

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERJALANAN BAND DRIZZLY
DALAM GENRE DREAM POP SEBAGAI MEDIA AWARENESS**

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S-1)



Diajukan Oleh:

Nanda Ramadhan Putra Masdijanto
21052010149

Dosen Pembimbing:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Dosen Penguji:

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
Widyasari, S.T., M.T

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERJALANAN BAND DRIZZLY
DALAM GENRE DREAM POP SEBAGAI MEDIA AWARENESS

Untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S-1)



Diajukan Oleh:

Nanda Ramadhan Putra Masdijanto
21052010149

Dosen Pembimbing:

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Dosen Penguji:

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

Widyasari, S.T., M.T

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERJALANAN BAND DRIZZLY
DALAM GENRE DREAM POP SEBAGAI MEDIA AWARENESS

Disusun oleh :
NANDA RAMADHAN P. M
21052010059

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202.19930419.173

Pembimbing II


Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505.201903.1018

Penguji I


Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201.19850106.174

Penguji II


Widvasari, S.T., M.T
NPT. 182.19890920.075

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIP. 19710916.202121.1004



HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERJALANAN BAND DRIZZLY
DALAM GENRE DREAM POP SEBAGAI MEDIA AWARENESS

Disusun oleh :
NANDA RAMADHAN P. M
21052010059

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Pembimbing II


Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, ST., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nanda Ramadhan P. M
NPM : 21052010149
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Nanda Ramadhan P. M
NPM 21052010149

ABSTRAK

Dream pop berkembang sebagai sebuah genre musik yang tidak hanya kaya akan eksplorasi sonik, tetapi juga terbuka terhadap pengaruh lintas budaya dan lokalitas. Musisi dari berbagai negara terus menghadirkan nuansa baru melalui perpaduan elemen tradisional dengan lanskap suara modern, menciptakan karakter musikal yang unik dan ekspresif. Seiring dengan itu, film dokumenter mengalami lonjakan popularitas sebagai medium yang mampu merekam kenyataan dengan pendekatan yang emosional dan reflektif. Perkembangan ini membuka peluang bagi band-band independen seperti Drizzly untuk merekam perjalanan artistik mereka secara mendalam, tidak hanya sebagai bentuk arsip visual, tetapi juga sebagai sarana berbagi cerita, membangun identitas, dan menjalin kedekatan dengan audiens.

Dokumenter musik dalam konteks ini menjadi jembatan antara karya, proses kreatif, dan penonton disampaikan melalui narasi yang kuat, visual atmosferik, serta dukungan media sosial yang memperluas jangkauan dan keterlibatan. Kehadiran dokumentasi seperti ini tidak hanya memperkaya pemahaman terhadap genre dream pop, tetapi juga menjadi bagian dari warisan budaya digital yang menyuarakan semangat dan perjuangan para musisi masa kini.

Kata kunci : Dream Pop, Drizzly, Dokumenter, Atmosferik

ABSTRACT

Dream pop has evolved into a music genre rich in sonic exploration and open to diverse cultural and local influences. Musicians from across the globe continue to infuse traditional elements into modern soundscapes, crafting unique and expressive musical identities. Alongside this, documentary filmmaking has surged in popularity as a medium that captures reality with emotional depth and reflective storytelling. This trend offers independent bands like Drizzly the opportunity to document their artistic journey not merely as a visual archive, but as a way to share their story, build identity, and foster deeper connections with their audience.

In this context, music documentaries serve as a bridge between the work, the creative process, and the listeners delivered through compelling narratives, atmospheric visuals, and the strategic use of social media to expand reach and engagement. Such documentation not only enhances the understanding of dream pop as a genre, but also contributes to the digital cultural legacy that amplifies the voices and spirit of today's musicians.

Keyword : *Dream Pop, Drizzly, Documenter, Atmospheric*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir “*PERANCANGAN FILM DOKUMENTER PERJALANAN BAND DRIZZLY DALAM GENRE DREAM POP SEBAGAI MEDIA AWARENESS*” ini dengan baik dan tepat waktu yang disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur

Penulis menyadari bahwa perancangan ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Serta juga Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds, selaku pembimbing ke dua saya.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tiada henti serta kasih sayang yang diberikan kepada penulis untuk bisa berada di tahap ini.
3. Ibu Masnuna, ST., M.Sn, selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A., dan Ibu Widyasari, S.T., M.T, selaku dosen penguji tugas akhir penulis yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan atas penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A., selaku dosen wali, yang telah memberikan arahan dan bantuan selama masa perkuliahan penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Seluruh dosen program studi desain komunikasi visual UPN “Veteran” Jawa Timur dan staff di fakultas arsitektur dan desain, atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama masa studi.
7. Pihak Band Drizzly selaku stake holder dalam penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini yang telah memberikan saran, arahan, informasi lengkap terkait topik yang diangkat oleh penulis.
8. KLABHORE yang selalu memberikan ide, saran, yang sangat membantu penulis untuk tetap berjuang dari awal sampai akhir.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan serta perancangan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan serta perancangan Tugas Akhir ini.

Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi untuk penulisan selanjutnya, terkhusus dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR ISI

BAB I.....	ix
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	6
1.6. Manfaat Perancangan.....	6
1.7. Kerangka Perancangan.....	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA & STUDI EKSISTING	9
2.1. Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1. Definisi Band Drizzly.....	9
2.1.2. Definisi Genre Dream Pop	9
2.1.3. Definisi Media Awareness	9
2.2. Landasan Teori	10
2.2.1. Film	10
2.2.2. Pengertian Film Dokumenter	12
2.2.3. Teknik Pengambilan Gambar.....	14
2.2.4. Tahapan Produksi.....	22
2.3. Genre Pop	27
2.3.1. Genre Dream Pop.....	27
2.4. Media Awareness.....	28
2.5. Audio Visual	28
2.6. Warna.....	29
2.6.1. Klasifikasi Warna.....	29
2.7. Tipografi Dalam Dokumenter.....	31
2.7.1. Elemen Tipografi.....	31
2.8. Studi Eksisting	32
2.8.1. Studi Eksisting Film Dokumenter	32

2.8.2. Studi Komparator Film Dokumenter.....	35
BAB III	38
METODOLOGI PERANCANGAN	38
3.1. Metode Perancangan.....	38
3.2. Objek Perancangan	38
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.3.1. Data Primer	38
3.3.2. Data Sekunder	39
3.3.3. Target Audiens	40
3.4. Populasi dan Sampling.....	40
3.4.1 Populasi	40
3.4.2. Sampling.....	41
3.5. Teknik Analisis Data.....	41
3.5.1. Analisis Data Observasi	42
3.5.2. Analisis Data Wawancara	43
3.5.3. Analisis Data Kuisisioner	45
3.5.4. Analisis Buku	48
3.5.5. Analisis Artikel	49
3.5.6. Analisis Jurnal	50
3.5.7. Consumer Insight	51
3.5.8. Consumer Journey.....	52
3.5. Sintesis Data	55
BAB IV	56
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	56
4.1. Perumusan Konsep	56
4.1.1. Perumusan Keyword	56
4.1.2. Definisi Keyword	57
4.1.3. Makna Denotatif.....	57
4.1.4. Makna Konotatif	57
4.2. Konsep Kreatif	57
4.3. Konsep Verbal	58
4.3.1. Judul Film.....	59
4.3.2. Sinopsis Film.....	59

4.3.3. Audio.....	60
4.4. Konsep Visual.....	60
4.4.1. Film Dokumenter	60
4.4.2. Warna	60
4.4.3. Tipografi.....	64
4.4.4. Format Film.....	65
4.4.5. Storyboard	65
4.4.6. Media Utama	70
4.4.7. Media Pendukung.....	71
4.5 Proses Perancangan Desain	73
4.5.1. Alternatif Desain Judul.....	73
4.5.2. Alternatif Poster	73
4.5.3. Alternatif Lower Third	74
4.5.4. Validasi Desain Judul.....	74
4.5.5. Alternatif Desain Poster	76
4.6 Implementasi Desain.....	76
4.6.1. Implementasi Desain Media Utama	77
4.6.2. Implementasi Desain Media Pendukung.....	78
4.7 Rincian Anggaran	82
4.7.1. Anggaran Media Utama	82
4.7.2. Anggaran Media Pendukung.....	82
BAB V	84
PENUTUP	84
5.1 Kesimpulan	84
5.1 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Kerangka Perancangan.....	8
Gambar 2. 1 Eye Level	14
Gambar 2. 2 Low Angle.....	15
Gambar 2. 3 High Angle	15
Gambar 2. 4 Over the Shoulder	16
Gambar 2. 5 Mid-Level Angle.....	16
Gambar 2. 6 Dutch Angle	17
Gambar 2. 7 Penggunaan Tripod	17
Gambar 2. 8 Stabilisasi	18
Gambar 2. 9 Key Light	18
Gambar 2. 10 Color Temperature	19
Gambar 2. 11 Fill Light	19
Gambar 2. 12 Composition	20
Gambar 2. 13 Negative Space.....	20
Gambar 2. 14 Keseimbangan Visual	21
Gambar 2. 15 Camera Movement.....	21
Gambar 2. 16 Pan.....	21
Gambar 2. 17 Zoom	22
Gambar 2. 18 Indonesian Pop Genre	27
Gambar 2. 19 Band Drizzly	28
Gambar 2. 20 60 30 10 Rule	30
Gambar 2. 21 Typeface Font.....	32
Gambar 3. 1 Observasi pada saat tampil diatas panggung.....	42
Gambar 3. 2 Interaksi dengan para anggota Drizzly.....	43
Gambar 3. 3 Wawancara dengan vokalis Drizzly.....	43
Gambar 3. 4 Wawancara dengan Videografer Profesional.....	45
Gambar 3. 6 Diagram Kuisioner Umur.....	46
Gambar 3. 7 Diagram Kuisioner Tingkat Keseringan	46
Gambar 3. 8 Diagram Familiar Genre Dream Pop	47

Gambar 3. 9 Diagram Band Drizzly	47
Gambar 3. 10 Diagram Film Dokumenter Meningkatkan Apresiasi	47
Gambar 3. 11 Diagram pernah mendengar tentang band Drizzly.....	48
Gambar 4. 1 Tabel Keyword.....	56
Gambar 4. 2 Official MV Fazerdaze - Lucky Girl.....	61
Gambar 4. 3 Between the Margins Ep. 10: Rancangan SOSJ yang Penuh Rasa.....	61
Gambar 4. 4 Color Palette Warm Temperature	62
Gambar 4. 5 Eye View.....	62
Gambar 4. 6 Eye View.....	63
Gambar 4. 7 Long Shot.....	63
Gambar 4. 8 Font Monotype Corsiva.....	64
Gambar 4. 9 Penerapan Font Monotype Corsiva.....	64
Gambar 4. 10 Teaser Drizzly Potrait	71
Gambar 4. 12 Poster Film Cahaya dan Suara	72
Gambar 4. 13 Merchandise Pack	72
Gambar 4. 14 3 Alternatif Judul	73
Gambar 4. 15 Tiga Alternatif Poster.....	74
Gambar 4. 16 Tiga Alternatif Lower Third	74
Gambar 4. 17 Validasi Desain Dengan Vokalis Drizzly	75
Gambar 4. 18 Validasi Desain Poster	76
Gambar 4. 19 Implementasi Judul	77
Gambar 4. 20 Implementasi Lower Third.....	77
Gambar 4. 21 Sticker Pack Drizzly.....	78
Gambar 4. 22 Tshirt Drizzly	79
Gambar 4. 23 Totebag Cahaya dan Suara.....	79
Gambar 4. 24 Tumblr Drizzly.....	80
Gambar 4. 25 Gantungan Kunci Drizzly	80
Gambar 4. 26 Pin Drizzly	81
Gambar 4. 27 Pick Gitar Drizzly	81

DAFTAR TABEL

Table 4. 1 Tabel Story Line	58
Table 4. 2 Tabel Anggaran Media Utama.....	82
Table 4. 3 Tabel Anggaran Media Pendukung	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara	85
Lampiran 2 Kuisisioner	87
Lampiran 3 Storyboard	94
Lampiran 4 Media Pendukung.....	97
Lampiran 5 Pelaksanaan Pameran	101
Lampiran 6 Form Revisi	104