

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ternyata untuk mewujudkan sebuah karya yang bisa membantu memudahkan masyarakat untuk mencerna lagu 5 dalam 1 bukan sebuah hal yang mudah dan terdapat beberapa kendala terutama didalam proses pengerjaan Animasi 2D 5 dalam 1 ini yang berupa teknis. Studi matang tentang animasi akan sangat membantu dalam proses pengerjaannya terutama ketika mendapatkan masalah teknis seperti error ketika render dan sebagainya.

Tahapan yang harus dilakukan ketika membuat animasi juga harus sudah matang baik mulai dari ide, referensi, storyboard maupun teknis lainnya. Karena kelengkapan tahapan tersebut merupakan fondasi awal dari sebuah animasi yang matang. Namun dibalik semua kesulitan itu, penulis berhasil membuat bentuk animasi dari lirik lagu 5 dalam 1 sesuai harapan yang akan segera dirilis oleh Negeri Syam pada September 2019 mendatang.

B. Saran

Pembuatan *video musik* dengan menggunakan teknik animasi bukanlah sesuatu yang bisa dikerjakan dalam waktu singkat apalagi oleh satu orang. Oleh karena itu, penting bagi seorang mahasiswa DKV yang ingin mengerjakan tugas serupa untuk lebih pandai dalam mengatur waktu. Karena sangat banyak part yang harus dikerjakan dalam proses pembuatan sebuah animasi. Makanan bergizi dan minum serta istirahat yang cukup sangat dibutuhkan oleh seorang animator karena dalam proses pembuatan animasi yang akan sangat menguras waktu serta tenaga dan bisa menyebabkan daya tahan tubuh menurun hingga sakit apabila setiap prosesnya tidak terkoordinasi dengan baik.

Pemahaman mendalam akan lirik juga diperlukan ketika membuat video musik animasi semacam video musik 5 dalam 1. Dalam memahami lirik, penting untuk lebih mendalam dalam mencerna maknanya terutama lirik yang menggunakan kalimat puitis. Penggunaan gambaran imajinasi yang luas sangat dibutuhkan untuk merepresentasikan lirik kedalam bentuk visual.

Dalam pengerjaan animasi juga dibutuhkan maintenance yang baik pada alat yang akan digunakan. Jangan lupa untuk selalu membersihkan cache maupun folder atau software yang tidak terpakai pada komputer/laptop yang akan digunakan untuk membuat animasi. Hal tersebut terlihat remeh namun akan sangat mempengaruhi kecepatan proses rendering, apalagi yang terkena virus semacam trojan atau semacamnya yang bisa menyerang sistem dan menghambat proses pengerjaan animasi.

Daftar Pustaka

- Suwasono, A.A. 2016. PENGANTAR ANIMASI 2D, Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- O'Neill, Mary. 2015. Collins English Dictionary & Thesaurus. Glasgow: Harpercollins publisher
- Bassano, Merry. 2009. Terapi Musik dan Warna, Manfaat Musik dan Warna Bagi Kesehatan. Yogyakarta: Penerbit Rumpun
- Gurney, James. 1958. Imaginative Realism. Kansas City: Andrews McMeel Publishing
- George, Edwin. 1868. Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin, And Development.

Pertautan

<https://tirto.id/kebangkitan-musik-folk-indonesia-camk>

<http://www.studentworldonline.com/article/6-different-types-of-animation>

<https://www.disneyinreview.com/chronology/history-of-animation-thaumatrope-faradays-wheel/>

https://www.youtube.com/watch?v=Qyclqo_AV2M diakses pada 3 Januari 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=ISP2sJ6m9wM> diakses pada 10 juli 2019

<https://en.wikipedia.org/wiki/Scopitone> diakses pada 3 Januari 2019