

**PERANCANGAN *MUSIC VIDEO* SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI UNTUK MEMPERKENALKAN
TOKOH PUNAKAWAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Ailsa Anggari Nathania
00000071663

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *MUSIC VIDEO* SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI UNTUK MEMPERKENALKAN
TOKOH PUNAKAWAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Ailsa Anggari Nathania

00000071663

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ailsa Anggari Nathania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071663
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *MUSIC VIDEO* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH PUNAKAWAN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Ailsa Anggari Nathania)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *MUSIC VIDEO* SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI UNTUK MEMPERKENALKAN
TOKOH PUNAKAWAN**

Oleh

Nama Lengkap : Ailsa Anggari Nathania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071663
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

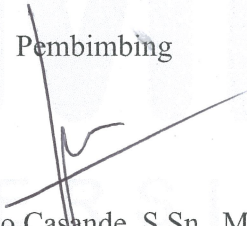
Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

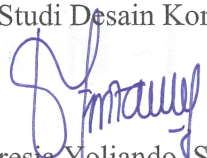
Penguji


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Pembimbing


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M. Ds.
0330117501/ 081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ailsa Anggari Nathania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071663
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MUSIC VIDEO*
SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
UNTUK MEMPERKRNALKAN TOKOH
PUNAKAWAN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Ailsa Anggari Nathania)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ailsa Anggari Nathania
NIM : 00000071663
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *MUSIC VIDEO* SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH
PUNAKAWAN

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 7 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Ailsa Anggari Nathania)

KATA PENGANTAR

Dengan rasa Syukur kepada Allah SWT, saya ingin mengucapkan terima kasih atas kesempatan dan dukungan yang telah diberikan dalam penyelesaian proposal tugas akhir ini. Tujuan penulis dalam pembuatan tugas akhir berjudul "Perancangan Media Informasi untuk Memperkenalkan Tokoh Punakawan" adalah untuk menghasilkan sebuah media informasi yang inovatif, yang mampu memperkenalkan tokoh-tokoh punakawan kepada masyarakat secara luas dengan inovasi yang baru dan unik.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Melalui pendekatan kreatif dan penerapan teknologi terkini, penulis berharap dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya Indonesia, terutama dalam konteks seni pertunjukan wayang.

Tangerang, 7 Januari 2026



(Ailsa Anggari Nathania)

PERANCANGAN *MUSIC VIDEO* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH PUNAKAWAN

(Ailsa Anggari Nathania)

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman dan apresiasi Generasi Z terhadap tokoh Punakawan menjadi permasalahan sosial yang berpotensi mengancam pelestarian budaya Indonesia. Punakawan, yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, bukan sekadar karakter dalam pertunjukan wayang kulit, tetapi juga mengandung makna filosofis yang mencerminkan ragam watak manusia. Sayangnya, rendahnya tingkat pengetahuan Generasi Z, khususnya usia 18–25 tahun, berpotensi mengurangi minat terhadap seni tradisional sekaligus melemahkan nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini bertujuan merancang *music video* sebagai media informasi inovatif yang relevan dengan gaya hidup digital Generasi Z. *Music video* dengan dokumenteri dipilih karena memadukan kekuatan narasi faktual dengan daya tarik musik, sehingga pesan filosofis tokoh Punakawan dapat dikemas lebih modern, menarik, dan mudah diakses. Metode yang digunakan adalah pendekatan campuran dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner, wawancara, dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis untuk menemukan pola permasalahan sekaligus menentukan strategi visual yang tepat dalam pengemasan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden menilai *music video* sebagai media yang menarik untuk memperkenalkan tokoh Punakawan. Perancangan menghasilkan video berdurasi kurang lebih tiga menit yang menampilkan Punakawan sebagai figur budaya yang sarat nilai kepribadian. Video ini menggabungkan elemen musik, narasi, dan visualisasi untuk menekankan karakter Punakawan agar lebih mudah dipahami oleh audiens muda. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa *music video* merupakan media inovatif yang relevan untuk memperkenalkan kembali tokoh Punakawan, sekaligus menumbuhkan kesadaran Generasi Z menjaga nilai-nilai budaya.

