

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengangkat pembuatan video musik animasi 2D dengan teknik rotoscope untuk lagu "Kau Pemeran Utama di Sebuah Opera" oleh The Jansen dan memberikan beberapa kesimpulan penting. Proses pembuatan video ini harus dilakukan secara berurutan, dimulai dari penggalan ide dasar, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, hingga penerapan pada media. Memahami minat audiens sangat penting agar video musik ini tidak hanya menjadi alat promosi tetapi juga membantu audiens memahami pesan lagu. Menentukan ide dasar adalah langkah penting dalam proses ini karena ide tersebut menjadi acuan utama yang mempengaruhi keberhasilan pembuatan video musik animasi 2D. Dari ide dasar ini, video musik dibuat dengan memvisualisasikan pesan dalam lirik lagu, sehingga audiens dapat dengan mudah menerima dan memahami pesan tersebut. Hasilnya, terbukti bahwa audiens lebih memahami pesan yang terkandung dalam lagu setelah ide ini direalisasikan.

Selain itu, media pendukung memainkan peran penting dalam pengenalan video musik animasi 2D ini. Pemilihan media pendukung disesuaikan dengan karakteristik target audiens dan mampu menjelaskan secara singkat isi, maksud, dan tujuan dari pengenalan media utama. Dalam penelitian ini, media pendukung yang digunakan meliputi video panggung, cuplikan media sosial, stiker, dan poster yang bertujuan untuk meningkatkan rasa penasaran audiens terhadap media utama, serta merchandise untuk meningkatkan kesadaran merek dari media utama. Kesimpulannya, video musik animasi 2D ini efektif dalam menjawab masalah penelitian, yaitu meningkatkan pemahaman audiens terhadap pesan yang terkandung dalam lirik lagu "Kau Pemeran Utama di Sebuah Opera". Media pendukung yang tepat juga membantu memperkuat penyampaian pesan dan meningkatkan engagement audiens.

## **6.2 Saran**

Perancangan musik video animasi 2D untuk lagu "Kau Pemeran Utama di Sebuah Opera" menunjukkan potensi yang besar, namun masih terbuka untuk pengembangan lebih lanjut pada penelitian mendatang. Dalam upaya meningkatkan pemahaman audiens terhadap makna lagu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam aspek-aspek tertentu, seperti penggunaan warna, gerakan karakter, atau penyampaian emosi melalui animasi. Selain itu, pengembangan lebih lanjut pada metode promosi dan distribusi video musik juga dapat menjadi fokus, termasuk strategi pemasaran yang lebih efektif di platform digital dan pengukuran dampaknya terhadap audiens.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk membantu penulis dalam meningkatkan kualitas karya selanjutnya. Misalnya, kritik terhadap alur cerita, penggunaan teknik animasi, atau kejelasan pesan yang disampaikan dapat memberikan wawasan berharga bagi penelitian mendatang. Saran untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan audiens dalam proses evaluasi juga dapat menjadi langkah yang produktif untuk memastikan bahwa video musik dapat mencapai tujuan komunikatifnya secara maksimal. Dengan menerima dan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan perancangan musik video animasi 2D ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi penelitian dan pembuatan karya seni selanjutnya, serta berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam terhadap pesan-pesan yang terkandung dalam lagu-lagu.