

**PEMBAHASAN COMPOSITING MUSIC & SOUND EFFECT PADA
VIDEO IKLAN TI 2025**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

Diajukan memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



Disusun oleh

MUHAMMAD RULLY AZRI MAULANA

21.82.1228

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**PEMBAHASAN COMPOSITING MUSIC & SOUND EFFECT
PADA VIDEO IKLAN TI 2025**

SKRIPSI NON REGULER – MAGANG ARTIST

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



Disusun oleh
MUHAMMAD RULLY AZRI MAULANA
21.82.1228

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN
WSKRIPSI NON REGULER**

**PEMBAHASAN COMPOSITING MUSIC & SOUND EFFECT PADA
VIDEO IKLAN TI 2025**

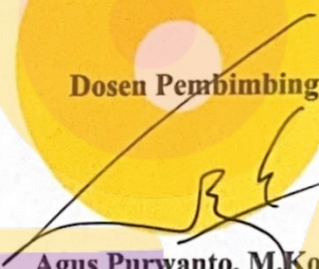
yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD RULLY AZRI MAULANA

21.82.1228

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Desember 2024

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN COMPOSITING MUSIC & SOUND EFFECT PADA
VIDEO IKLAN TI 2025**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD RULLY AZRI MAULANA

21.82.1228

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302456

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < tanggal lulus ujian >

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 : MUHAMMAD RULLY AZRI MAULANA
NIM : 21.82.1228

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBAHASAN COMPOSITING MUSIC & SOUND EFFECT PADA VIDEO IKLAN TI 2025

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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 Tim 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 Desember 2024
Yang Menyatakan.


57AMX072293610

Muhammad Rully Azri Maulana

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Skripsi dengan judul *“PEMBAHASAN COMPOSITING MUSIC & SOUND EFFECT PADA VIDEO IKLAN TI 2025”* ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi S1 - Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, saya menyadari bahwa proses ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya dan mempersembahkan tugas akhir skripsi ini kepada:

1. Orang tua penulis, untuk ayah dan ibu tercinta. Bapak M. H. SUBEKAN serta Ibu LILIK HANDAWIYAH adalah dua orang yang sangat berarti dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa, cinta, kepercayaan, dan segala bentuk dukungan baik moril maupun materil yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Tugas akhir skripsi ini di persembahkan kepada kedua orang tua saya yang telah berjuang untuk anak pertamanya. Tidak akan pernah ada habisnya rasa syukur dan terimakasih saya kepada mereka, semoga Allah SWT mengizinkan saya untuk membalas seluruh kebaikan yang telah diberikan. Terima kasih telah menjadi teladan dan menjadi figur orang tua terbaik bagi penulis.
2. Saudari penulis, untuk adik BELA terima kasih telah menjadi alasan bagi saya untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S1 dengan tugas akhir skripsi ini.
3. Keluarga penulis, terima kasih telah menjadi inspirasi serta memberi dukungan untuk saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepala Program Studi, untuk Bapak Agus Purwanto, M.Kom. yang sekaligus telah menjadi dosen pembimbing saya dalam melakukan penelitian tugas akhir ini. Terima kasih telah membantu serta memberi

kesempatan untuk saya dapat menyelesaikan pendidikan S1 dengan tugas akhir skripsi ini.

6. Mentor penulis, terima kasih untuk Bapak Rafi Kurnia Rachbini, M.Kom. telah menjadi mentor saya selama mengikuti program PANDAWA oleh PARAMA STUDIO.
7. Parama Studio, terima kasih untuk seluruh jajaran pengurus, dosen, mentor serta rekan-rekan PARAMA STUDIO yang telah memberi tempat serta mengarahkan saya untuk melakukan penelitian tugas akhir ini dalam menyelesaikan masa pendidikan S1.
8. Kontrakan Bakso, untuk kalian teman/rekan/partner bahkan lebih dari saudara, apapun itu sebutan yang pantas untuk kalian yang telah membersamai saya dalam menyelesaikan pendidikan S1, dari awal masuk kuliah bahkan hingga detik ini saya menyelesaikan tugas akhir skripsi. Saya selaku penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk apapun itu yang telah kita lewati bersama.
9. Guru - guru penulis, teruntuk beliau yang telah mengajarkan hal-hal baik apapun itu saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
10. Keluarga Besar Pagar Nusa, teruntuk mereka guru serta keluarga besar Pagar Nusa Tali Jagad yang telah menjadi rumah ke dua bagi saya, terima kasih telah memberi dukungan dan motivasi untuk saya selama melakukan pendidikan S1 hingga menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
11. Pagar Nusa Rantau Yogyakarta, untuk kalian saudara saya PNRY terima kasih telah menjadikan saya saudara kalian bahkan telah menjadi bagian dari keluarga kalian. Terima kasih telah menemani saya selama ditanah rantau yang istimewa ini. Terima kasih untuk cerita yang pernah kita buat, sehat selalu orang-orang baik. *See you Pagar Nusa Rantau Yogyakarta.*
12. Teman-teman penulis, untuk kalian yang telah menjadi teman nongkrong, ngopi, billiard, muncak, dan apapun itu saya ucapkan terima kasih untuk kalian karena telah menjadi bagian dari cerita saya.
13. *Last but not least*, terima kasih untuk diri sendiri yang telah bertahan hingga detik ini. Terima kasih telah berdiri di atas kakimu sendiri bahkan diatas

