

PERANCANGAN VIDEO MUSIK INSTRUMENTAL “*HAPPY HOUR*” MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Yosua Einstein Malihu

17.82.0095

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

PERANCANGAN VIDEO MUSIK INSTRUMENTAL “*HAPPY HOUR*” MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Yosua Einstein Malihu

17.82.0095

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK INSTRUMENTAL “HAPPY HOUR”
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

Yosua Einstein Malihu

17.82.0095

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadeth M. Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO MUSIK INSTRUMENTAL “HAPPY HOUR”
MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang disusun dan diajukan oleh

Yosua Einstein Malibu

17.82.0095

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427



M. Fairul Filza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302332



Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yosua Einstein Malihu
NIM : 17.82.0095

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Video Musik Instrumental "Happy Hour" Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

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, 20 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Yosua Einstein Malihu

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, telah diselesaikannya skripsi ini Penulis mempersembahkannya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan pertolongan dan kekuatan kepada penulis
2. Kedua orang tua Papa dan Mama yang tiada hentinya memberikan doa dan dukungan secara moral dan materi sehingga Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini
3. Gracella Princessa Polunggu yang telah membantu Penulis, menjadi tempat berkeluh kesah, memberikan motivasi dan selalu memberikan semangat kepada Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Adiku tersayang Kheren Versia Malihu yang selalu meberikan dukungan
5. Keluarga besar GBI Miracle Service Gejayan khususnya IG Kids yang telah membantu Penulis dalam melakukan Beta Test
6. Yeremia Jalmav selaku ketua IG Kids yang telah membantu Penulis dalam menyelenggarakan Beta Test
7. Adiks Hizkia Panangian yang selalu menghibur penulis dan memberi pinjaman Audio Interface kepada Penulis
8. Dan seluruh pihak yang sudah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Segala pujian dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas perkenananNya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Video Musik Instrumental “*Happy Hour*” Menggunakan Teknik Motion Graphic” dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Agus Purwanto, M.Kom selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom
4. Bernadhed, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan kepada Penulis
5. Seluru dosen dan staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
6. Semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu

Akhir kata, Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat. Kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan isi dalam penulisan skripsi ini.