Kata kunci: *music video*, tokoh punakawan, ragam watak manusia

DESIGN OF A MUSIC VIDEO AS A COMMUNICATION

MEDIUM TO INTRODUCE PUNAKAWAN

CHARACTERS

(Ailsa Anggari Nathania)

ABSTRACT (English)

The lack of understanding and appreciation of Generation Z toward Punakawan has become a social issue that potentially threatens the sustainability of Indonesian cultural heritage. Punakawan, consisting of Semar, Gareng, Petruk, and Bagong, are not merely characters in wayang kulit performances, but also embody philosophical meanings that reflect various human characteristics rooted in Javanese culture. The low level of cultural literacy among Generation Z, particularly those aged 18 to 25, contributes to declining interest in traditional arts and weakens the transmission of cultural values. This research aims to design a music video as an innovative informational medium that is relevant to the digital lifestyle and media consumption habits of Generation Z. A documentary-approach music video was selected because it integrates factual narration with musical and visual elements, allowing cultural messages to be delivered in a modern, engaging, and accessible format. This study employed a mixed method approach using questionnaires, interviews, and observations as data collection techniques. The collected data were analyzed to identify problems and to determine appropriate visual communication strategies for media development. The design resulted in a music video with an approximate duration of three minutes presenting Punakawan as cultural figures rich in moral and personality values. The video combines music, narration, and visual storytelling to emphasize Punakawan characteristics and make them easier to understand for young audiences. The findings indicate that the music video is perceived as an attractive and effective medium for introducing Punakawan and fostering Generation Z awareness in preserving Indonesian cultural values.

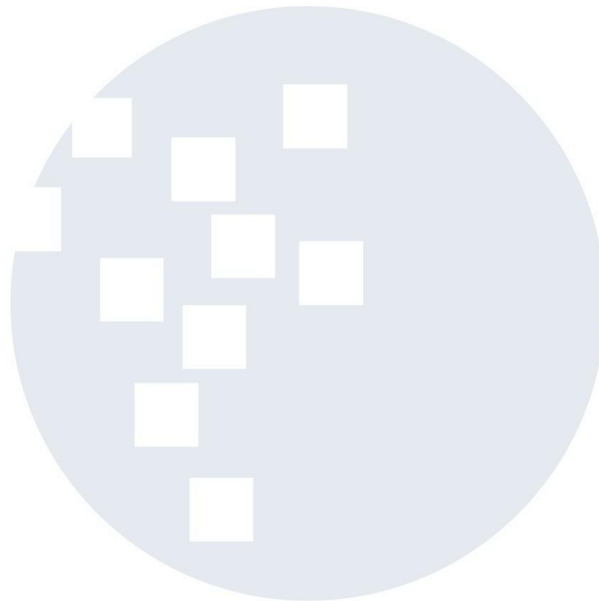
Keywords: *music video, punakawan characters, human traits*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	v
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT (English)</i>	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Transformasi Media Digital	6
2.1.2 Media Informasi di Media Sosial	9
2.1.3 Visual	14
2.2 Generasi Z	36
2.2.1 Generasi Z terhadap Media Digital	37
2.2.2 Perilaku Konsumsi Media Sosial Generasi Z	39
2.2.3 Kesadaran Generasi Z terhadap Isu Sosial Budaya	40
2.3 Tokoh Punakawan	41
2.3.1 Watak dan Karakteristik Tokoh Punakawan	42

2.3.2 Relevansi Watak Punakawan dengan Ragam Watak Manusia	46
2.4 Penelitian yang Relevan.....	47
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	50
3.1 Subjek Perancangan	50
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	51
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	53
3.3.1 Observasi.....	53
3.3.2 Wawancara	54
3.3.3 <i>Market Validation</i>	57
3.3.4 Kuesioner	57
3.3.5 Studi Eksisting.....	59
3.3.6 Studi Referensi	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	60
4.1 Hasil Perancangan	60
4.1.1 <i>Orientation</i>	60
4.1.2 <i>Analysis</i>	90
4.1.3 <i>Concept</i>	101
4.1.4 <i>Design</i>	114
4.1.5 <i>Implementation</i>	133
4.1.6 Bimbingan Spesialis	136
4.2 Pembahasan Perancangan.....	137
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	138
4.2.2 Analisis <i>Music Video</i>	157
4.2.3 Analisis <i>Motion Graphics</i>	159
4.2.4 Analisis <i>Artwork Multipurpose</i>	161
4.2.5 Analisis Carousel IG	162
4.2.6 Analisa <i>Stationery</i>	162
4.2.7 Analisis Gimik	163
4.2.8 Analisis Merchandise	164
4.2.9 Analisis CD & Booklet.....	165
4.2.10 Anggaran	165