keraguanmu sendiri, dan telah sanggup untuk bertahan sejauh ini. Masih banyak badai yang akan ditemui, mari kita terjang badai tersebut hingga akhir yang membuat bangga atas apa yang telah dilewati dan menikmati hasil yang selama ini sedang diusahakan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan juga saran yang membangun demi perbaikan skripsi. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis itu sendiri maupun bagi pembaca skripsi ini.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam bidang ilmu yang diteliti, dan menjadi salah satu langkah awal bagi penulis untuk terus berkarya dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 24 Desember 2024

MUHAMMAD RULLY AZRI MAULANA

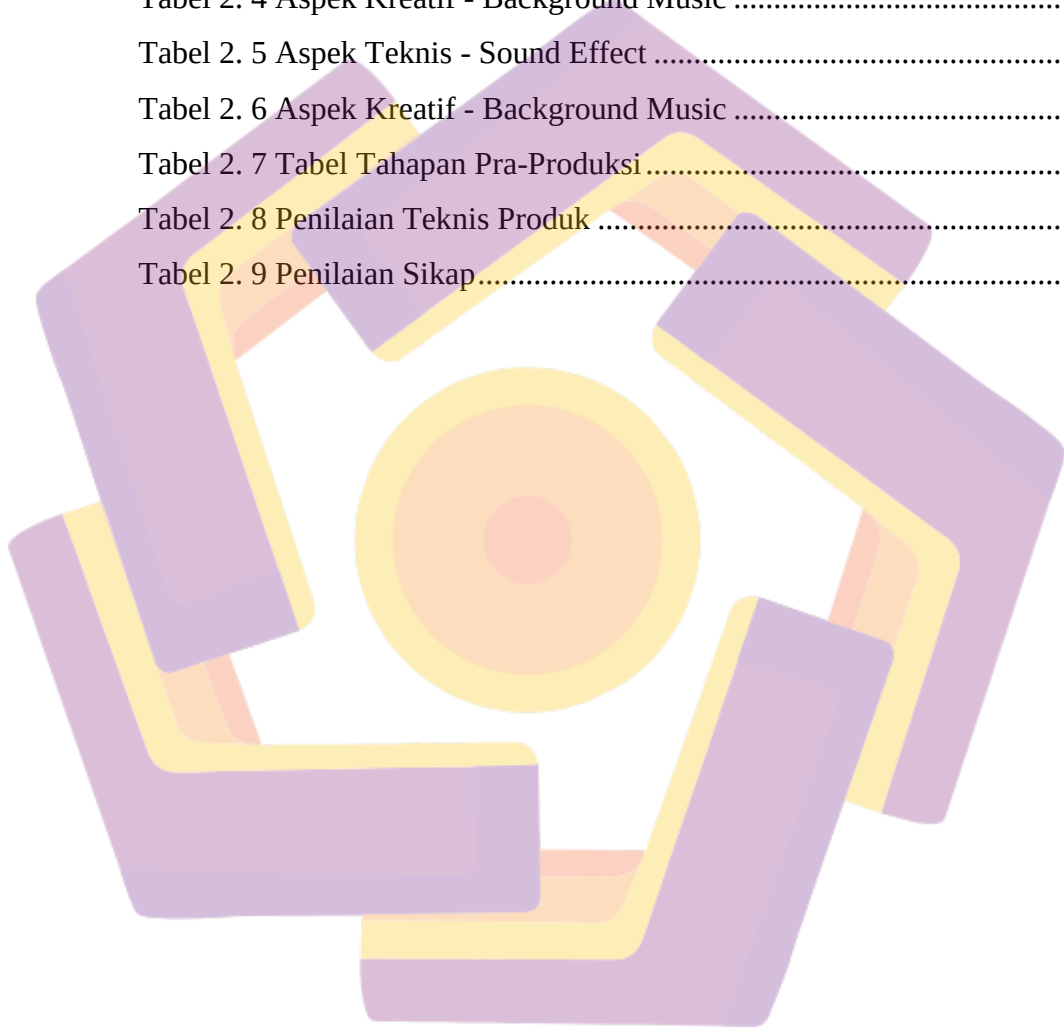
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH	2
1.3. BATASAN MASALAH	2
1.4. TUJUAN PENELITIAN	3
BAB II TEORI DAN PERANCANGAN	4
2.1. DASAR TEORI & ISTILAH UMUM.....	4
2.2. TEORI ANALISIS KEBUTUHAN	5
2.2.1. BRIEF PRODUKSI	5
2.2.2. TEORI KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	6
2.2.3. KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	9
2.3. ANALISIS ASPEK PRODUKSI	10
2.3.1. ASPEK KREATIF	10

2.3.2. ASPEK TEKNIS	13
2.4. TAHAPAN PRA PRODUKSI	24
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
3.1. PRODUKSI.....	29
3.2. PEMBUATAN BAHAN.....	29
3.2.1. Pembuatan Sound Effect.....	29
3.2.1.1. Teknik Pembuatan Sound Effect.....	29
3.2.1.2. Pembuatan Bahan Background Music	30
3.3. PRODUKSI VISUAL	31
3.3.1. Editing Audio.....	31
3.3.1.1. Editing Sound Effect	31
3.3.1.2. Editing Background Music.....	31
3.3.2. Rendering Audio	33
3.4. PASCA PRODUKSI	34
3.4.1. Editing Audio menggunakan Adobe Premire Pro 2023.....	34
3.4.1.1. Editing Sound Effect pada Adobe Premiere Pro 2023.....	34
3.4.1.2. Editing Background Music pada Adobe Premiere Pro 2023	52
3.4.2. Rendering menggunakan Adobe Premiere Pro 2023	54
3.4.3 Compositing menggunakan Adobe Premiere Pro 2023.....	55
3.5 EVALUASI.....	56
BAB IV PENUTUP	59
4.1. KESIMPULAN	59
4.2. SARAN	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kebutuhan Hardware	9
Tabel 2. 2 Kebutuhan Software.....	9
Tabel 2. 3 Aspek Kreatif - Sound Effect.....	10
Tabel 2. 4 Aspek Kreatif - Background Music	12
Tabel 2. 5 Aspek Teknis - Sound Effect	13
Tabel 2. 6 Aspek Kreatif - Background Music	23
Tabel 2. 7 Tabel Tahapan Pra-Produksi	24
Tabel 2. 8 Penilaian Teknis Produk	57
Tabel 2. 9 Penilaian Sikap.....	57

