



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 INFORMASI VISUAL VIDEO
SEJARAH NAMA PAHLAWAN YANG DIJADIKAN
NAMA JALAN DI JAKARTA

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Inge Kristiani Mulyono
NIM : 14120210084
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 : Inge Kristiani Mulyono

NIM : 14120210084

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN INFORMASI VISUAL VIDEO SEJARAH NAMA PAHLAWAN YANG DIJADIKAN NAMA JALAN DI JAKARTA

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 nara sumber.

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, 17 Januari 2018



Inge Kristiani M.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

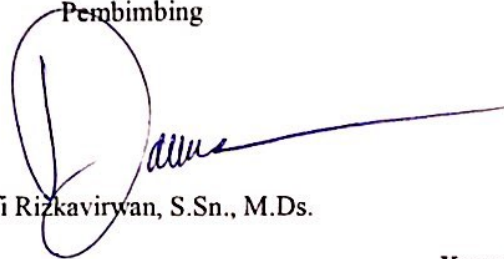
Perancangan Informasi Visual Video Sejarah Nama Pahlawan yang Dijadikan Nama Jalan di Jakarta

Oleh

Nama : Inge Kristiani Mulyono
NIM : 14120210084
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 26 Januari 2018

Pembimbing



Darfi Rizkaviryan, S.Sn., M.Ds.

Penguji



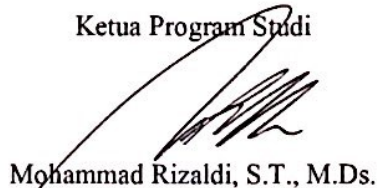
Adhreza Brahma, M.Ds.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



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

iv

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus karena kasih dan anugerahNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Informasi Visual Video Sejarah Pahlawan yang Dijadikan Nama Jalan di Jakarta” dengan baik.

Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.Ds. dan sekiranya bisa memberikan manfaat bagi dunia akademik dan pembaca dalam hal menambah informasi dan juga mampu meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya sebuah sejarah.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah mendukung dan membantu selama proses pengerjaan sehingga mampu terselesaikan dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu selama proses pengerjaan.
3. Dosen - dosen Desain Komunikasi Visual, khususnya Adhreza Brahma M.Ds., Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., dan Aditya Satyagraha, S.Ds., M.Ds., yang telah banyak membantu dan memberi masukan.
4. Matheus Prayogo, S.Sn. selaku dosen spesialis yang telah membantu dan memberi masukan terkait *motion graphic*.

5. Keluarga, yang telah memberikan banyak doa, dukungan dan bantuan dari awal hingga selesainya Tugas Akhir ini.
6. Teman-teman 'wacana' yang telah memberikan dukungan dan canda tawa.
7. Teman-teman seperjuangan 'tenTAragrafis XI' yang sangat mendukung dan baik hati.
8. Serta pihak lain yang telah membantu penyelesaian Tugas Akhir ini.

Tangerang, 18 Januari 2018



Inge Kristiani M.

ABSTRAKSI

Ilustrasi dapat membantu agar konten yang disajikan lebih menarik dan juga membantu pembaca agar lebih memahami makna yang ingin disampaikan. Dengan adanya *video motion graphic* ini maka diharapkan dapat membantu pembaca menerima informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan.

Pembahasan diawali dengan minimnya kesadaran masyarakat yang melewati jalan-jalan di kota Jakarta dengan nama-nama pahlawan namun tidak mengetahui kisah atau sejarah mereka atau bahkan tidak pernah mendengar dan mengenal nama mereka. Hal ini juga berkaitan dengan pentingnya bagi masyarakat untuk mengetahui sejarah para pahlawan yang telah berjasa memerdekakan bangsa Indonesia sehingga dapat mengetahui dan meneladani karakter positif untuk membantu memajukan bangsa Indonesia.

Setiap data dalam laporan ini diperoleh melalui studi literatur, penyebaran kuesioner, *focus group disccusion* hingga wawancara kepada sejarawan. Pembahasan diakhiri dengan merancang *motion graphic* yang informatif dan komunikatif agar mudah dimengerti masyarakat.

Kata kunci: *Motion Graphic*, Pahlawan, Sejarah, Jakarta

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Illustration can help audience to understand the true meaning of the information and also make the media to visually look more appealing. Illustration and motion graphic video hopefully help the audience to easily get the needed information and knowledge.