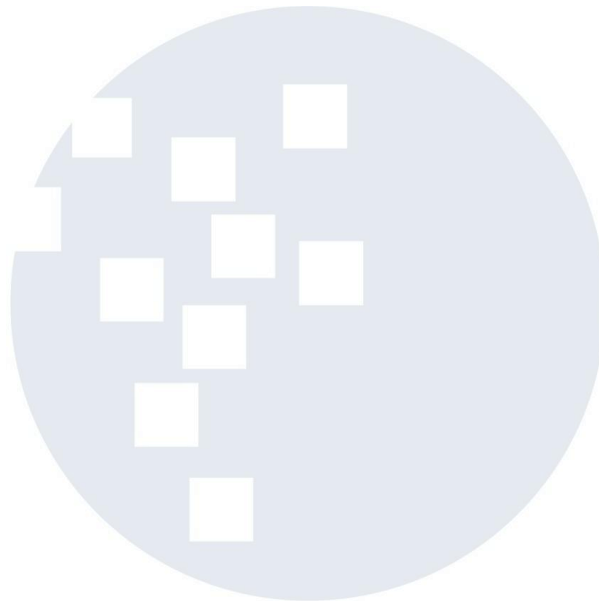
BAB V PENUTUP.....	168
5.1 Simpulan	168
5.2 Saran	168
DAFTAR PUSTAKA	172
LAMPIRAN.....	xiii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	47
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner Penelitian Perancangan	71
Tabel 4. 2 SWOT Studi Eksisting.....	82
Tabel 4. 3 Hasil <i>Market Validation</i> Media	138
Tabel 4. 4 Biaya Jasa Desain dan Produksi.....	166



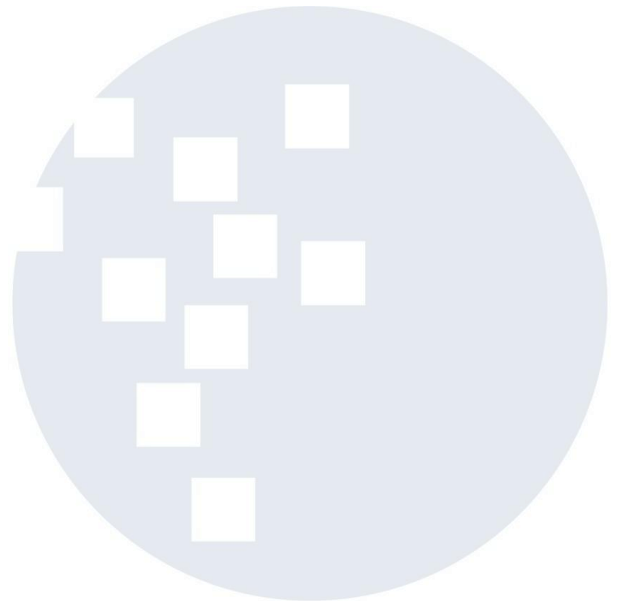
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis-Jenis Media Informasi.....	5
Gambar 2. 2 Transformasi Media Digital	6
Gambar 2. 3 Digitalisasi Budaya	8
Gambar 2. 4 Media Sosial sebagai Sumber Informasi	9
Gambar 2. 5 Budaya di Media Sosial.....	11
Gambar 2. 6 Dampak Informasi Tanpa Konteks	16
Gambar 2. 7 Contoh Narasi Video	17
Gambar 2. 8 Visual dalam Videografi	18
Gambar 2. 9 Audio dalam Videografi.....	18
Gambar 2. 10 Editing dalam Videografi	19
Gambar 2. 11 Rule of Third	19
Gambar 2. 12 Leading lines	20
Gambar 2. 13 Framing Subjek	21
Gambar 2. 14 Symmetry and Patterns	21
Gambar 2. 15 Depth	22
Gambar 2. 16 Negative Space	22
Gambar 2. 17 Balance dalam Videografi	23
Gambar 2. 18 Color Grading dalam Videografi.....	23
Gambar 2. 19 Aturan Ganjil dalam Videografi.....	24
Gambar 2. 20 Screen Direction.....	24
Gambar 2. 21 Pencahayaan dasar dalam Videografi	25
Gambar 2. 22 Camera Movement Guide	25
Gambar 2. 23 Beberapa Jenis Fokus	26
Gambar 2. 24 Beberapa Jenis Cut dan Transisi	26
Gambar 2. 25 Motion Graphics.....	27
Gambar 2. 26 Prinsip Keseimbangan.....	28
Gambar 2. 27 Prinsip Hirarki Visual	28
Gambar 2. 28 Prinsip Penekanan	29
Gambar 2. 29 Elemen Bentuk	30
Gambar 2. 30 Elemen Warna	31
Gambar 2. 31 Elemen Tekstur	31
Gambar 2. 32 Klasifikasi Tipografi	32
Gambar 2. 33 Prinsip Tipografi	33
Gambar 2. 34 Contoh Music Video	35
Gambar 2. 35 Generation Spectrum.....	36
Gambar 2. 36 Tokoh Punakawan	41
Gambar 2. 37 Fisik Semar.....	43
Gambar 2. 38 Fisik Gareng	44
Gambar 2. 39 Fisik Petruk	44
Gambar 2. 40 Fisik Bagong	45

