

**ANALISIS PESAN VISUAL PADA VIDEO MUSIK K-POP YANG
MENGUNAKAN KECERDASAN BUATAN
(Studi pada *Girlband* Eternity dan MAVE)**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

FAUSTINA HELENA REGINA CAELI MARTIN

190906820 / KOM

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANALISIS PESAN VISUAL PADA VIDEO MUSIK K-POP YANG
MENGUNAKAN KECERDASAN BUATAN
(Studi pada *Girlband* Eternity dan MAVE)**


SKRIPSI

**Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

disusun oleh :

**Faustina Helena Regina Caeli Martin
190906820**

disetujui oleh :



Desideria Cempaka Wijaya M., S.Sos, M.A., Ph.D.

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : ANALISIS PESAN VISUAL PADA VIDEO MUSIK K-POP
YANG MENGGUNAKAN KECERDASAN BUATAN
(Studi pada *Girlband* Eternity dan MAVE)

Penyusun : Faustina Helena Regina Caeli Martin

NPM : 190906820

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan
pada

Hari / Tanggal : Jumat, 1 September 2023

Pukul : 13.00 WIB

Tempat : Ruang Pendaran 3 Kampus IV Gedung Theresia Universitas
Atma Jaya Yogyakarta

TIM PENGUJI

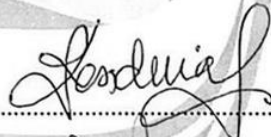
Dr. MC. Ninik Sri Rejeki, M.Si.

Penguji Utama



Desideria Cempaka Wijaya M. S.Sos, M.A., Ph.D.

Penguji I



Immanuel Dwi Asmoro Tunggal, M.I.Kom.

Penguji II



Ranggabumi Nuswantoro, M.A.

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faustina Helena Regina Caeli Martin

NPM : 190906820

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : ANALISIS PESAN VISUAL PADA VIDEO MUSIK K-POP
YANG MENGGUNAKAN KECERDASAN BUATAN
(Studi pada *Girlband* Eternity dan MAVE)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 07 September 2023

Saya yang menyatakan,



Faustina Helena Regina Caeli Martin

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi komunikasi banyak digunakan dalam strategi pemasaran untuk menembus pasar global, salah satunya melalui penyebaran Korean Pop (K-Pop). Era baru yang lahir dalam industri musik K-Pop terus mengalami perkembangan sehingga memunculkan banyak perubahan dan inovasi dalam industri tersebut. Hadirnya teknologi kecerdasan buatan menghadirkan tren baru dalam masyarakat dengan memproduksi karakter virtual yang dapat membantu manusia melakukan berbagai macam pekerjaan. Salah satu perusahaan IT yang bergerak dalam bidang pengembangan AI di Korea Selatan, yakni Pulse9 melahirkan sebuah *girlband* bernama Eternity yang seluruh anggotanya dibuat dengan konsep *artificial intelligence*. Kemudian, perusahaan lainnya yakni Metaverse Entertainment juga memperkenalkan *girlband* berbasis AI yang bernama MAVE (Make New Wave). Untuk merealisasikan karakter AI, maka digunakan teknologi AI berbasis *Deepfake* dengan kemampuan *Deep Learning* yang diterapkan dalam pembuatan karakteristik wajah, hingga suara palsu yang memungkinkan mereka terlihat sangat nyata. Adapun produk *girlband* virtual ini dikenalkan kepada publik melalui platform Youtube dengan video musiknya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan visual pada video musik *girlband* Eternity dan MAVE yang menggunakan kecerdasan buatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis konten kualitatif dengan persiapan, pengorganisasian, dan pelaporan hasil temuan. Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder yang diperoleh dari video musik Eternity dan MAVE pada Youtube, *website* agensi, buku, jurnal-jurnal, dan artikel berita mengenai teknologi AI di Korea Selatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi AI membentuk interaksi antara manusia dengan karakter AI melalui animasi visual dengan simbol-simbol yang tidak dapat ditemukan dalam dunia nyata sebagai identitas barunya, serta teknologi AI memberikan realitas baru dalam kehidupan manusia dimana hadirnya karakter AI mampu melakukan berbagai macam pekerjaan dalam industri media dan hiburan.

