



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN VISUAL INTERAKTIF PADA VIDEO
MUSIK INTERAKTIF DARI LAGU “TANAH LOT”**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



Nama : Miranti Astrid Sihasale

NIM : 14120210302

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miranti Astrid Sihasale

NIM : 14120210302

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN VISUAL INTERAKTIF PADA VIDEO MUSIK

INTERAKTIF DARI LAGU “TANAH LOT”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2 Januari 2018

Miranti Astrid Sihasale



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN VISUAL INTERAKTIF PADA VIDEO MUSIK

INTERAKTIF DARI LAGU “TANAH LOT”

Oleh

Nama : Miranti Astrid Sihasale

NIM : 14120210302

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 19 Januari 2018

Pembimbing

Lalitya Talitha, M.Ds.

Pengaji

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Ketua Sidang

Prima Murti Rane Singgih, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Perancangan ini pada awalnya didasari oleh rasa suka penulis terhadap video musik, karena setiap mengerjakan sesuatu, penulis pasti mengerjakannya sambil menonton video musik yang ada. Setelah itu, saat pertama kali melihat video musik interaktif milik Coldplay, penulis pun terinspirasi dengan video musik tersebut. Visual yang indah ini juga yang mengantar penulis sampai dipilihnya topik ini.

Video musik yang telah mendapat sentuhan media interaktif ini pun meningkatkan pengalaman dalam menikmati sebuah lagu. Pengalaman ini juga yang dirasakan oleh penulis saat mencoba berbagai macam video musik interaktif. Penulis yang memang ‘norak’ mencoba video musik tersebut sampai beberapa kali. Akan tetapi, pengalaman yang dirasakan sebelumnya memang berharga bagi penulis sehingga penulis pun berinisiatif untuk membagikan pengalaman yang sama kepada orang lain.

Penulis pun ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu perancangan ini sehingga perancangan ini dapat ada sebagaimana harusnya seperti ini. Berikut ini adalah pihak-pihak tersebut:

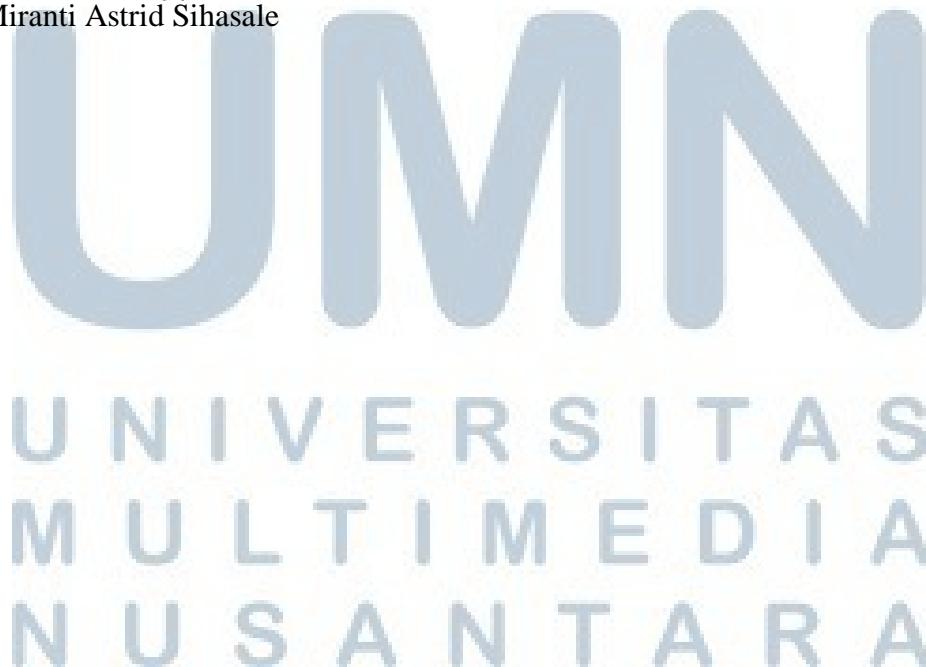
1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Lalitya Talitha, M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa membimbing serta mengajarkan banyak hal kepada penulis.
3. Clemens Felix selaku dosen yang juga menjadi narasumber serta memberikan pencerahan di dalam perancangan ini.