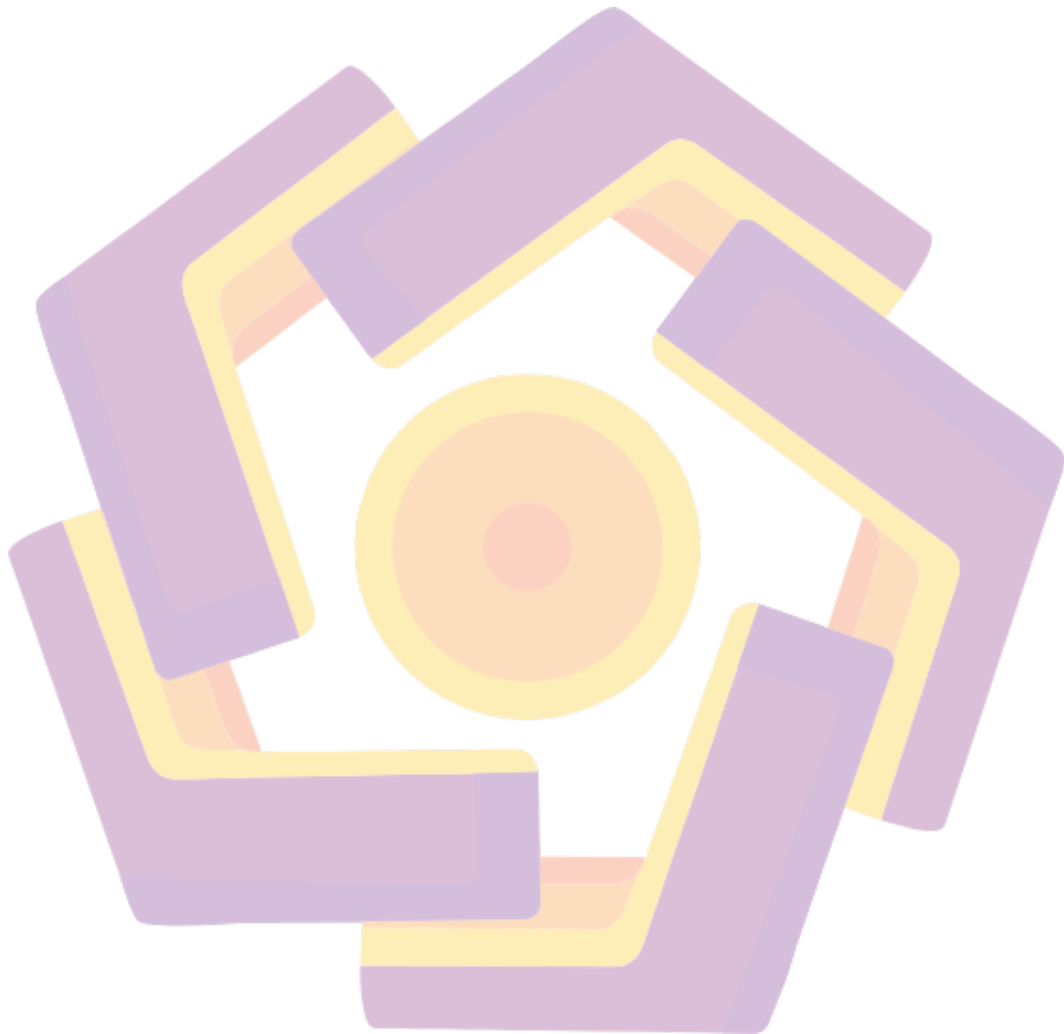


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Proses Rekaman dan Hasil Rekaman Audio Secara Langsung	29
Gambar 3. 2 Proses Pembuatan Sound Effect Software	30
Gambar 3. 3 Gambar Editing Sound Effect	31
Gambar 3. 4 Audio MP3 To WAV	32
Gambar 3. 5 Proses Pemotongan Music untuk Opening Video & Background Music untuk Isi Video.....	32
Gambar 3. 6 Proses Rendering SFX Langkah Kaki & Beep.....	33
Gambar 3. 7 Proses Rendering Audio untuk BGM Opening Video & BGM untuk Isi Video	33
Gambar 3. 8 Effect Controls SFX Langkah Kaki	34
Gambar 3. 9 Effect Controls SFX Ambience.....	35
Gambar 3. 10 Effect Controls SFX Ambience.....	35
Gambar 3. 11 Effect Controls SFX Langkah Kaki	36
Gambar 3. 12 Effect Controls SFX Ambience.....	36
Gambar 3. 13 Effect Controls SFX Langkah Kaki	37
Gambar 3. 14 Effect Controls SFX Ambience.....	37
Gambar 3. 15 Effect Controls SFX Ambience.....	37
Gambar 3. 16 Effect Controls SFX Hologram.....	38
Gambar 3. 17 Effect Controls SFX Shockwave.....	38
Gambar 3. 18 Effect Controls SFX Wosh.....	39
Gambar 3. 19 Effect Controls SFX Magic.....	39
Gambar 3. 20 Effect Controls SFX Torch.....	40
Gambar 3. 21 Effect Controls SFX Wosh.....	40
Gambar 3. 22 Effect Controls SFX Bloop	40
Gambar 3. 23 Effect Controls SFX Magic.....	41
Gambar 3. 24 Effect Controls SFX Magic.....	41
Gambar 3. 25 Effect Controls SFX Torch.....	42
Gambar 3. 26 Effect Controls SFX Robot	42

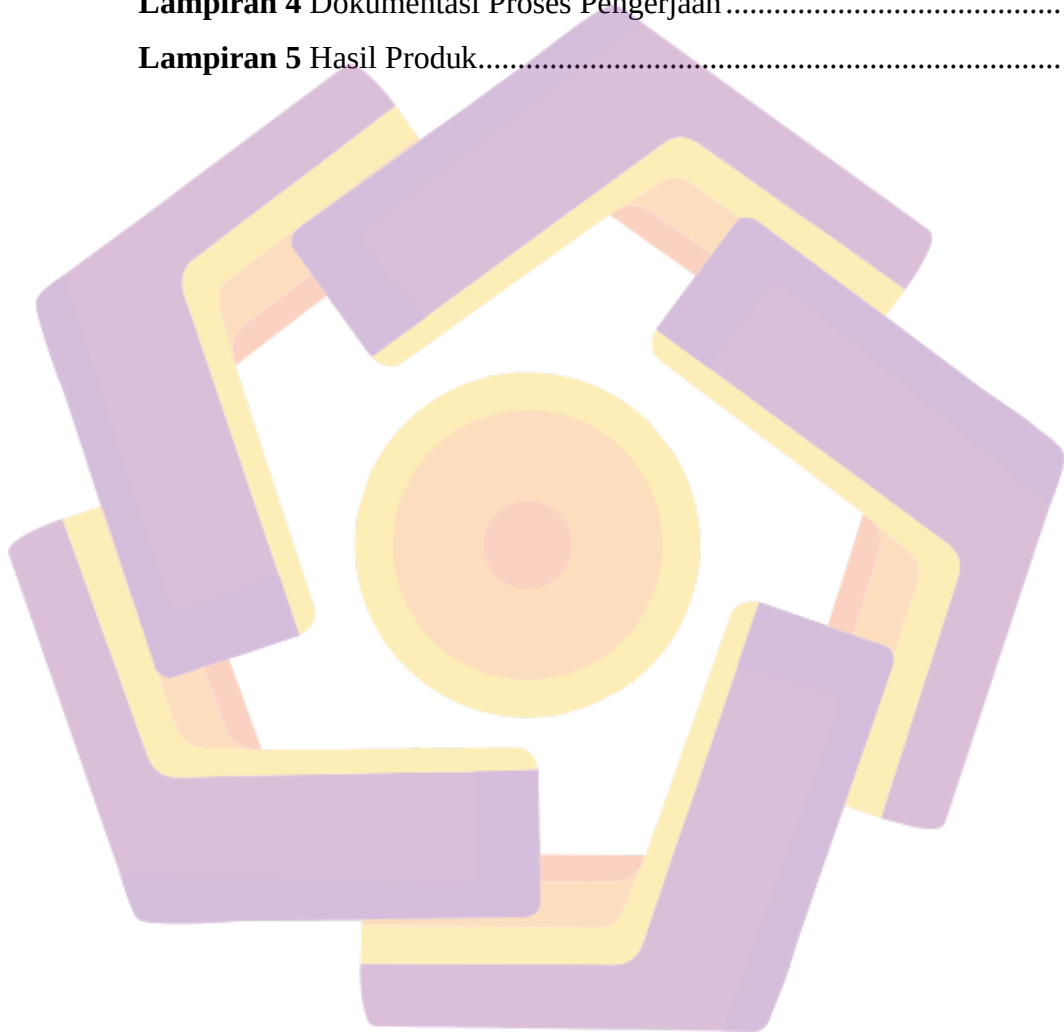
Gambar 3. 27 Effect Controls SFX Wosh.....	42
Gambar 3. 28 Effect Controls SFX Torch.....	43
Gambar 3. 29 Effect Controls SFX Slash	43
Gambar 3. 30 Effect Controls SFX Robot	44
Gambar 3. 31 Effect Controls SFX Magic	44
Gambar 3. 32 Effect Controls SFX Beep	44
Gambar 3. 33 Effect Controls SFX Video Animasi.....	45
Gambar 3. 34 Effect Controls SFX Lonceng	45
Gambar 3. 35 ect Controls SFX Baling-baling	46
Gambar 3. 36 Effect Controls SFX Button-Hologram.....	46
Gambar 3. 37 Effect Controls SFX Magic	46
Gambar 3. 38 Effect Controls SFX Hologram	47
Gambar 3. 39 Effect Controls SFX Swipe	47
Gambar 3. 40 Effect Controls SFX Glitch	48
Gambar 3. 41 Effect Controls SFX Robot	48
Gambar 3. 42 Effect Controls SFX Hologram.....	48
Gambar 3. 43 Effect Controls SFX Jump	49
Gambar 3. 44 Effect Controls SFX Flying.....	49
Gambar 3. 45 Effect Controls SFX Dash.....	50
Gambar 3. 46 Effect Controls SFX Slash	50
Gambar 3. 47 Effect Controls SFX Jump	50
Gambar 3. 48 Effect Controls SFX Flying.....	51
Gambar 3. 49 Effect Controls SFX Swipe	51
Gambar 3. 50 Effect Controls SFX Hologram.....	51
Gambar 3. 51 Effect Controls SFX Beep-Glitch.....	52
Gambar 3. 52 Effect Controls SFX Key	52
Gambar 3. 53 Effect Controls BGM-1	53
Gambar 3. 54 Effect Controls BGM-2	53
Gambar 3. 55 Effect Controls-Volume Up BGM-2.....	54
Gambar 3. 56 Render Sound Effect	54
Gambar 3. 57 Render Background Music	55

