

**DKV 425
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI
PERTEMPURAN LIMA HARI DI SEMARANG SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BAGI ANAK MUDA**



DOSEN PEMBIMBING

Agustinus Dicky Prastomo SIP, MA.

PROGRAM STUDI

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2020

**DKV 425
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI
PERTEMPURAN LIMA HARI DI SEMARANG SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BAGI ANAK MUDA**

**Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar S.Ds**



PROGRAM STUDI

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2020

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aren Utomo
NIM : 15.L1.0006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir dengan judul "**Perancangan Video Animasi Pertempuran Lima Hari Di Semarang Sebagai Media Informasi** Bagi Anak Muda tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan berlaku.



Semarang 20 Juli 2020

A handwritten signature in black ink is written over a green 3000 Rupiah postage stamp. The stamp features the text 'METERAI TEMPEL', '3000', and 'RIBU RUPIAH'. The signature is written in a cursive style.

Aren Utomo

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Video Animasi Pertempuran Lima Hari Di Semarang Sebagai Media Informasi Bagi Anak Muda

Diajukan oleh : Aren Utomo

NIM : 15.L1.0006

Tanggal disetujui : 01 Juli 2020 Telah setuju oleh

Pembimbing : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 1 : Arwin Purnama Jati S.Sn., MA

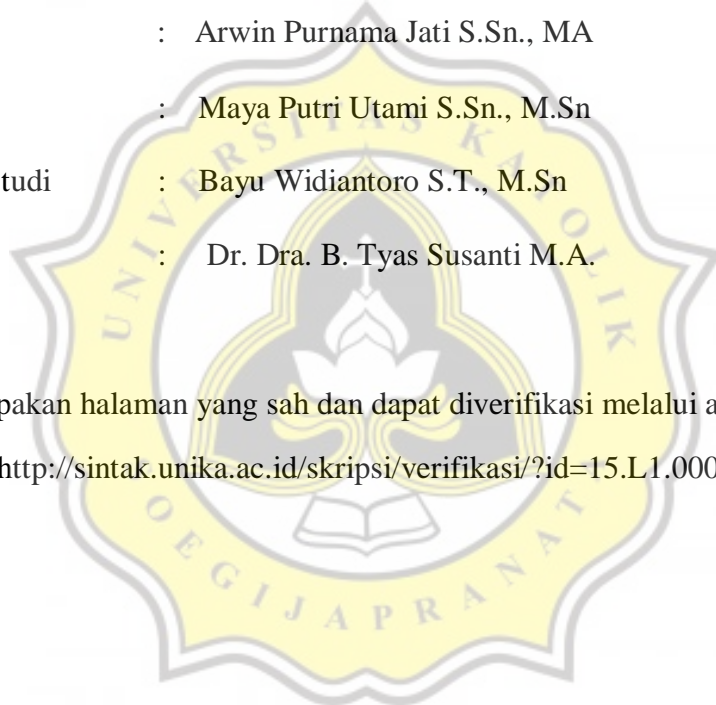
Penguji 2 : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

<http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.L1.0006>



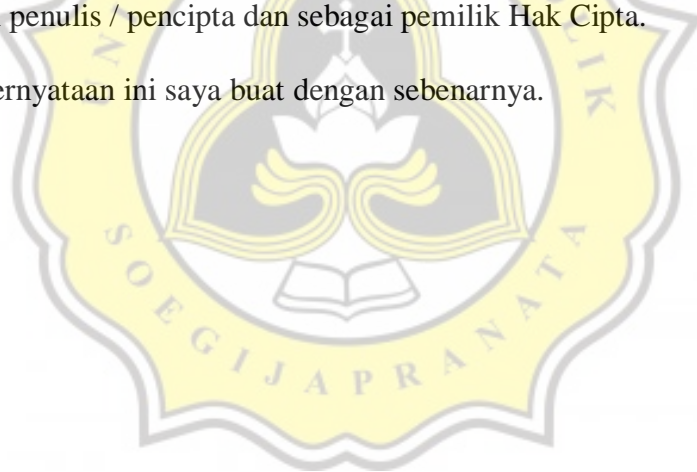
**HALAMAN PERYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aren Utomo
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Proyek Akhir / Video Animasi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul "***Perancangan Video Animasi Pertempuran Lima Hari Di Semarang Sebagai Media Informasi Bagi Anak Muda***" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 20 Juli 2020

Yang menyatakan

Aren Utomo

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya. Sehingga laporan ini terselesaikan melalui Perancangan Video Animasi Pertempuran Lima Hari Di Semarang. Laporan ini merupakan syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Projek Akhir DKV, di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik Semarang.