4. Arte et Marte yang senantiasa memberikan support serta bantuan yang diperlukan oleh penulis dalam mengerjakan perancangan ini.
5. Orang tua yang senantiasa memberikan support baik finansial maupun moral agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Mas Bambang yang menjadi sumber inspirasi di balik cerita dari perancangan ini.
7. Pihak-pihak lainnya yang turut terlibat secara langsung maupun tidak di dalam perancangan ini.

Tangerang, 19 Januari 2018.



Miranti Astrid Sihasale



ABSTRAKSI

Saat ini, video musik yang dikenal biasanya hanya berupa video musik yang dapat dilihat. Akan tetapi, saat ini video musik tidak hanya dilihat saja. Penonton juga bisa ambil bagian di dalamnya dan inilah yang disebut video musik interaktif. Perancangan ini bertujuan untuk membuat visual interaktif pada video musik agar dapat memberikan pengalaman yang berbeda dengan musik video biasa. Pada perancangan ini pertama-tama akan dilakukan riset terhadap sejarah musik video, dan teori interaktivitas menurut para ahli, serta wawancara mengenai arti lagu yang akan digunakan. Setelah itu, hasil riset tersebut akan dianalisa yang kemudian akan dilanjutkan dengan perancangan konsep. Perancangan ini akan berupa perancangan percabangan alur yang selanjutnya akan dilanjutkan dengan pembuatan *asset* visual interaktif itu sendiri. Hasil dari perancangan ini akan berupa video musik interaktif yang dapat dinikmati oleh orang lain.

Kata kunci: interaktif, interaktivitas, alur cerita, visual interaktif, video musik.



ABSTRACT

These day people used to enjoy the music video just by seeing. Nowadays, music video is not just seen but the viewer can take part in it too and this is called interactive music video. In this project, an interactive visual in an interactive music video will be made in order to give a whole new experience than the ordinary music video. In the first step of this project, an interview with the song composer about the meaning of the song and a research for both of the history of music video and the theory of interactivity according to the experts will be done. The data from that research will be analyzed and then a concept will be made according to the research data. Designing of the concept will be done by making the story and after that assets of the interactive visuals will be made. The output of this project will be an interactive music video that can be enjoyed by everyone.

Key words: interactive, interactivity, story, visual interactive, music video.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR DIAGRAM.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.5.1. Bagi Penulis	5
1.5.2. Bagi Masyarakat	5
1.5.3. Bagi Universitas	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.1.	Perkembangan Video Musik	7
2.2.	<i>Interactive storytelling</i>	11
2.2.1.	Interaktivitas pada Video Musik	15
2.3.	Interpretasi Musik	17
2.3.1.	Komunikasi	17
2.3.2.	Representasi	18
2.3.3.	Ekspektasi	18
2.4.	Persepsi Manusia	20
2.5.	Prinsip Dasar Desain.....	21
2.5.1.	Teori Warna	21
2.5.2.	Animasi	26
2.5.3.	<i>Storyboard</i>	30
2.5.4.	Karakter.....	34
2.6.	Tempo dan Dinamik pada Musik	36
2.7.	<i>Style</i> Visual dan Ragam Hias Bali	39
2.7.1.	Arsitektur Bali.....	39
2.7.2.	Busana Bali	46
	BAB 3 METODOLOGI DAN PERANCANGAN.....	52
3.1.	Gambaran Umum Tugas Akhir	52
3.2.	Metodologi Penelitian.....	52
3.2.1.	Studi Literatur	52
3.2.2.	Wawancara.....	53
3.2.2.1.	Wawancara dengan Yohana Lidya Toumahuw	53