Kata Kunci: pesan visual, kecerdasan buatan, *girlband* virtual

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, rahmat, kuasa, dan penyertaan-Nya dalam seluruh perjuangan penulis dari awal hingga akhir. Karya ini penulis persembahkan dengan sepenuh hati bagi keluarga dan seluruh pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan doa sehingga tugas akhir ini dapat selesai tepat waktu.

Terdapat beberapa kutipan ayat Alkitab yang penulis baca berulang kali untuk menguatkan diri selama berjuang menyelesaikan tugas akhir ini:

"Karena setiap orang yang meminta, menerima dan setiap orang yang mencari, mendapat dan setiap orang yang mengetok, baginya pintu dibukakan." Matius 7:8

"Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur." Filipi 4:6

"Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia yang memelihara kamu." 1 Petrus 5:7

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus, Bunda Maria, dan Roh Kudus karena berkat rahmat, kasih, kuasa, karunia, kekuatan, dan penyertaan-Nya yang selalu diberikan kepada penulis selama proses penulisan tugas akhir ini hingga terselesaikannya dengan baik dan tepat waktu. Penulisan tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa selama menempuh pendidikan telah mendapatkan banyak dukungan dari keluarga dan orang-orang terdekat. Pada kesempatan ini, penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan berkat, doa, dukungan, dan motivasi dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Desideria Cempaka Wijaya M. S.Sos, M.A., Ph.D. selaku dosen pembimbing dalam Kuliah Kerja Lapangan (KKL) hingga pengerjaan skripsi yang dengan sabar dan penuh kasih telah bersedia menyediakan waktunya untuk membimbing, mengkritisi, dan memberikan masukan terhadap laporan tugas akhir sehingga dapat selesai dengan baik.
3. Tim dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan untuk menyempurnakan laporan penelitian ini sehingga menjadi karya tulis yang lebih baik.
4. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan pengajaran dan ilmu sejak awal proses perkuliahan hingga terselesaikannya tugas akhir ini.

5. Yohanes Dicky Gunawan yang telah dengan sabar mendengarkan keluh kesah penulis dan membantu memberikan masukan terhadap setiap kesulitan yang penulis alami.
6. Terakhir, penulis berterima kasih kepada diri sendiri atas seluruh usaha dan kerja keras untuk menyelesaikan target pendidikan demi mencapai gelar sarjana ini.

Penulis berharap bahwa tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis dan pembaca untuk menambah pengetahuan. Penulis menyadari dalam penyusunannya, laporan ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu penulis terbuka menerima kritik dan saran yang dapat bermanfaat bagi banyak pihak untuk penyempurnaan laporan penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 3 Agustus 2023



Faustina Helena Regina Caeli Martin

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Abstrak.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A Latar Belakang.....	1
B Rumusan Masalah.....	14
C Tujuan Penelitian.....	14
D Manfaat Penelitian.....	14
1 Manfaat Akademis.....	14
2 Manfaat Praktis.....	15
E Kerangka Teori.....	15
1 Komunikasi Visual.....	15
2 Komunikasi Nonverbal.....	29
3 Hiperrealitas.....	32
4 <i>Artificial Intelligence</i> dalam Komunikasi.....	35
5 Media Baru.....	38
F Kerangka Konsep.....	42
1 Video Musik.....	42
2 <i>Girlband</i>	46
G Metodologi Penelitian.....	47
1 Jenis Penelitian.....	47

2	Metode Penelitian.....	48
3	Objek Penelitian.....	49
4	Sumber Data.....	49
5	Teknik Pengumpulan Data.....	49
6	Teknik Analisis Data.....	50

BAB 2 DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A	K-Pop Generasi 4.....	54
B	Profil Eternity.....	55
C	Profil MAVE.....	56
D	Profil Agensi.....	57
1	Pulse9.....	57
2	Metaverse Entertainment.....	58
E	Video Musik.....	59
1	Pandora.....	59
2	DTDTGMGN.....	60
3	Paradise.....	61

