCut sebagai perangkat lunak pasca-produksi terbukti mampu mendukung seluruh alur produksi music video animasi 2D secara terpadu. Perpaduan ketiga perangkat lunak ini memungkinkan produksi animasi 2D berkualitas tinggi dengan resolusi Full HD (1920×1080 piksel) dan frame rate 24 fps dalam kondisi produksi skala kecil yang dilakukan secara mandiri.
5. Hasil akhir penelitian berupa music video animasi 2D berjudul “Genocide” yang telah selesai diproduksi secara penuh dapat dimanfaatkan oleh band RUDDER sebagai media promosi digital yang siap dipublikasikan di platform seperti YouTube, dan sekaligus menjadi referensi pengembangan karya animasi 2D berbasis music video bagi mahasiswa program studi Informatika konsentrasi Multimedia.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama proses penelitian dan produksi music video animasi 2D “Genocide”, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya maupun bagi pihak-pihak yang ingin melakukan penelitian serupa.

1. Teknik frame by frame menuntut konsistensi dan ketelitian yang sangat tinggi karena setiap frame harus digambar secara manual sehingga proses produksi membutuhkan waktu yang cukup panjang. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan teknik serupa, disarankan untuk menetapkan standar jumlah frame per detik (frame rate) secara konsisten sejak awal produksi, serta membuat panduan visual (model sheet) karakter yang lengkap agar konsistensi bentuk, proporsi, dan ekspresi karakter tetap terjaga di seluruh frame tanpa terkecuali, terutama pada bagian in-between yang paling banyak menyita waktu pengerjaan.
2. Pada penelitian ini seluruh frame digambar oleh satu orang secara mandiri, sehingga beban produksi cukup besar terutama pada tahap in-between dan

pewarnaan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan pipeline produksi frame by frame secara tim dengan pembagian peran yang jelas, misalnya animator key frame, animator in-between, dan colorist, mengikuti alur kerja studio animasi profesional, sehingga kualitas tiap frame dapat lebih terjaga sekaligus waktu produksi dapat dipersingkat secara signifikan.

3. Proses produksi frame by frame dalam penelitian ini dilakukan sepenuhnya menggunakan perangkat iPad dengan aplikasi Procreate Dreams. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan eksplorasi kombinasi teknik frame by frame dengan pendekatan hybrid, yaitu menggabungkan frame by frame pada elemen karakter utama dengan teknik tweening atau cut-out pada elemen latar dan objek pendukung, sehingga efisiensi produksi dapat ditingkatkan tanpa mengorbankan kualitas ekspresi dan gerakan karakter yang menjadi keunggulan utama teknik frame by frame.