3.2.2.2. Wawancara dengan Clemens Felix	55
3.2.2.3. Wawancara dengan Alfate	58
3.2.2.4. Wawancara dan <i>Workshop Storyboard</i>	60
3.2.3. Studi Eksisting	62
3.2.3.1. Video Musik Interaktif milik Coldplay.....	62
3.2.3.2. Video Musik milik Daoko	67
3.2.3.3. Video Musik milik Porter Robinson	68
3.2.3.4. Film Interaktif milik The Streets.....	70
3.3. <i>Design Thinking</i>	71
3.4. Perancangan	71
3.4.1. Konsep	71
3.4.1.1. Sinopsis	71
3.4.1.2. <i>Storyboard</i>	82
3.4.1.3. <i>Character Sheet</i>	83
3.4.2. <i>Moodboard</i>	88
3.4.3. <i>Progress</i>	91
BAB 4 USER ANALYSIS	95
4.1. Analisis Perancangan	95
4.1.1. Analisis Desain	95
4.1.1.1. Desain Karakter.....	95
4.1.1.2. Desain <i>Environment</i>	101
4.1.1.3. Desain <i>Storyboard</i>	105
4.1.1.4. Desain Visual Interaktif	121

4.1.2. Analisis User.....	124
4.1.2.1. <i>Testplay Alpha</i>	124
4.1.2.2. <i>Testplay Beta</i>	138
BAB 5 PENUTUP	133
5.1. Kesimpulan	133
5.2. Saran	133
DAFTAR PUSTAKA.....	xix
LAMPIRAN.....	xxiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Piramida Freytag	11
Gambar 2.2. Ketiga struktur alur dalam alur cerita interaktif	15
Gambar 2.3. Cara kerja <i>arcs</i>	28
Gambar 2.4. <i>Pipeline</i> perancangan karakter	34
Gambar 2.5. Beberapa jenis <i>keketusan</i>	42
Gambar 2.6. Bagian bawah makhluk ini merupakan contoh <i>kekarangan</i>	42
Gambar 2.7. Beberapa jenis <i>pepatraan</i>	43
Gambar 2.8. <i>Karang boma</i>	44
Gambar 2.9. <i>Karang Sae</i>	44
Gambar 2.10. <i>Karang Hasti</i>	45
Gambar 2.11. <i>Karang Goak</i>	45
Gambar 2.12. Busana Adat Bali.....	47
Gambar 2.13. <i>Pusung Gonjer</i>	50
Gambar 2.14. <i>Pusung Tagel</i>	51
Gambar 3.1. Wawancara dengan Yohana	53
Gambar 3.2. Wawancara dengan Clemens Felix	55
Gambar 3.3. Wawancara dengan Alfate	58
Gambar 3.4. <i>Workshop storyboard</i> dengan Alfi	60
Gambar 3.5. Perancangan percabangan alur cerita dengan <i>post-it</i>	63
Gambar 3.6. Sketsa <i>Storyboard</i> dari setiap percabangan alur	63
Gambar 3.7. <i>Storyboard</i> versi <i>digital</i>	63
Gambar 3.8. Percabangan alur pada aplikasi <i>Treehouse</i>	64

Gambar 3.9. Adegan pemilihan alur lainnya	66
Gambar 3.10. <i>Screenshot</i> dari video musik “ <i>Uchiage Hanabi</i> ”	68
Gambar 3.11. <i>Screenshot</i> dari pembuatan video musik “ <i>Shelter</i> ”	69
Gambar 3.12. <i>Screenshot</i> dari video musik <i>Shelter</i>	70
Gambar 3.13. <i>Screenshot</i> dari video musik <i>Computers and Blues</i>	71
Gambar 3.14. <i>Design Thinking</i>	72
Gambar 3.15. Bagan Perancangan	74
Gambar 3.16. Piramida struktur cerita	78
Gambar 3.17. Bagan sinopsis.....	81
Gambar 3.18. <i>Storyboard</i> dengan <i>post-it</i>	82
Gambar 3.19. Rata-rata tinggi penduduk ASEAN.....	83
Gambar 3.20. Perancangan karakter Maharani.....	84
Gambar 3.21. <i>Character sheet</i> Maharani.....	85
Gambar 3.22. Sketsa perancangan karakter Taejo.....	86
Gambar 3.23. <i>Character sheet</i> Taejo	87
Gambar 3.24. Sketsa perancangan karakter orang tua Maharani.....	87
Gambar 3.25. <i>Moodboard</i> warna	88
Gambar 3.26. <i>Moodboard</i> karakter utama perempuan	89
Gambar 3.27. <i>Moodboard</i> Tanah Lot	89
Gambar 3.28. <i>Moodboard</i> karakter utama laki-laki.....	91
Gambar 3.29. <i>Asset digital</i>	92
Gambar 3.30. <i>Asset</i> yang telah dianimasikan	93
Gambar 3.31. Tampilan dari situs <i>Eko Studio</i>	94

Gambar 4.1. Desain karakter Maharani	96
Gambar 4.2 Desain karakter Taejo	97
Gambar 4.3. Kedua Orang Tua Maharani.....	99
Gambar 4.4. Ibu Maharani	100
Gambar 4.5. Ketegasan kedua orang tua Maharani	100
Gambar 4.6. Interior rumah Maharani	101
Gambar 4.7.Tanah Lot	102
Gambar 4.8. Interior toko oleh-oleh.....	103
Gambar 4.9. Suasana jalan-jalan di Bali	103
Gambar 4.10. Bali Safari.....	104
Gambar 4.11. Bandara I Gusti Ngurah Rai	104
Gambar 4.12. Halaman rumah dan Pura keluarga Maharani.....	105
Gambar 4.13. <i>Scene 1-5</i>	106
Gambar 4.14. <i>Scene 6-11</i>	107
Gambar 4.15. <i>Scene 12-16</i>	108
Gambar 4.16. <i>Scene 17-21</i>	109
Gambar 4.17. <i>Scene 22-25</i>	110
Gambar 4.18. <i>Scene 26-28</i>	110
Gambar 4.19. <i>Scene 29-35</i>	111
Gambar 4.20. <i>Scene 36-44</i>	112
Gambar 4.21. <i>Scene 45-51</i>	113
Gambar 4.22. <i>Scene 52-54</i>	114
Gambar 4.23. <i>Scene 55-60</i>	115

Gambar 4.24. <i>Scene</i> 61-65	116
Gambar 4.25. <i>Scene</i> 66-70	117
Gambar 4.26. <i>Scene</i> 71-76	118
Gambar 4.27. <i>Scene</i> 77-79	119
Gambar 4.28. <i>Scene</i> 80-83	119
Gambar 4.29. <i>Scene</i> 84-86	120
Gambar 4.30. <i>Scene</i> 87-89	121
Gambar 4.31. <i>Scene</i> pilihan pertama	122
Gambar 4.32. <i>Scene</i> pilihan kedua.....	123
Gambar 4.33. Alur cerita dalam video musik ini	124
Gambar 4.34. Kritik dan saran <i>testplay alpha</i>	128
Gambar 4.35. Kritik dan saran <i>testplay beta</i>	132



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Nama-nama tempo.....	37
Tabel 2.2. Nama-nama perubahan pada tempo.....	38
Tabel 2.3. Nama-nama dinamik.....	38



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1. Umur responden <i>testplay alpha</i>	125
Diagram 4.2. Jenis kelamin responden <i>testplay alpha</i>	125
Diagram 4.3. Presentase jawaban pertanyaan 1 <i>testplay alpha</i>	126
Diagram 4.4. Presentase jawaban pertanyaan 2 <i>testplay alpha</i>	126
Diagram 4.5. Presentase jawaban pertanyaan 3 <i>testplay alpha</i>	127
Diagram 4.6. Umur responden <i>testplay beta</i>	129
Diagram 4.7. Jenis kelamin responden <i>testplay beta</i>	129
Diagram 4.8. Presentase jawaban pertanyaan 1 <i>testplay beta</i>	130
Diagram 4.9. Presentase jawaban pertanyaan 2 <i>testplay beta</i>	130
Diagram 4.10. Presentase jawaban pertanyaan 3 <i>testplay beta</i>	131