BAB 3 HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A	Hasil Temuan.....	63
1	Unsur Visual dalam Video Klip Eternity dan MAVE.....	63
2	Karakteristik Personel Eternity dan Mave.....	80
B	Pembahasan.....	101
1	Komunikasi Visual dalam Video Artificial Intelligence.....	101
2	Hiperrealitas pada Karakter AI.....	107
3	<i>Artificial Intelligence</i> dalam Karakteristik Fisik Eternity dan MAVE.....	110
4	Youtube sebagai Media Publikasi Video AI.....	113
5	Konsep Video Musik Eternity dan MAVE.....	115
6	Eternity dan MAVE sebagai <i>Girlband</i> Virtual.....	116

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

A Kesimpulan.....	120
B Kelemahan dan Tantangan dalam Penelitian.....	123
C Saran.....	123

DAFTAR PUSTAKA.....	127
---------------------	-----

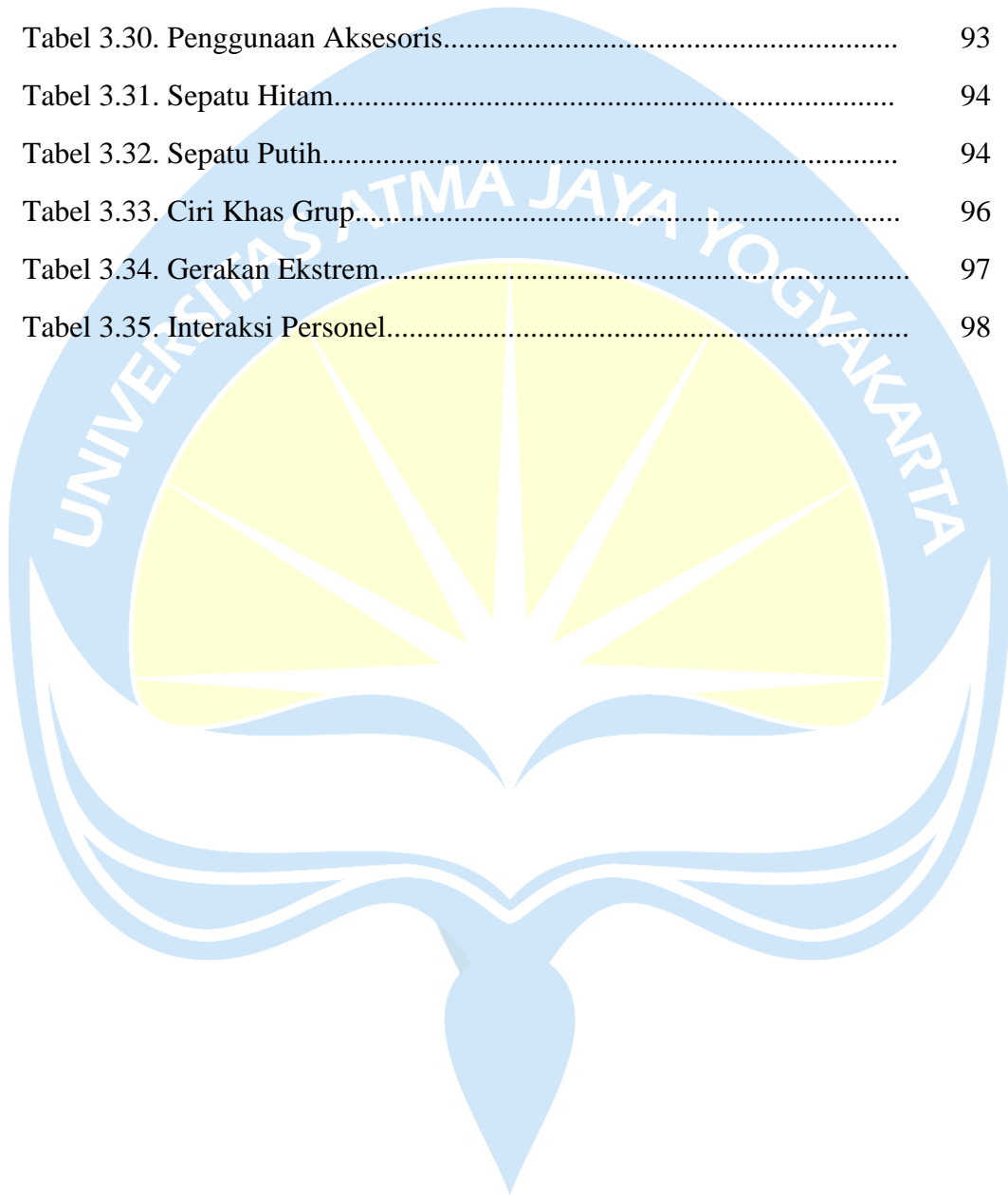
Lampiran



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Arti Warna.....	19
Tabel 3.1. Aksan Warna Gelap.....	64
Tabel 3.2. Aksan Warna Terang.....	64
Tabel 3.3. Dominasi Warna.....	66
Tabel 3.4. Elemen Geometri.....	68
Tabel 3.5. Visualisasi Patung.....	69
Tabel 3.6. Kendaraan Futuristik.....	70
Tabel 3.7. Adegan Mengemudi.....	71
Tabel 3.8. Komposisi Ruang.....	72
Tabel 3.9. Gerakan Melukis.....	74
Tabel 3.10. Efek Visual.....	75
Tabel 3.11. Teknologi Visual Masa Depan.....	76
Tabel 3.12. Teknik <i>Eye Level</i>	77
Tabel 3.13. Teknik <i>High Level</i>	77
Tabel 3.14. Teknik <i>Low Level</i>	78
Tabel 3.15. Transisi Masuk.....	79
