

**PENERAPAN ANIMASI 3D PADA MEDIA VISUALISASI MUSIK
SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PERILISAN VIDIO MUSIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DAVID VERDIANTO

19.11.2661

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2023

**PENERAPAN ANIMASI 3D PADA MEDIA VISUALISASI MUSIK
SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PERILISAN VIDIO MUSIK**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DAVID VERDIANTO

19.11.2661

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN ANIMASI 3D PADA MEDIA VISUALISASI MUSIK
SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PERILISAN VIDEO MUSIK**

yang disusun dan diajukan oleh

David Verdianto

19.11.2661

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Mei 2023

Dosen Pembimbing,

Harvoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN ANIMASI 3D PADA MEDIA VISUALISASI MUSIK
SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PERILISAN VIDIO MUSIK**

yang disusun dan diajukan oleh

David Verdianto

19.11.2661

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Harvoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Jeki Kuswanto, M.Kom
NIK. 190302456

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : David Verdianto
NIM : 19.11.2661

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Animasi 3D Pada Media Visualisasi Musik Sebagai Strategi Pemasaran Perilisan Vidio Musik

Dosen Pembimbing : Haryoko, S. Kom., M. Sc

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 Mei 2023

Yang Menyatakan,



David Verdianto

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, Tuhan Penguasa alam yang telah memberikan saya berkat dan mengabulkan segala permohonan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul “Penerapan Animasi 3D Pada Media Visualisasi Musik Sebagai Strategi Pemasaran Perilisan Vidio Musik” sesuai dengan apa diharapkan oleh penulis. Dengan rasa bangga penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dengan selesai tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Alexander, S.Sos., dan Ibu Herawati yang telah memberikan arahan dan support penuh terhadap penulis sehingga menjadikan penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga berjalan sebagaimana mestinya dan tak lupa do'a dari beliau yang menjadi dorongan kuat bagi penulis.
3. Bapak Haryoko, S. Kom., M. Cs., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan memberikan pandangan sehingga penulis bisa selesai dalam mengerjakan tugas akhir ini.
4. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan memberikan bantuan dalam bentuk apapun.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan karunia, berkat dan rezeki sehingga penulis mampu menyelesaikan “Penerapan Animasi 3D Pada Media Visualisasi Musik Sebagai Strategi Pemasaran Perilisan Vidio Musik” Tidak lupa kita mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Tentunya, tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak.

Terima kasih juga kepada Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs, sebagai pembimbing yang telah membantu dan menuntun dalam menyelesaikan penelitian ini.

Sebagai penulis, saya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari penyusunan maupun tata bahasa penyampaian dalam skripsi ini. Oleh karena itu, saya dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar kami bisa memperbaiki skripsi ini. Dan kami juga berharap semoga skripsi yang kami susun ini memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

DAFTAR ISI

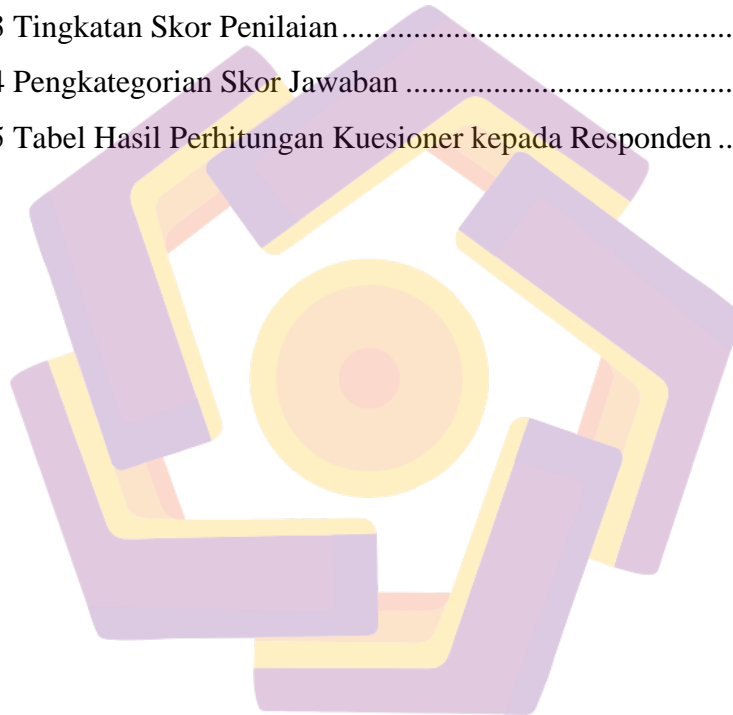
PENERAPAN ANIMASI 3D PADA MEDIA VISUALISASI MUSIK SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN PERILISAN VIDIO MUSIK HALAMAN JU.....	i
DUL	i
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Observasi	3
1.6.3 Metode Studi Pustaka	4
1.6.4 Metode Kuesioner.....	4
1.6.5 Metode Perancangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	11