Gambar 2. 41 Contoh Music Video	85
Gambar 4. 1 Dokumentasi Observasi	61
Gambar 4. 2 Dokumentasi Wawancara Praktisi Seni	63
Gambar 4. 3 Dokumentasi Wawancara Dalang	67
Gambar 4. 4 Studi Eksisting Media Sosial	79
Gambar 4. 5 Studi Eksisting Konten.....	80
Gambar 4. 6 Studi Referensi Music Video	83
Gambar 4. 7 Surf rock dan Budaya Jawa Barat	87
Gambar 4. 8 Wayang Hip Hop.....	88
Gambar 4. 9 Target Perempuan	94
Gambar 4. 10 Target Laki-Laki	94
Gambar 4. 11 Mindmapping and Keywords	101
Gambar 4. 12 Moodboard	106
Gambar 4. 13 Stylescape.....	106
Gambar 4. 14 Keyvisual Perancangan	107
Gambar 4. 15 Character Breakdown	111
Gambar 4. 16 Shot Frame Punakawan Story	112
Gambar 4. 17 Studi Referensi Music Video	115
Gambar 4. 18 Storyboard	116
Gambar 4. 19 Stills Music Video	118
Gambar 4. 20 Studi Referensi Musik.....	119
Gambar 4. 21 Proses Produksi Musik.....	120
Gambar 4. 22 Beberapa Progresi Musik	121
Gambar 4. 23 Referensi Gaya Ilustrasi	123
Gambar 4. 24 Hasil dan Proses Ilustrasi	123
Gambar 4. 25 Referensi Identitas/Judul	124
Gambar 4. 26 Alternatif Identitas.....	125
Gambar 4. 27 Proses dan Hasil Artwork.....	127
Gambar 4. 28 Porses dan Hasil Carousel	128
Gambar 4. 29 Proses dan Hasil Sticker Sheet	129
Gambar 4. 30 Proses dan Hasil NFC	130
Gambar 4. 31 Proses dan Hasil Postcard	131
Gambar 4. 32 Proses dan Hasil CD & Booklet.....	132
Gambar 4. 33 Implementasi Media Utama	134
Gambar 4. 34 Implementasi Medi Sekunder.....	135
Gambar 4. 35 Penambahan setelah Bimbingan Spesialis	136
Gambar 4. 36 Thumbnail Music Video "Tebar Lakon"	157
Gambar 4. 37 Komposisi Visual	157
Gambar 4. 38 Stills Motion Graphics	160
Gambar 4. 39 Analisis Artwork	161
Gambar 4. 40 Analisis Carousel IG	162
Gambar 4. 41 Analisis Postcard	163
Gambar 4. 42 Analisis Sticker Sheet.....	163

Gambar 4. 43 Analisis NFC Keychain.....	164
Gambar 4. 44 Analisis CD & Booklet	165



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentase Turnitin.....	xiii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Non-Disclosure Agreement	xviii
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	xx
Lampiran 5 Transkrip Wawancara Praktisi Seni	xxii
Lampiran 6 Transkrip Wawancara Dalang	xxxiv
Lampiran 7 Dokumentasi dan Foto (Observasi dan Wawancara)	li
Lampiran 8 Dokumentasi dan Foto (Bimbingan Spesialis)	lii
Lampiran 9 Hasil Market Validation	lii
Lampiran 10 Progresi Musik (Terpilih).....	lv