Gambar 3. 58 Compositing Audio untuk Background Music.....	55
Gambar 3. 59 Compositing Audio untuk Background Music.....	56
Gambar 3. 60 Compositing SFX & BGM.....	56
Gambar 3. 60 Compositing SFX & BGM..	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	61
Lampiran 2 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing.....	62
Lampiran 3 Folder Assets.....	63
Lampiran 4 Dokumentasi Proses Pengerjaan	64
Lampiran 5 Hasil Produk.....	65



INTISARI

Video iklan merupakan media promosi yang sangat efektif untuk digunakan dalam mempromosikan jasa maupun produk. Bukan hanya video saja, namun peran audio dalam periklanan sangatlah penting dalam penyampaian pesan audio visual pada Iklan TI 2025. Penelitian ini membahas tentang penerapan kompositing musik & efek suara dalam pembuatan video Iklan TI 2025. Elemen audio seperti musik dan efek suara memiliki peran penting dalam sebuah video iklan, karena dapat memperkuat pesan yang disampaikan dan meningkatkan daya tarik visual yang ditampilkan.

Penelitian ini bertujuan membahas penerapan kompositing musik & efek suara pada video Iklan TI 2025. Dalam penelitian ini, penulis mengkaji proses teknis & kreatif dalam penggabungan elemen musik dan efek suara pada video Iklan TI 2025, serta bagaimana kedua hal tersebut berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman audiens.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pemilihan jenis musik, penempatan dan pemilihan efek suara yang sesuai, serta teknik kompositing yang digunakan dalam iklan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi yang harmonis antara musik dan efek suara dapat memberikan dampak emosional yang kuat, memperkuat penyampaian pesan dalam iklan, serta meningkatkan pengalaman audio visual yang mendalam. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pelaku industri kreatif maupun praktisi industri periklanan sehingga dapat memaksimalkan potensi elemen audio dalam meningkatkan kualitas audio visual.

Kata Kunci: Kompositing Musik, Efek Suara, Video Iklan, Audio Visual, Teknologi Informasi 2025

ABSTRACT

Advertisement videos are highly effective promotional media for promoting services or products. Not only the video itself, but also the role of audio in advertising is crucial in delivering the audiovisual message in the 2025 TI Advertisement. This research discusses the application of music and sound effects composing in the production of the 2025 TI Advertisement video. Audio elements such as music and sound effects play an important role in an advertisement video as they can strengthen the message being conveyed and enhance the visual appeal presented.

This study aims to explore the implementation of music and sound effects composing in the 2025 TI Advertisement video. In this research, the author examines the technical and creative processes involved in combining music and sound effects in the 2025 TI advertisement, as well as how these elements contribute to enhancing the audience's experience.

The method used in this research is a case study, focusing on the selection of music, the placement and selection of appropriate sound effects, and the composing techniques applied in the advertisement. The results show that a harmonious combination of music and sound effects can create a strong emotional impact, reinforce the message delivery in the advertisement, and provide a more immersive audiovisual experience. This research is expected to offer insights for creative industry practitioners and advertising professionals to maximize the potential of audio elements in improving audiovisual quality.

Keywords: Music Compositing, Sound Effects, Advertisement Video, Audiovisual, Information Technology 2025