2.2.1 Definisi Animasi.....	11
2.2.2 Visualisasi Vidio Musik Animasi 3D.....	11
2.2.3 Strategi Pemasaran Vidio Musik.....	15
2.2.4 Kualitas Audio.....	16
2.2.5 Peran Resolusi Video dalam Pembuatan Animasi 3D.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Identifikasi Masalah dan Penentuan Ide	18
3.2 Menentukan Perangkat Lunak.....	19
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	20
3.3.2 Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	20
3.3 Pra Produksi	20
3.4 Produksi	22
3.5 Pasca produksi.....	23
3.6 Pengujian Animasi 3D	23
3.7 Tahap pra-produksi	23
3.8.1 Perancangan referensi	23
3.8.2 Perancangan ide dan konsep	24
3.8.3 Perancangan Storyboard	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Tahap Produksi	30
4.1.1 Pembuatan audio-visual.....	30
4.1.2 Design Cover Art.....	31
4.1.3 Publishing Audio Musik.....	31
4.1.4 Pembuatan Face 3d Model	32
4.1.5 Pembuatan Karakter 3D.....	33
4.1.6 Motion Capture Animasi 3D	33
4.1.7 Background Animasi 3D	34

4.1.8 Pembuatan Animasi 3D	35
4.1.9 Proses Rendering Animasi 3D.....	35
4.2 Tahap Pasca-Produksi	36
4.2.1 Compositing.....	36
4.2.2 Proses Editing	37
4.3 Evaluasi	39
4.3.1 Kuesioner.....	40
4.3.2 Penilaian	43
4.3.3 Nilai Interval.....	44
4.3.4 Hasil Kuesioner	45
4.3.5 Implementasi Media Sosial	49
BAB V PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
REFERENSI	52
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	20
Tabel 3.2 Storyboard.....	25
Tabel 4.1 Kuesioner Responden	41
Tabel 4.2 Kuesioner Responden lanjutan	42
Tabel 4.3 Tingkatan Skor Penilaian.....	43
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Jawaban	44
Tabel 4.5 Tabel Hasil Perhitungan Kuesioner kepada Responden	45

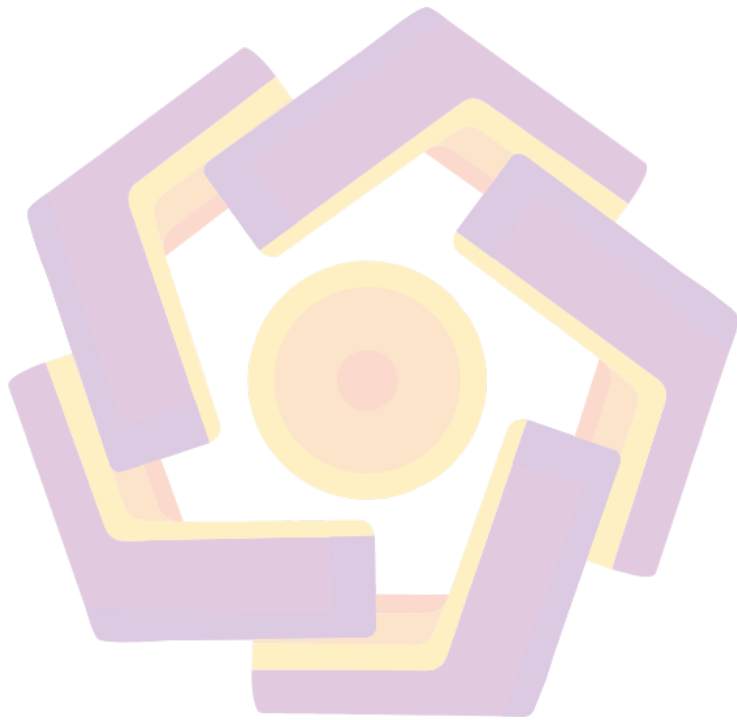


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Miss The Rage.....	12
Gambar 2.2 The Rage	12
Gambar 2. 3 Danny Phantom.....	13
Gambar 2.4 Blast Off	14
Gambar 3.1 Identifikasi Masalah dan Penentuan Ide	19
Gambar 3.2 Desain Karakter.....	21
Gambar 3.3 Referensi	24
Gambar 4.1 Pembuatan audio-visual	30
Gambar 4.2 Design Cover Art	31
Gambar 4.3 Publishing audio musik.....	32
Gambar 4.4 Pembuatan Face 3D Model	32
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter 3D	33
Gambar 4.6 Gerakan Animasi 3D.....	34
Gambar 4.7 Background	34
Gambar 4.8 Pembuatan Animasi 3D.....	35
Gambar 4.9 Rendering Animasi 3D.....	36
Gambar 4.10 Compositing	37
Gambar 4.11 Proses Editing	38
Gambar 4.12 Proses Export Film Animasi 3D	39
Gambar 4.13 Implementasi Media Sosial.....	49

DAFTAR ISTILAH

Mocap : Motion Capture



INTISARI

Musik memainkan peran penting dalam membentuk budaya manusia. Ini adalah cara utama manusia berkomunikasi satu sama lain, Sebagian besar budaya memiliki gaya dan tradisi musik yang unik. Pasar video musik adalah pasar komersial yang terus berkembang untuk industri musik. Menyajikan video telah menjadi strategi pemasaran yang penting bagi para seniman, khususnya di bidang periklanan dan hubungan masyarakat. Namun, strategi pemasaran video musik telah mengalami transformasi besar di masa lalu dengan semakin populernya internet. Internet telah berubah menjadi platform pemasaran dan periklanan yang sangat besar bagi seniman dan konsumen.

Subkultur sering menyebarkan gaya musik mereka ke seluruh dunia melalui konektivitas global. Orang-orang dari berbagai negara di seluruh dunia sekarang memiliki gaya musik yang sama. Ini memudahkan gaya musik dari berbagai belahan dunia untuk berbaur menjadi genre baru yang dikenal sebagai musik global. Gaya global populer seperti EDM dan hip hop telah membawa musik barat ke negara-negara di seluruh dunia. Namun, negara-negara timur seperti Cina dan India juga telah mengambil musik barat dan menyesuaikannya dengan selera daerah mereka sendiri. Hal ini menciptakan jembatan antara komunitas global dan budaya yang dibentuk oleh gaya musik dari seluruh dunia.

Penelitian ini menemukan bahwa animasi 3D dapat digunakan secara efektif dalam media visualisasi musik sebagai strategi pemasaran rilisan video musik. Penggunaan animasi 3D dapat menciptakan visual menarik dan unik, menghidupkan karakter, menghasilkan efek visual yang mengagumkan, menyinkronkan gerakan dengan musik, dan mempromosikan brand dan identitas. Penelitian ini memberikan panduan praktis bagi pembuat video musik dalam menerapkan animasi 3D sebagai bagian dari strategi pemasaran mereka.

Kata kunci: Animasi, Perilisan vidio, Musik, Artis.

ABSTRACT

Music plays an important role in shaping human culture. It is the primary way humans communicate with each other. Most cultures have unique musical styles and traditions. The music video market is a growing commercial market for the music industry. Presenting videos has become an important marketing strategy for artists, particularly in the advertising and public relations fields. However, music video marketing strategies have undergone major transformations in the recent past with the growing popularity of the internet. The internet has turned into a huge marketing and advertising platform for both artists and consumers.

Subcultures often spread their musical styles around the world through global connectivity. People from different countries around the world now have the same style of music. This made it easy for musical styles from different parts of the world to blend into a new genre known as global music. Popular global styles such as EDM and hip hop have brought western music to countries around the world. However, eastern countries such as China and India have also taken western music and adapted it to their own regional tastes. This creates a bridge between the global community and the culture that is shaped by musical styles from around the world.

The study found that 3D animation can be used effectively in music visualization media as a marketing strategy for music video releases. Using 3D animation can create exciting and unique visuals, bring characters to life, produce stunning visual effects, sync movements with music, and promote brand and identity. This research provides practical guidance for music video makers in implementing 3D animation as part of their marketing strategy.

Keyword: *Animation, Video Release, Music, Artist.*