Dengan selesainya laporan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa karena dengan segala berkat dan rahmat-Nya, diberi kesehatan selalu sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dengan tepat waktu.
2. Agustinus Dicky Prastomo SIP, MA. selaku dosen pembimbing Projek Akhir Desain Komunikasi Visual Terpadu karena sudah memberi banyak ilmu yang berkaitan dengan laporan ini sehingga dapat selesai dengan baik.
3. Bapak dan ibu selaku orang tua yang sudah tak henti – hentinya memberi semangat dan doa sehingga penulis bisa menyelesaikan kegiatan belajar di Universitas Katolik Soegijapranata.
4. Rozarita pasangan hidup yang sudah tak henti-hentinya memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan.
5. Joanni, Annisa dan Seluruh rekan di kampus yang sudah membantu dalam berbagi ilmu dan saran dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Desain Komunikasi Visual yang sudah secara tidak langsung juga sudah membantu untuk menyelesaikan laporan ini. Diharapkan pembaca dapat memberi kritik dan saran yang membangun bagi penulis tentang laporan yang kurang sempurna ini. Akhir kata, penulis memiliki harapan semoga laporan ini dapat bermanfaat. Saya ucapkan, Terima Kasih.

Semarang, 20 Juli 2020



Aren Utomo

ABSTRAK

Kota Semarang merupakan salah satu kota metropolitan yang memiliki andil dalam Sejarah Indonesia. Salah satunya adalah sejarah tentang pertempuran lima hari di Semarang merupakan kisah perlawanan aksi pemuda Semarang terhadap pihak Jepang yang dipicu juga dengan meninggalnya tokoh tokoh besar di Semarang. Namun tidak sedikit kaum muda kota yang melupakan sejarah kotanya tersebut. Salah satu alasannya adalah Perkembangan jaman secara tidak langsung membentuk karakter generasi muda untuk apatis dan skeptis.

Seiring dengan perkembangan jaman, muncul banyak media-media yang dapat dimanfaatkan dalam pengenalan sejarah tersebut dengan cara yang berbeda dan unik. Dengan adanya perancangan video animasi ini menghasilkan nantinya dapat menjadi solusi baru dalam memperingati sejarah. Serta pengalaman visual yang belum pernah di dapatkan sebelumnya sehingga dapat menarik dan menjadi sarana reminder yang tepat dan sesuai dengan generasi muda saat ini.

Kata kunci : Pertempuran Lima Hari Di Semarang, Video Animasi, Semarang



ABSTRACT

Semarang is one of the metropolitan cities that has a stake in Indonesian History. One of them is the history of the five-day battle in Semarang, the story of the resistance of the Semarang youth action to the Japanese, which was also triggered by the death of a major figure in Semarang. But not a few city young people who forget the history of the city. One reason is the development of the times indirectly shaped the character of the younger generation to be apathetic and skeptical.