This research based on the phenomene that occur in the society which is the level awareness of information about national patriot's history is so minimum, even for the people who used to go through the streets with patriot's name in Jakarta. This phenomene also related to the importance of the people to know and learn about history, especially the history about the people who already sacrificed their life for Indonesia. By studying their history, Author expect people to imitate the heroes positive character so as to assist in developing this country.

Author make this report by collecting the data from studying the literatures, distributing quetionanaries, held focus group discussion and doing interview with historian. The study ended with a solution to design an informative and communicative motion graphic video to be easy understand by the society,

Keywords: Motion Graphic, Patriot, History, Jakarta

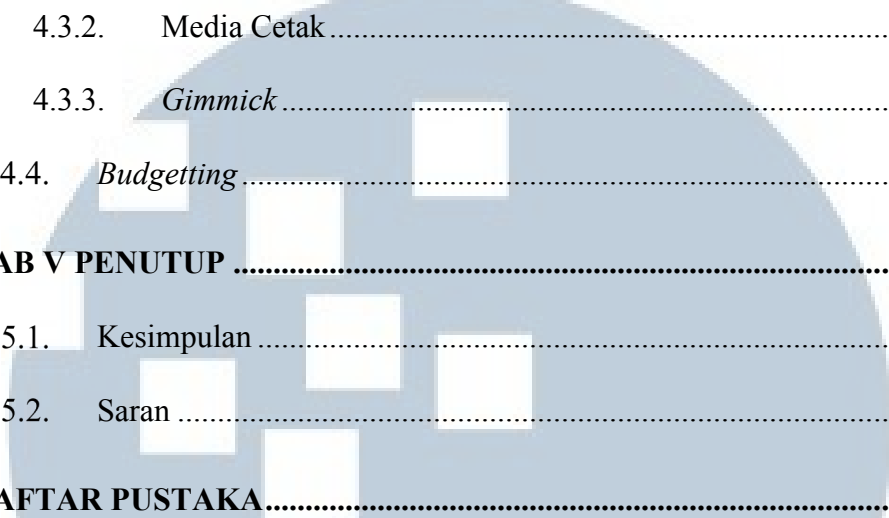
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Remaja	5
2.2. Sejarah.....	6

2.3.	Pahlawan	6
2.4.	<i>Online dan QR code</i>	6
2.4.1.	Manfaat QR Code	7
2.4.2.	Kegunaan QR Code	8
2.5.	<i>Motion Graphic</i>	12
2.5.1.	<i>Cutting and Transition</i>	12
2.5.2.	Prinsip Animasi.....	12
2.6.	Informasi	18
2.7.	Ilustrasi.....	18
2.7.1.	Fungsi Ilustrasi.....	19
2.7.2.	Teknik Ilustrasi	21
2.8.	Desain Komunikasi Visual	23
2.9.	Warna.....	23
2.9.1.	Psikologi Warna.....	25
2.10.	Tipografi	25
2.10.1.	Anatomi Huruf.....	26
2.11.	Layout	28
2.11.1.	Proporsi.....	29
2.11.2.	Keseimbangan.....	29
2.11.3.	Kontras.....	30
2.11.4.	Irama	30
2.11.5.	Unity	31
2.12.	<i>Copywriting</i>	32

BAB III METODOLOGI.....	34
3.1. Metodologi Pengumpulan Data	34
3.1.1. Gambaran Umum.....	34
3.1.2. Studi Literatur	43
3.1.3. Analisis Hasil Wawancara	43
3.1.4. Analisis Hasil <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	45
3.1.5. Analisis Hasil Kuesioner.....	47
3.1.6. Analisis Hasil Studi Existing	51
3.2. Metodologi Perancangan	54
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....	59
4.1. Perancangan	59
4.1.1. <i>Mindmapping</i>	60
4.1.2. <i>Brainstorming</i>	61
4.1.3. Perancangan <i>Copywriting</i>	61
4.1.4. Perancangan Video	63
4.2. Analisis Visual.....	78
4.2.1. Ilustrasi.....	78
4.2.2. Warna.....	83
4.2.3. Tipografi	84
4.2.4. <i>Motion Graphic</i>	84
4.2.5. Logo	85
4.3. Perancangan Media Informasi	87
4.3.1. <i>Media Digital</i>	88



