

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Animasi berasal dari kata *animare* yang berarti membuat hidup atau mengisikan nafas. Animasi dalam hal ini berarti menghidupkan imajinasi seseorang melalui berbagai media seperti gambar, *clay*, boneka maupun bentuk lain. Animasi memiliki kebebasan dalam mengolah bentuk sedemikian rupa sehingga memiliki keunggulan tersendiri, salah satunya adalah mendukung cerita yang ingin disampaikan tanpa ada batasan.

Karena keunggulan itulah, animasi mulai digemari oleh masyarakat. Animasi dapat diterima oleh segala lapisan masyarakat. Bahkan dalam beberapa tahun ini, beberapa film animasi menjadi film *block buster* di berbagai negara.

Video musik merupakan salah satu bentuk dari produk animasi. Pembuatan video musik dengan teknik animasi 2D memiliki berbagai keunggulan tersendiri dibandingkan teknik konvensional, diantaranya visual yang menarik, inovatif dan tidak membosankan. Tidak hanya itu penggunaan teknik animasi 2D memperkuat makna yang disampaikan dalam lirik lagu karena animasi tidak memiliki batasan visual. Hal ini tentu dapat menjadi alternatif bagi perkembangan video musik yang ada.

Pemilihan gaya visual surealisme bukan hanya sekedar ingin menampilkan visual yang menarik dan bagus. Gaya surealisme memiliki elemen kejutan, kombinasi unik dan tidak dibatasi oleh rasionalitas, hal ini membuat animator dapat mengekspresikan *style* mereka dengan bebas.

Video musik “Santai” sebagai karya animasi menggunakan teknik animasi 2D dan mengambil gaya visual surealis menjadi sebuah alternatif dalam pembuatan video musik. Dalam proses penciptaan karya animasi ini mengikuti

tahapan-tahapan dalam membuat animasi. Tahapan-tahapan tersebut dijalankan dengan semaksimal mungkin, untuk menghadirkan sebuah karya yang tepat dalam pengemasannya.

B. Saran

Proses persiapan atau praproduksi menjadi hal yang sangat penting dalam pembuatan video musik animasi 2D, baik persiapan secara teknis maupun non teknis. Peninjauan terhadap karya-karya yang serupa menjadi pokok dalam menciptakan suatu animasi 2D. Pemilihan teknis, bentuk visual terus dikembangkan sehingga dapat menjadi referensi yang dapat dikemas menjadi bentuk yang diinginkan.

Pembuatan video musik animasi 2D harus memiliki ciri yang khas didalam pengemasannya. Ciri atau nilai lebih tersebut akan menambah daya tarik kepada para penikamat musik. Perencanaan didalam proses pembuatan harus dibuat sedetail mungkin, konsep yang disampaikan disusun secara matang dan berbeda. Video musik dengan animasi 2D menjadi pilihan yang baik, dimana kebanyakan video musik dilakukan dengan pengambilan gambar secara langsung/*live shot*. Pemilihan segi visual yang digambarkan dirasa dapat memberikan gambaran dari lagu yang menjadi latar musik dari video musik animasi 2D, penambahan gaya surealisme didalamnya serta pemberian *coloring style* diharapkan semakin menghidupkan bentuk animasi 2D serta memperkuat bentuk visual yang digambarkan. Sehingga dapat menarik masyarakat umum untuk menikmati video musik animasi 2D.

Proses produksi video musik animasi 2D telah selesai. Adapun saran-saran untuk mencapai hasil yang lebih baik lagi yaitu seorang animator diharapkan memahami segala aspek yang berkaitan dengan produksi, baik secara teknik maupun non teknis. Non teknik bisa didapat dari saran-saran yang bekerja bersamanya maupun bisa didapat dari membaca, secara teknik bisa diapat dalam pengerjaan bersama dengan tim, dan pengalaman dalam proses

produksi. Seorang *animator* harus memiliki keuletan, kesabaran, bekerja dengan tim, sehingga masalah yang sering dihadapi didalam proses produksi dapat dilakukan dengan baik untuk mendapatkan hasil karya yang maksimal. Persiapan-persiapan proses produksi harus matang terlebih dahulu. Mulai dari ide, konsep, hingga pasca produksi. Pemilihan tim sangat berpengaruh, di dalam pengerjaan video musik animasi 2D.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Suwasono. *Dasar Pergerakan karakter Pada Hand Drawing Animation*. Yogyakarta: Modul Animasi Klasik, 7-8. 2008.
- Breton, Andre. *Manifesto of Surrealism*. California: University of Michigan Press. 1974.
- Cutieta, Robert. *Using Rock Music Videos to Your Advantage*. Music Educators Journal (6), 47–49. 1985.
- Jamalus. *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan. 1988.
- Pikkov, Ülo. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Tallinn: Estonian Academy of Arts, Department of Animation. 2010.
- Prakosa, Gotot. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Nalar. 2010.
- Wright, Jean Ann. *Animation Writing and Development*. Massachusetts: Focal Press. 2005. www.books.elsevier.com

Website:

- Moller, Dan. 2011. “Redefining Music Video”. <http://danmoller.com.au/?p=87> (diakses 5 Oktober 2015)