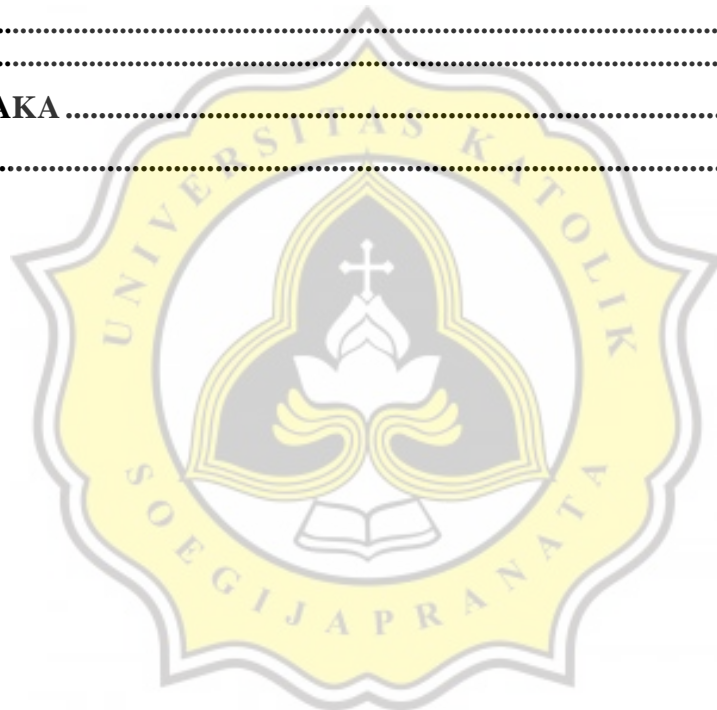
Along with the changing times, there are many media that can be utilized in the introduction of history in a different and unique way. With the design of this animated video produce later can be a new solution in commemorating history. And visual experience that has never been obtained before so that it can be interesting and become a proper reminder tool and in accordance with today's young generation.

Keywords: Five-day Battle in Semarang, Animated Video, Semarang

DAFTAR ISI

BAB 1	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan	12
1.6 Manfaat	12
1.7 Metodologi Perancangan	13
1.7.1 User Research	13
1.7.2 Insight.....	13
1.7.3 Background Research	14
1.7.4 Initial Concepts	14
1.8 Skema Perancangan	15
1.9 Tinjauan Pustaka	16
BAB II	17
2.1 Teori Animasi	17
2.1.1 Jenis Animasi	17
2.1.2 Prinsip – Prinsip Animasi	17
2.1.3 Teknik Animasi.....	18
2.1.4 Karakter	18
2.2 Sound Effect	18
2.2.1 Jenis-Jenis Sound Effect	19
2.3 Voiceover	19
2.4 Storyboard	19
2.5 Teori Warna	19
2.5.1 Coklat	19
2.5.2 Kuning	20
2.5.3 Biru.....	20
2.5.4 Hitam	20
2.6 Storyline	20
2.6.1 Tema	20
2.6.2 Plot	20
2.6.3 Anatomi Cerita	20
2.7 Tipografi	21
2.8 Rating (rate)	21
2.9 Sejarah	22
BAB III	23
3.1 Analisis Data	23
3.1.1 Kuesioner Online.....	23
3.1.2 Studi Pustaka.....	25
3.2 Khalayak Sasaran	25
3.2.1 Khalayak dan Target Audiens	25
3.3 Creative Brief	26
3.4 Strategi Komunikasi	27
3.4.1 Tema Perancangan	27
3.4.2 Judul Video Animasi	27
3.4.3 Positioning	27
3.4.4 Unique Selling Proposition	27
3.4.5 Big Idea.....	27
3.5 Strategi Media	27
3.5.1 Video animasi	27
3.5.2 Media Sosial	28

3.7 Anggaran	28
BAB IV	29
4.1 Konsep Animasi	29
4.2 Tone and Manner	29
4.3 Storyline	29
4.4 Storyboard	30
4.5 Typeface	31
4.6 Konsep Visual	31
4.6.1 Karakter	31
4.6.2 Background	32
4.7 Pengaplikasian Media	32
4.7.1 Website	32
4.7.2 Instagram	33
4.7.3 Youtube	33
4.7.4 Merchandise	34
BAB V	35
5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Klasifikasi MPAA	22
Gambar 3. 1 Data Usia	23
Gambar 3. 2 Pekerjaan	23
Gambar 3. 3 Data Masyarakat yang tidak menyaksikan	24
Gambar 3. 4 Alasan masyarakat tidak menonton	24
Gambar 3. 5 Media yang sering digunakan	25
Gambar 4. 1 Storyboard	30
Gambar 4. 2 Storyboard	31
Gambar 4. 3 Karakter Visual	32
Gambar 4. 4 Background	32
Gambar 4. 5 Media Website	32
Gambar 4. 6 Instagram	33
Gambar 4. 7 Youtube	33
Gambar 4. 8 Merchandise	34