4.3.2.	Media Cetak.....	89
4.3.3.	<i>Gimmick</i>	92
4.4.	<i>Budgetting</i>	96
BAB V PENUTUP		98
5.1.	Kesimpulan.....	98
5.2.	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....		xiv

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

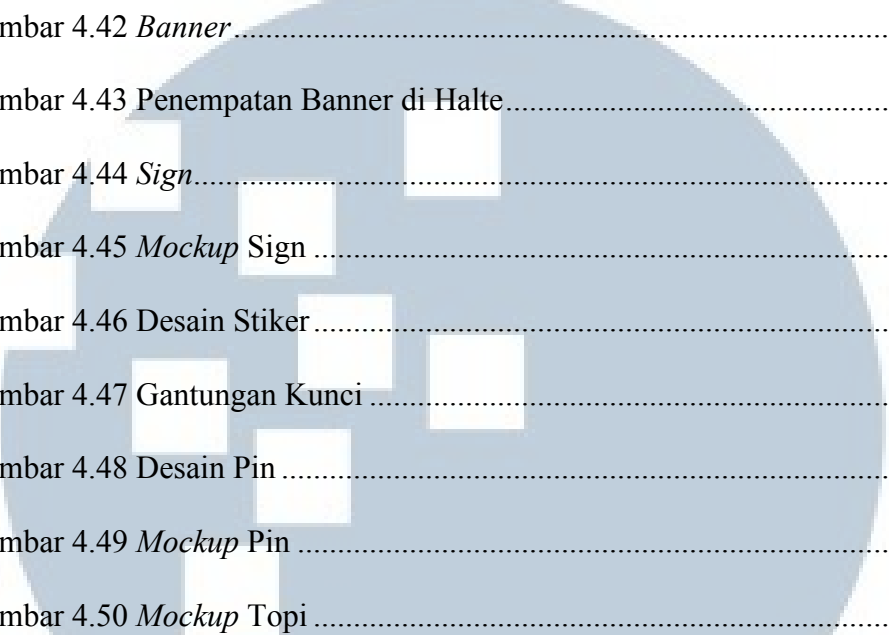
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Barcode</i>	7
Gambar 2.2 <i>QR Code</i>	7
Gambar 2.3 <i>QR Code</i> dalam Produk	8
Gambar 2.4 <i>QR Code</i> dalam Produk Makanan	9
Gambar 2.5 <i>QR Code</i> dalam Transportasi	9
Gambar 2.6 <i>QR Code</i> dalam Hiburan	10
Gambar 2.7 <i>QR Code</i> dalam Vending Machine	10
Gambar 2.8 <i>QR Code</i> dalam Kartu Nama	11
Gambar 2.9 <i>QR Code</i> dalam Transportasi	11
Gambar 2.10 <i>QR Code</i> dalam Informasi Wisata	12
Gambar 2.11 <i>Squash & Stretch</i>	13
Gambar 2.12 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.13 <i>Staging</i>	14
Gambar 2.14 <i>Straight ahead action</i>	14
Gambar 2.15 <i>Pose to Pose</i>	15
Gambar 2.16 <i>Follow through and overlapping action</i>	16
Gambar 2.17 <i>Slow in & Slow out</i>	16
Gambar 2.18 <i>Arc</i>	17
Gambar 2.19 <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2.20 Ilustrasi Tangan	21
Gambar 2.21 Ilustrasi Fotografi	22
Gambar 2.22. Ilustrasi Mix Media	22

Gambar 2.23 Warna <i>Additive</i>	24
Gambar 2.24 Warna <i>Subtractive</i>	24
Gambar 2.25 Font <i>Oldstyle</i>	26
Gambar 2.26 Font <i>Modern</i>	27
Gambar 2.27 Font <i>Slab Serif</i>	28
Gambar 2.28 Font <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 2.29 Proporsi.....	29
Gambar 2.30 Keseimbangan.....	30
Gambar 2.31 Kontras.....	30
Gambar 2.32 Irama.....	31
Gambar 2.33 Kesatuan.....	31
Gambar 3.1 Foto Jenderal Gatot Subroto.....	37
Gambar 3.2 Foto Moh. Yamin.....	39
Gambar 3.3 Foto Fatmawati.....	40
Gambar 3.4 Foto Rasuna Said.....	41
Gambar 3.5 Foto M.H. Thamrin.....	42
Gambar 3.6 Foto bersama Andi Achdian.....	44
Gambar 3.7 Foto bersama peserta FGD.....	46
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 1.....	48
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 2.....	49
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 3.....	49
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 4.....	50
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 5.....	50

Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 6.....	51
Gambar 3.14 Cuplikan Video	52
Gambar 3.15 <i>Cover</i> Video	52
Gambar 3.16 Cuplikan Video 1	53
Gambar 3.17 Cuplikan Video 2	54
Gambar 4.1 Mindmapping pahlawan.....	60
Gambar 4.2 Mindmapping Target.....	61
Gambar 4.3 Sinonim Kata.....	62
Gambar 4.4 Contoh Narasi	63
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> Rasuna Said.....	65
Gambar 4.6 <i>Scene</i> 5 Rasuna Said	65
Gambar 4.7 <i>Scene</i> 8 Rasuna Said	66
Gambar 4.8 <i>Scene</i> 9 Rasuna Said	66
Gambar 4.9 <i>Scene</i> 11 Rasuna Said	67
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> M.H. Thamrin	67
Gambar 4.11 <i>Scene</i> 5 M.H. Thamrin	68
Gambar 4.12 <i>Scene</i> 7 M.H. Thamrin	68
Gambar 4.13 <i>Scene</i> 9 M.H. Thamrin	69
Gambar 4.14 <i>Scene</i> 11 M.H. Thamrin	69
Gambar 4.15 <i>Storyboard</i> Fatmawati.....	70
Gambar 4.16 <i>Scene</i> 5 Fatmawati	70
Gambar 4.17 <i>Scene</i> 6 Fatmawati	71
Gambar 4.18 <i>Scene</i> 7 Fatmawati	71

Gambar 4.19 <i>Scene 9</i> Fatmawati	72
Gambar 4.20 <i>Storyboard</i> Gatot Subroto	73
Gambar 4.21 <i>Scene 7</i> Gatot Subroto.....	73
Gambar 4.22 <i>Scene 8</i> Gatot Subroto.....	74
Gambar 4.23 <i>Scene 9</i> Gatot Subroto.....	74
Gambar 4.24 <i>Scene 10</i> Gatot Subroto.....	75
Gambar 4.25 <i>Storyboard</i> Moh. Yamin	76
Gambar 4.26 <i>Scene 6</i> Moh. Yamin.....	77
Gambar 4.27 <i>Scene 7</i> Moh. Yamin.....	77
Gambar 4.28 <i>Scene 12</i> Moh. Yamin.....	78
Gambar 4.29 Referensi	79
Gambar 4.30 Hasil Sketsa <i>Digital</i>	79
Gambar 4.31 Hasil Pewarnaan <i>Digital</i>	80
Gambar 4.32 Hasil Akhir.....	80
Gambar 4.33 <i>Color Palette</i>	83
Gambar 4.34 <i>Font Bree Serif</i>	84
Gambar 4.35 <i>Bumper Logo</i>	85
Gambar 4.36 Sketsa Logo.....	86
Gambar 4.37 Alternatif Logo Digital.....	86
Gambar 4.38 Hasil Akhir Logo	87
Gambar 4.39 Tampilan Instagram	88
Gambar 4.40 Tampilan dalam Facebook <i>Ads</i>	89
Gambar 4.41 <i>Design Poster</i>	90



Gambar 4.42 <i>Banner</i>	90
Gambar 4.43 Penempatan Banner di Halte.....	91
Gambar 4.44 <i>Sign</i>	92
Gambar 4.45 <i>Mockup Sign</i>	92
Gambar 4.46 Desain Stiker.....	93
Gambar 4.47 Gantungan Kunci.....	94
Gambar 4.48 Desain Pin.....	95
Gambar 4.49 <i>Mockup Pin</i>	95
Gambar 4.50 <i>Mockup Topi</i>	96

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Penelitian.....	81
Tabel 4.2 Anggaran.....	96



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Form Bimbingan.....	xvii
LAMPIRAN B: Transkrip Wawancara	xvii
LAMPIRAN C: Pertanyaan Kuesioner.....	xxi
LAMPIRAN D: Hasil Karya.....	xxi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA