

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BIOGRAFI
W.R. SOEPRATMAN UNTUK GENERASI Z
USIA 18-22 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Faisal Amri Diarrahan

2052010038

Dosen Pembimbing 1:

Widyasari, S.T., M.T

Dosen Pembimbing 2:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
TAHUN 2023/2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BIOGRAFI W.R. SOEPRATMAN
UNTUK GENERASI Z USIA 18-22 TAHUN

Disusun Oleh :
FAISAL AMRI DIARRAHMAN
20052010038

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 30 Mei 2024

Pembimbing I



Widyasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Penguji I



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji II



Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.Kom.
NIP3K. 19810929 202121 1002

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* BIOGRAFI W.R. SOEPRATMAN
UNTUK GENERASI Z USIA 18-22 TAHUN

Disusun Oleh :
FAISAL AMRI DIARRAHMAN
20052010038

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 30 Mei 2024

Pembimbing I



Widyasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Pembimbing II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat di era ini membuat penyebaran informasi semakin cepat sehingga membawa pengaruh baru yang berpotensi menyebabkan degradasi moral pada generasi muda. Generasi Z sebagai generasi penerus bangsa memiliki peran untuk menjadi *agent of change*. Sehingga Generasi Z memiliki peran yang besar dalam menentukan masa depan bangsa. W.R. Soepratman merupakan tokoh pahlawan yang dapat menjadi figur/teladan generasi Z. Selain memiliki nilai kepahlawanan, biografi W.R. Soepratman memiliki relevansi dengan generasi Z.

Dalam sebuah penelitian menyatakan jika generasi Z lebih suka mengonsumsi konten audio visual. Dalam hal ini, *motion graphic* merupakan media audio visual yang dapat digunakan dalam perancangan ini. Selain diminati generasi Z, *motion graphic* juga memiliki kelebihan yang dapat menggambarkan serta menyampaikan biografi W.R. Soepratman menjadi lebih menarik dan mudah diterima untuk generasi Z.

Dalam perancangan ini digunakan metode kualitatif dan metode kuantitatif sebagai pendukung. Data didapatkan dari beberapa sumber seperti wawancara, literatur, dan kuesioner. Untuk mengolah data, digunakan teknik analisis data seperti kualitatif deskriptif, kuantitatif deskriptif, diagram *fishbone*, dan 5W+1H.

Dalam perumusan konsep, didapatkan keyword "*W.R. Soepratman's Inspirational and Relatable Storytelling*" yang kemudian digunakan dalam konsep verbal, konsep visual, dan konsep media.

Kata kunci: Biografi, generasi Z, *motion graphic*

ABSTRACT

The rapid development of technology in this era has accelerated the dissemination of information, bringing new influences that have the potential to cause moral degradation among the younger generation. Generation Z, as the nation's future generation, plays a crucial role as agents of change. Therefore, Generation Z has a significant role in determining the future of the nation. W.R. Soepratman is a heroic figure who can serve as a role model for Generation Z. In addition to his heroic values, W.R. Soepratman's biography is relevant to Generation Z.

Research indicates that Generation Z prefers consuming audiovisual content. In this context, motion graphics serve as an audiovisual medium that can be utilized in this design project. Besides being favored by Generation Z, motion graphics also have the advantage of making W.R. Soepratman's biography more engaging and easily understood by Generation Z.

This design project employs both qualitative and quantitative methods for support. Data is collected from various sources such as interviews, literature, and questionnaires. To process the data, techniques such as descriptive qualitative analysis, descriptive quantitative analysis, fishbone diagrams, and the 5W+1H method are used.

In formulating the concept, the keyword "W.R. Soepratman's Inspirational and Relatable Storytelling" was derived and subsequently used in the verbal concept, visual concept, and media concept.

Keyword: Biography, generation Z, motion graphic

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip di dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 30 Mei 2024
Yang membuat pernyataan,



Faisal Amri Diarrahan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan *Motion Graphic* Biografi W.R. Soepratman untuk Generasi Z usia 18-22 tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang video *motion graphic* biografi W.R. Soepratman untuk generasi Z yang sedang dalam proses pencarian jati diri. Diharapkan dengan menonton video *motion graphic* ini, penonton terutama generasi Z tertarik dan membuka wawasannya untuk memahami tokoh maupun cerita sejarah yang memiliki nilai-nilai positif maupun inspiratif hingga menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan ketulusan hati mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT
2. Nabi Muhammad SAW
3. Orang Tua saya yang selalu memberikan do'a dan dukungan secara lahir dan batin juga dukungan dalam hal finansial.
4. Ibu Widyasari S.T., M.T. sebagai dosen pembimbing pertama yang sangat banyak memberikan dukungan, ilmu hingga saran dan masukan kepada perancangan ini.
5. Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. Sebagai dosen pembimbing kedua yang memberikan saran terkait penulisan laporan Tugas Akhir dan jurnal ilmiah.
6. Bapak Achmad Syaifuna Arief selaku staf W.R. Soepratman yang bersedia untuk menjadi narasumber wawancara, berbagi ilmu, berdiskusi, dan memberikan dukungan yang banyak membantu dalam perancangan ini.
7. Seluruh Dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan memberikan ilmu selama di perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan kuliah ini.
8. Salsabila Warda yang telah memberikan dukungan serta bantuan untuk kelancaran perancangan tugas akhir ini.
9. Teman-teman satu bimbingan yang selalu memberikan dukungan dan saran selama pengerjaan Tugas Akhir.

10. Seluruh teman Angkatan Tugas Akhir 2024 DKV UPN yang memberikan saran, menyediakan informasi untuk perancangan Tugas Akhir, hingga melancarkan pameran Tugas Akhir.
11. Teman-teman DKV UPN Angkatan 2020 yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama di bangku kuliah.
12. Teman-teman saya yang memberikan dukungan, bantuan, saran, maupun informasi selama pengerjaan Tugas Akhir.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya saya berharap dapat menjadi panduan dan pedoman bagi anak muda untuk tidak menyerah dan selalu belajar hal baru untuk mengembangkan diri.

Surabaya, 30 Mei 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the printed name.

Faisal Amri Diarrahan

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	8
1.7 Kerangka Perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	9
2.1. Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1. Definisi <i>Motion Graphic</i>	9
2.1.2. Definisi Biografi W.R. Soepratman.....	9
2.1.3. Definisi Generasi Z.....	10
2.2. Landasan Teori.....	10
2.2.1. Tinjauan Biografi.....	10
2.2.2. Tinjauan Generasi Z	13
2.2.3. Tinjauan Biografi W.R. Soepratman.....	15
2.2.4. Tinjauan Desain Komunikasi Visual	35
2.2.5. Tinjauan Motion Graphic	48
2.3. Studi Eksisting	54
2.3.1. Wage Rudolf Supratman – Sejarah Indonesia Raya.....	54
2.4. Studi Komparator.....	56

2.4.1.	Oversimplified – The Napoleonic Wars	56
2.4.2.	Inspect History – Kisah J.R. Oppenheimer – Sang Bapak Bom Atom	59
2.4.3.	Joeang – Sejarah Organisasi Budi Utomo	60
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		63
3.1.	Metode Perancangan	63
3.2.	Objek Perancangan	63
3.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.3.1.	Data Primer.....	64
3.3.2.	Data Sekunder	65
3.3.3.	Target Audiens	68
3.4.	Teknik Analisis Data	69
3.4.1.	Analisis <i>Fishbone</i>	69
3.4.2.	Analisis data 5W+1H	71
3.4.3.	Analisis <i>Consumer Insight</i>	78
3.4.4.	Analisis <i>Customer Journey</i>	80
3.5.	Sintesa Data	81
3.6.	Analisis <i>Unique Selling Point (USP)</i>	82
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		84
4.1.	Perumusan Konsep	84
4.1.1.	<i>Keyword</i>	84
4.1.2.	Definisi <i>Keyword</i>	84
4.1.3.	Konsep Verbal.....	86
4.1.4.	Konsep Visual.....	91
4.1.5.	Konsep Media.....	93
4.2.	Proses Perancangan Desain	95
4.2.1.	Desain Karakter Utama	95
4.2.2.	Desain Logo Judul Video	99
4.2.3.	Desain Aset Visual.....	100
4.2.4.	<i>Storyboard</i>	101
4.2.1.	Proses Perancangan <i>Motion Graphic</i>	112
4.2.1.	Proses Editing.....	113
4.3.	Implementasi Desain.....	115
4.3.1.	Media Utama	115

4.3.2. Media Pendukung.....	117
4.4. Rancangan Anggaran Proyek.....	119
BAB V PENUTUP	122
5.1. Kesimpulan	122
5.2. Saran	123
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka perancangan.....	8
Gambar 2. 1 Karya tulis oleh Bambang Sularto tentang biografi W.R. Soepratman	10
Gambar 2. 2 Kategori generasi menurut tahun kelahiran.....	13
Gambar 2. 3 Ayah W.R. Soepratman, Djoemeno Senen Sastrosoehardjo	15
Gambar 2. 4 <i>Europeesche Lagere School</i> yang merupakan sekolah.....	17
Gambar 2. 5 Biola pemberian van Eldik	18
Gambar 2. 6 Black White Jazz Band, grup band bentukan van Eldik.....	19
Gambar 2. 7 H.J.F.M Sneevliet seorang tokoh sosialis Belanda.....	20
Gambar 2. 8 Rouget de L'isle tokoh inspirasi W.R. Soepratman yang sedang menyanyikan lagu La Marseillaise semasa revolusi Perancis	21
Gambar 2. 9 Surat Kabar Kaum Muda tempat W.R. Soepratman.....	22
Gambar 2. 10 Karya lagu W.R Soepratman yang berjudul Ibu Kita Kartini.....	23
Gambar 2. 11 Surat kabar Sin Po yang memuat pergerakan nasional.....	24
Gambar 2. 12 Kongres Pemuda I yang dilaksanakan.....	25
Gambar 2. 13 Kongres Pemuda II yang berlangsung.....	26
Gambar 2. 14 Publikasi pertama lagu Indonesia Raya di edisi tanggal	27
Gambar 2. 15 Setelah lagu Indonesia Raya tersebar luas, Soepratman mulai dikenal sebagai komponis lagu kebangsaan.....	28
Gambar 2. 16 Para Anggota PID (<i>Politieke Inlichtingen Dienst</i>)	29
Gambar 2. 17 Penjara Kalisosok, Surabaya tempat W.R. Soepratman ditahan.....	30
Gambar 2. 18 Rumah wafat W.R. Soepratman.....	31
Gambar 2. 19 Makam W.R. Soepratman di Kenjeran, Surabaya.	32
Gambar 2. 20 Upacara bendera yang diiringi dengan Lagu Indonesia Raya pada 17 Agustus 1945 sesaat setelah proklamasi kemerdekaan.	33
Gambar 2. 21 Upacara bendera yang selalu diiringi dengan lagu Indonesia Raya	33
Gambar 2. 22 Peringatan Hari Musik Nasional setiap 9 Maret.....	34
Gambar 2. 23 Macam bentuk multimedia	35
Gambar 2. 24 Teori warna menurut Colors Explained.....	37
Gambar 2. 25 Harmoni warna	38
Gambar 2. 26 Macam jenis <i>mood</i> warna	39
Gambar 2. 27 Implementasi warna yang cerah pada <i>motion graphic</i>	40

Gambar 2. 28 Bentuk tipografi	41
Gambar 2. 29 Jenis-jenis font dalam tipografi	42
Gambar 2. 30 Contoh implementasi tipografi pada <i>motion graphic</i>	43
Gambar 2. 31 Contoh gambaran ilustrasi digital	43
Gambar 2. 32 Contoh ilustrasi digital pada konten video	45
Gambar 2. 33 Prinsip dasar animasi	45
Gambar 2. 34 12 Prinsip dasar animasi	46
Gambar 2. 35 Gambaran visual <i>motion graphic</i>	48
Gambar 2. 36 Storyboard menampilkan suatu narasi melalui adegan	51
Gambar 2. 37 Three Act Structure pada <i>storytelling</i>	52
Gambar 2. 38 Narasi dengan <i>storytelling</i> pada animasi	53
Gambar 2. 39 Logo Adobe After Effects	53
Gambar 2. 40 Konten biografi W.R. Soepratman yang sudah ada di Youtube.....	55
Gambar 2. 41 Konten Oversimplified yang berjudul “The Napoleonic Wars”	57
Gambar 2. 42 Konten Inspect History yang berjudul “Kisah J.R. Oppenheimer”	59
Gambar 2. 43 <i>Motion graphic</i> sejarah organisasi Budi Utomo	61
Gambar 3. 1 Dokumentasi wawancara bersama bapak Arief.....	64
Gambar 3. 2 Hasil analisis <i>fishbone</i>	70
Gambar 4. 1 Sumber dan konsep <i>storyline</i>	89
Gambar 4. 2 Proses Penulisan <i>Storyline</i>	89
Gambar 4. 3 Gaya visual Crash Course.....	91
Gambar 4. 4 Referensi warna digunakan dalam video Crash Course	92
Gambar 4. 5 Palet warna digunakan dalam motion graphic biografi W.R. Soepratman	92
Gambar 4. 6 Font Barlow Condensed	93
Gambar 4. 7 Proses <i>brainstorming</i> karakter	96
Gambar 4. 8 Referensi karakter asli W.R. Soepratman	96
Gambar 4. 9 Referensi gaya visual karakter	97
Gambar 4. 10 <i>Rough design</i> karakter	97
Gambar 4. 11 Tahap komprehensif desain karakter	97
Gambar 4. 12 Validasi desain karakter dengan narasumber	98
Gambar 4. 13 Validasi desain karakter yang dipilih oleh target audiens	98
Gambar 4. 14 Desain karakter yang terpilih.....	98
Gambar 4. 15 Sketsa logo judul video.....	99

Gambar 4. 16 Alternatif desain logo judul video.....	99
Gambar 4. 17 Desain final logo judul video.....	99
Gambar 4. 18 Referensi desain karakter dalam <i>motion graphic</i> biografi W.R. Soepratman.	100
Gambar 4. 19 Desain karakter dalam <i>motion graphic</i> biografi W.R. Soepratman	100
Gambar 4. 20 Referensi desain background dalam <i>motion graphic</i> biografi W.R. Soepratman	101
Gambar 4. 21 Desain background <i>motion graphic</i> biografi W.R. Soepratman.....	101
Gambar 4. 22 Proses impor aset desain dari Illustrator.....	113
Gambar 4. 23 Proses perancangan animasi di After Effects.....	113
Gambar 4. 24 Proses editing audio voice over di Adobe Audition.....	114
Gambar 4. 25 Proses editing video yang sudah diekspor menjadi format .mp4 di Adobe Premiere Pro	114
Gambar 4. 26 Cuplikan <i>scene</i> Prolog	115
Gambar 4. 27 Cuplikan <i>scene</i> Chapter 1	115
Gambar 4. 28 Cuplikan <i>scene</i> Chapter 2	115
Gambar 4. 29 Cuplikan <i>scene</i> Chapter 3	115
Gambar 4. 30 Cuplikan <i>scene</i> Chapter 4	116
Gambar 4. 31 Cuplikan <i>scene</i> Epilog	116
Gambar 4. 32 Halaman video W.R. Supratman Sang Pemuda Kreatif	116
Gambar 4. 33 <i>Thumbnail</i> video Youtube.....	116
Gambar 4. 34 Tampilan sosial media Instagram @sangpemuda.kreatif	117
Gambar 4. 35 Tampilan video pendek Youtube Shorts	117
Gambar 4. 36 <i>Mockup</i> buku catatan	118
Gambar 4. 30 Desain stiker	118
Gambar 4. 30 <i>Mockup</i> gantungan kunci.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis elemen pada video Wage Rudolf Supratman	56
Tabel 3. 2 Tabel analisis elemen pada video Oversimplified	58
Tabel 3. 3 Tabel analisis pada konten Inspect History.....	60
Tabel 3. 4 Tabel analisis pada video Joeang	62
Tabel 3. 5 Tabel kegiatan <i>customer journey</i>	81
Tabel 4. 1 Tabel <i>storyboard</i>	112
Tabel 4. 2 Tabel pengeluaran selama setahun.....	120
Tabel 4. 3 Tabel biaya produksi video <i>motion graphic</i>	120
Tabel 4. 4 Tabel biaya produksi konten sosial media	121
Tabel 4. 5 Tabel biaya cetak perancangan Tugas Akhir.....	121