Tabel 3.16. Transisi Keluar.....	79
Tabel 3.17. Karakteristik Wajah.....	80
Tabel 3.18. Bola Mata Hitam.....	82
Tabel 3.19. Bola Mata Cokelat.....	82
Tabel 3.20. Transformasi Warna Mata MV Paradise.....	83
Tabel 3.21. Transformasi Warna Mata MV Pandora.....	84
Tabel 3.22. Gerakan Mata.....	85
Tabel 3.23. Karakteristik Mulut.....	86
Tabel 3.24. Warna Kulit.....	87
Tabel 3.25. Rambut Gerai.....	88

Tabel 3.26. Rambut Kucir Dua.....	88
Tabel 3.27. Rambut <i>Space Bun</i>	89
Tabel 3.28. Kostum Hitam.....	90
Tabel 3.29. Baju Putih.....	91
Tabel 3.30. Penggunaan Aksesoris.....	93
Tabel 3.31. Sepatu Hitam.....	94
Tabel 3.32. Sepatu Putih.....	94
Tabel 3.33. Ciri Khas Grup.....	96
Tabel 3.34. Gerakan Ekstrem.....	97
Tabel 3.35. Interaksi Personel.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Anggota Grup Eternity.....	5
Gambar 1.2. Anggota Grup MAVE.....	6
Gambar 1.3. Implementasi AI pada wajah personel Eternity.....	8
Gambar 1.4. <i>Behind The Scene</i> MV “Paradise” Eternity.....	9
Gambar 1.5. <i>Recording Vocal</i> “Paradise” Eternity.....	10
Gambar 1.6. <i>Recording Rap</i> “Paradise” Eternity.....	10
Gambar 1.7. Pembuatan Koreografi “Pandora” MAVE.....	11
Gambar 1.8. Tahapan Analisis Data.....	52
Gambar 2.1. MV Pandora dalam Youtube.....	60
Gambar 2.2. MV DTDGGMGN dalam Youtube.....	61
Gambar 2.3. MV Paradise dalam Youtube.....	62
Gambar 3.1. Bagan Hasil Temuan.....	100
Gambar 3.2. Bagan Analisis.....	119