Yogyakarta, 24 Juni 2024



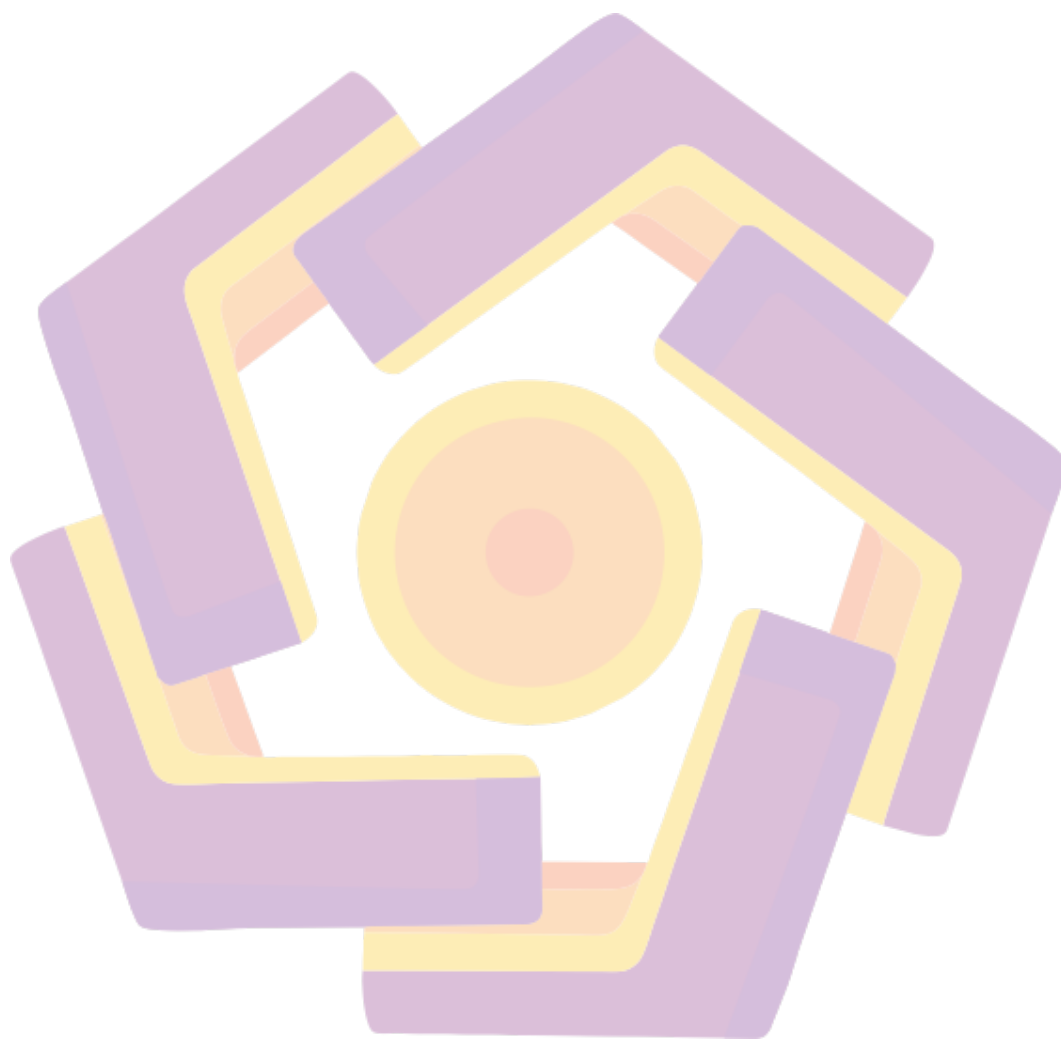
Yosua Einstein Malihu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	<i>i</i>
HALAMAN PERSETUJUAN	<i>ii</i>
HALAMAN PENGESAHAN	<i>iii</i>
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	<i>iv</i>
HALAMAN PERSEMBAHAN	<i>v</i>
KATA PENGANTAR	<i>vi</i>
DAFTAR ISI	<i>vii</i>
DAFTAR TABEL	<i>x</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xi</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xii</i>
INTISARI	<i>xiii</i>
ABSTRACT	<i>xiv</i>
BAB I	<i>1</i>
PENDAHULUAN	<i>1</i>
1.1. Latar Belakang	<i>1</i>
1.2. Rumusan Masalah	<i>3</i>
1.3. Batasan Masalah	<i>3</i>
1.4. Tujuan Penelitian	<i>3</i>
1.5. Manfaat Penelitian	<i>3</i>
1.5.1. Manfaat Teoritis.....	<i>3</i>
1.5.2. Manfaat Praktis.....	<i>4</i>
1.6. Sistematika Penulisan	<i>4</i>
BAB II	<i>5</i>
LANDASAN TEORI	<i>5</i>
2.1. Tinjauan Pustaka	<i>5</i>
2.2. Landasan Teori	<i>9</i>
2.2.1 Multimedia.....	<i>9</i>
2.2.1.1 Definisi Multimedia	<i>9</i>
2.2.1.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	<i>9</i>
2.2.1.3 Objek-Objek Multimedia	<i>10</i>
2.2.2 Musik.....	<i>14</i>
2.2.2.1 Definisi Musik	<i>14</i>
2.2.2.2 Jenis Seni Musik.....	<i>14</i>
2.2.2.3 Musik Digital	<i>15</i>
2.2.3 Motion Graphic.....	<i>16</i>
2.2.3.1 Definisi Motion Graphics	<i>16</i>
2.2.3.2 Karakteristik Motion Graphics.....	<i>16</i>
2.2.4 Software.....	<i>17</i>
2.2.4.1 <i>After Effects</i>	<i>17</i>

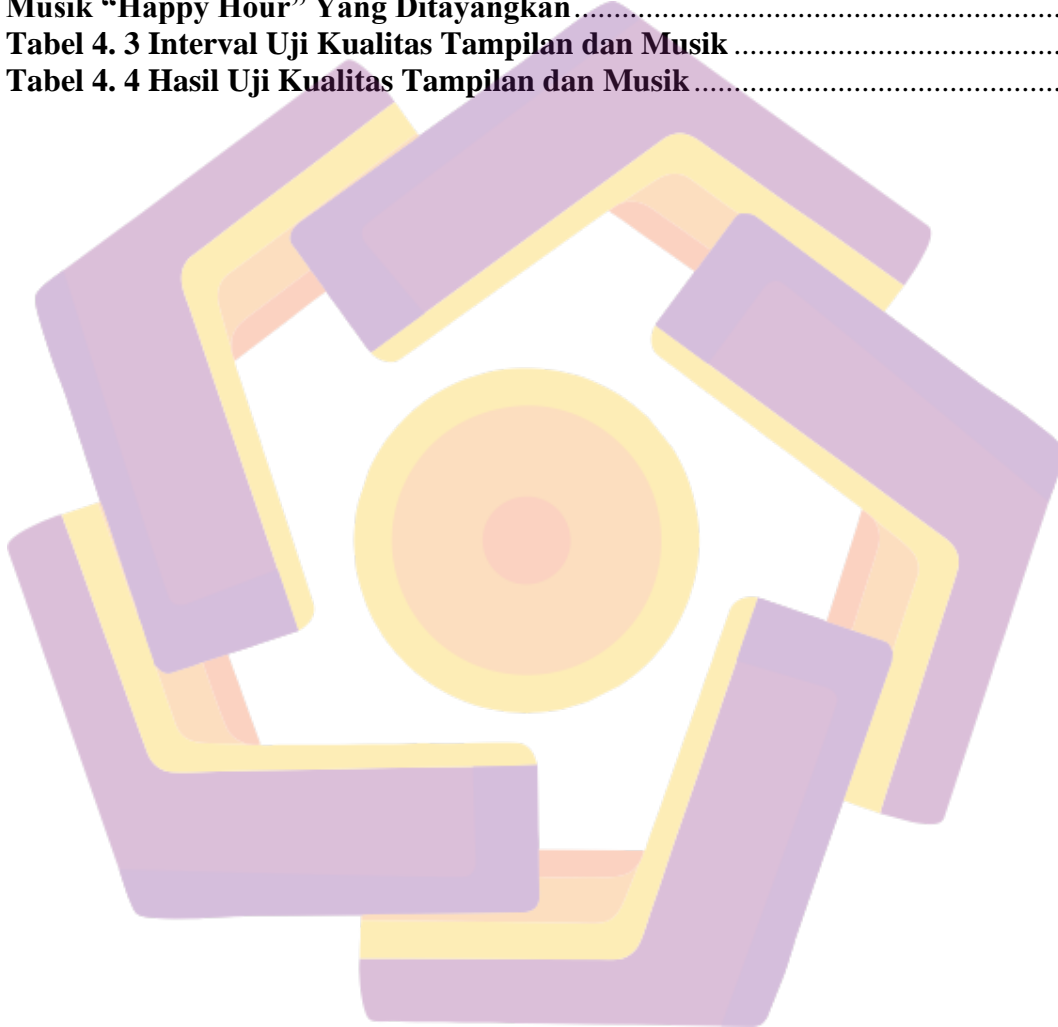
2.2.4.2	Adobe <i>Illustrator</i>	18
2.2.4.3	Studio One	19
2.2.4.4	Davinci Resolve.....	19
BAB III.....		21
ANALISIS DAN PERANCANGAN		21
3.1	Gambaran Umum Penelitian	21
3.2	Gambaran Umum Video Musik instrumental “Happy Hour”	22
3.3	Pengumpulan Data	22
3.3.1	Observasi.....	22
3.3.2	Internet Searching.....	23
3.4	Analisis Kebutuhan	24
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	24
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	25
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	25
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	25
3.5	Tahap Pra Produksi	26
3.5.1	Ide dan Konsep.....	26
3.5.2	Naskah.....	26
3.5.3	Desain Karakter.....	28
3.5.4	Desain <i>Background</i>	29
3.5.5	<i>Storyboard</i>	31
3.6	Produksi	34
3.6.1	Pembuatan <i>Layout</i>	34
3.6.2	Pembuatan <i>Keyframe</i>	35
3.6.3	Penambahan <i>Expression</i>	35
3.6.4	Pembuatan Komposisi Musik.....	36
3.6.5	<i>Tracking</i> Musik.....	37
3.7	Pasca Produksi.....	38
3.7.1	<i>Mixing</i> dan <i>Mastering</i>	38
3.7.2	<i>Compositing</i>	39
3.7.3	<i>Editing</i>	39
3.7.4	<i>Rendering</i>	40
BAB IV		41
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Evaluasi	41
4.1.1	<i>Alpha Testing</i>	41
4.1.2	<i>Beta Testing</i>	44
4.2	Implementasi.....	50
4.2.1	<i>Publish Media Online</i>	50
4.2.1.1	Youtube	50
BAB V		51
PENUTUP.....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51

Daftar Pustaka..... 52
LAMPIRAN 54



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Software	25
Tabel 3. 2 Hardware	25
Tabel 3. 3 Desain Karakter	28
Tabel 3. 4 Storyboard	31
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsioanal	41
Tabel 4. 2 Kuesioner Untuk Mengetahui Kualitas Tampilan Video Animasi Dan Musik “Happy Hour” Yang Ditayangkan	44
Tabel 4. 3 Interval Uji Kualitas Tampilan dan Musik	46
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kualitas Tampilan dan Musik	46

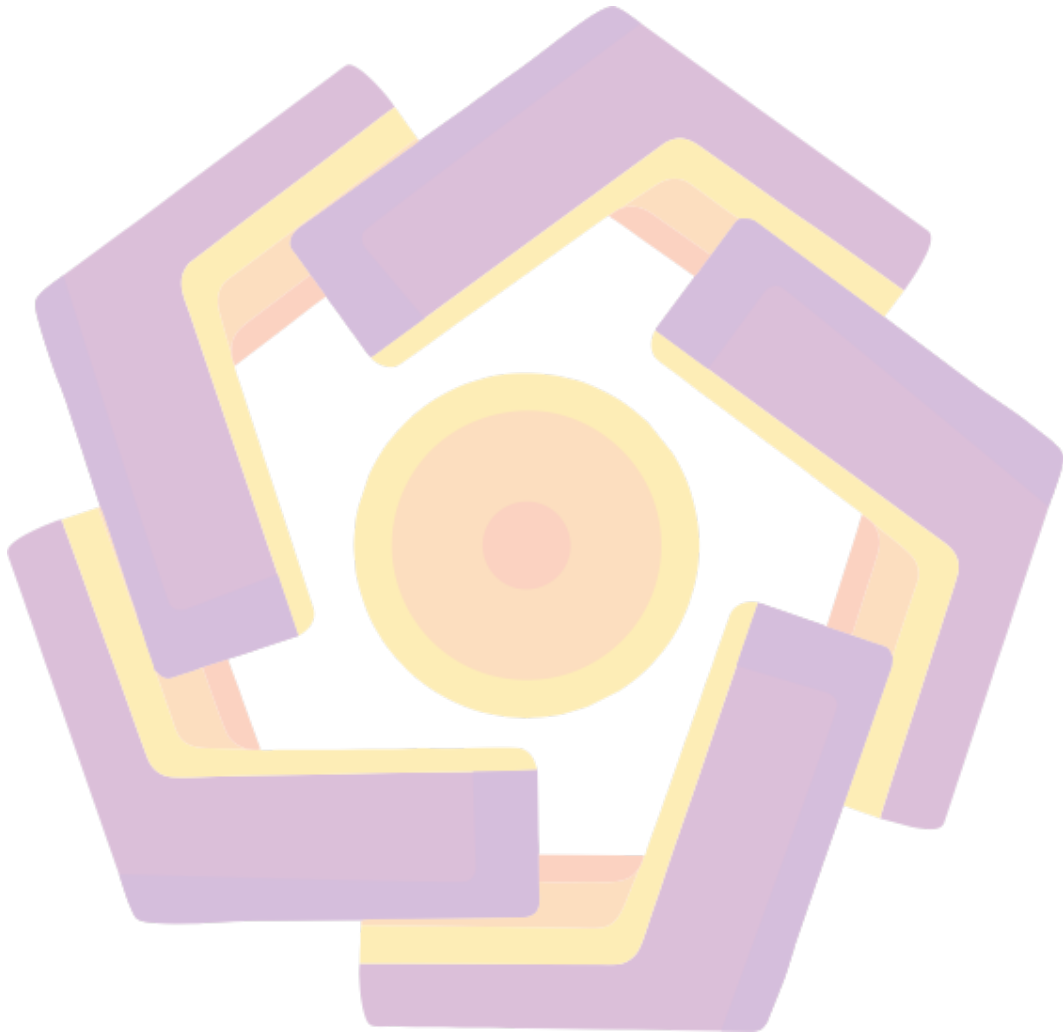


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis-Jenis Multimedia.....	10
Gambar 2. 2 Teks Cetak	11
Gambar 2. 3 Clip Art logo Dan Mascot.....	11
Gambar 2. 4 Gelombang dari Format AIFF	12
Gambar 2. 5 Perangkat Lunak Morphing	13
Gambar 2. 6 Fasilitas Adobe Title Designer.....	13
Gambar 2. 7 User Interface.....	18
Gambar 2. 8 User Interface.....	18
Gambar 2. 9 Tracking Musik di Aplikasi Studio One	19
Gambar 2. 10 Video Editing di Software Davinci Resolve.....	20
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian.....	21
Gambar 3. 2 Animasi 2D Glam Short Film.....	22
Gambar 3. 3 Animasi 2D Mulan 2.....	23
Gambar 3. 4 Color Pallete.....	24
Gambar 3. 5 Animasi Frienship – Pablo Orrego	24
Gambar 3. 6 Background Opening Scene.....	29
Gambar 3. 7 Background Sun-Jack Party	30
Gambar 3. 8 Background Sun-Luso Disco	30
Gambar 3. 9 Background Sun-Sanso Domino Arena.....	30
Gambar 3. 10 Background Fighting Arena.....	31
Gambar 3. 11 Layout Opening Scene	35
Gambar 3. 12 Keyframe Pada Animasi Happy Hour	35
Gambar 3. 13 Expression LoopOut (“pingpong”).....	36
Gambar 3. 14 Chord Progesion	37
Gambar 3. 15 Tracking Gitar Menggunakan Studio One dan VST Guitar Rig.....	38
Gambar 3. 16 Proses Mixing	39
Gambar 3. 17 Proses Mastering.....	39
Gambar 3. 18 Proses Compositing	39
Gambar 3. 19 Proses Editing	40
Gambar 3. 20 Proses Rendering	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penayangan Video Musik Instrimental Happy Hour	54
Lampiran 2 Pengisian Kuesioner	54
Lampiran 3 Foto Bersama Guru Sekolah Minggu GBI Miracle Service Gejayan Sebagai Pembina dari Anak Sekolah Minggu GBI Miracle Service Gejayan	55



INTISARI

Musik dan video menjadi elemen penting yang saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman multimedia yang mendalam. Musik instrumental "*Happy Hour*" hanya berisi instrumen tanpa vokalis, diperkaya dengan video musik yang dirancang menggunakan teknik motion graphic. Motion graphic adalah seni visual dinamis yang memadukan animasi, teks, dan grafis untuk menciptakan ilusi gerak yang menarik dan estetis. Penelitian ini bertujuan merancang video musik "*Happy Hour*" dengan teknik motion graphic guna memperkaya pengalaman mendengarkan musik. Dengan memanfaatkan perangkat lunak desain, audio, video dan animasi seperti Adobe After Effects, Adobe Ilustrator, Davinci Resolve dan Studio One. Video musik ini menggabungkan prinsip desain grafis dan animasi untuk menghasilkan komposisi visual yang dinamis dan estetis, selaras dengan alunan melodi instrumen. Hasil perancangan menunjukkan bahwa video musik dengan teknik motion graphic tidak hanya berfungsi sebagai pendamping musik, tetapi juga memperkaya interpretasi artistik dan pengalaman mendengarkan musik anak-anak. Visualisasi melalui motion graphic mempengaruhi cara anak-anak memahami dan merasakan musik, menciptakan hubungan sinergis antara elemen audio dan visual. Dengan demikian, video musik "*Happy Hour*" menjadi media ekspresi seni yang mampu menghidupkan pengalaman musik secara keseluruhan.

Kata Kunci : Perancangan, *Motion Graphic*, Video Musik, Audio, Instrumen



ABSTRACT

Music and video have become essential elements that complement each other to create a profound multimedia experience. The instrumental piece "Happy Hour," which consists solely of instruments without vocals, is enriched with a music video designed using motion graphic techniques. Motion graphics are dynamic visual arts that combine animation, text, and graphics to create an aesthetically pleasing illusion of movement. This study aims to design a music video for "Happy Hour" using motion graphic techniques to enhance the listening experience. By utilizing design, audio, video, and animation software such as Adobe After Effects, Adobe Illustrator, DaVinci Resolve, and Studio One, this music video integrates the principles of graphic design and animation to produce a dynamic and aesthetically pleasing visual composition that harmonizes with the instrumental melody. The design results show that a music video created with motion graphic techniques not only serves as a complement to the music but also enriches the artistic interpretation and listening experience for children. Visualization through motion graphics influences how children understand and perceive music, creating a synergistic relationship between audio and visual elements. Thus, the "Happy Hour" music video becomes a medium of artistic expression that can enhance the overall music experience.

Keywords: *Design, Motion Graphic, Music Video, Audio, Instrument*

