



**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D " SEJARAH MUSEUM
GEDUNG DJOANG 45 DI MENTENG " SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK KALANGAN GEN Z**

TUGAS AKHIR APLIKATIF

ALYOSIUS JACK RYANTA KARO-KARO
42322010118

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
JAKARTA 2026**



**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D " SEJARAH MUSEUM
GEDUNG DJOANG 45 DI MENTENG " SEBAGAI MEDIA PROMOSI
UNTUK KALANGAN GEN Z**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

ALYOSIUS JACK RYANTA KARO-KARO

42322010118

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
JAKARTA 2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alyosius Jack Ryanta Karo-Karo

NIM : 42322010118

Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir berjudul "perancangan video animasi 2D" sejarah museum gedung djoang 45 di menteng " sebagai media promosi untuk kalangan gen z". adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

9 September 2026
Jakarta, (~~menteng~~)

Alyosius Jack R.K
42321120003

HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Alyosius Jack Ryanta Karo-Karo

NIM : 42322010118

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Video Animasi 2D "Sejarah Museum Gedung Djoang 45 Di Menteng" Sebagai Media Promosi Untuk Kalangan Gen Z"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 7%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Alyosius Jack Ryanta Karo-Karo
NIM : 42322010118
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain
Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Video Animasi 2D "Sejarah Museum
Gedung Djoang 45 Di Menteng" Sebagai Media
Promosi Untuk Kalangan Gen Z

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 21 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Nandang Wahyu Setia Abdi Buana, S.Sn, M.Ikom)

NIDN: -

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)

NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)

NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain Dan Seni Kreatif (FDSK)
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV)
4. Nandang Wahyu Setia Abdi Buana S.Ds, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Bapak/Ibu pengurus Musuem Gedung Djoang 45 Menteng yang telah bersedia membantu dan memberikan informasi selama proses penelitian dan perancangan Tugas Akhir.
6. Teman-teman seangkatan Program Studi Desain Komunikasi Visual yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
7. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 9 September 2026

Alyosius Jack Ryanta Karo - Karo

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya
yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Alyosius Jack Ryanta Karo-Karo
NIM	42322010118
Fakultas/Program Studi	:Fakultas Desain & Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir	: perancangan video animasi 2D" sejarah museum gedung djoang 45 di menteng " sebagai media promosi untuk kalangan gen z.

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, ^{04 September 2026}
~~(tanggal)~~



Alyosius Jack Ryanta Karo-Karo

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D " SEJARAH MUSEUM GEDUNG DJOANG 45 DI MENTENG " SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK KALANGAN GEN Z

Alyosius Jack Ryanta Karo-Karo

42322010118

ABSTRAK

Perancangan animasi 2D sebagai media promosi ini bertujuan untuk untuk membangun Sejarah khususnya Museum Gedung Djoang 45 Menteng. Generasi Z, Mereka adalah generasi yang tumbuh di era digital, di mana informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah melalui internet. Di tengah kemajuan teknologi dan perubahan gaya hidup, muncul pertanyaan penting: apakah Gen Z masih tertarik belajar sejarah? Artikel ini akan membahas minat Gen Z terhadap sejarah, faktor-faktor yang memengaruhi minat mereka, serta cara-cara untuk meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pelajaran sejarah. Berbagai penelitian dan survei telah dilakukan untuk memahami minat Gen Z terhadap pelajaran sejarah. Berikut adalah beberapa temuan utama dari penelitian dan survei tersebut: Penelitian ini bertujuan merancang video animasi 2D motion graphic berbasis konsep Modern Heritage sebagai media promosi digital yang adaptif bagi Generasi Z. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri atas tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan visual Historical Flat Design, perpaduan warna kontras tinggi (Merah, Putih, Hitam), serta metode storytelling yang berhasil memangkas kebosanan kognitif audiens dalam menyerap sejarah. Sehingga, hasil Uji desain menghimpun umpan balik 28 responden melalui Google Form untuk Hasil-hasil ini memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana generasi ini memandang sejarah dan faktor-faktor yang mempengaruhi ketertarikan mereka.

Kata Kunci: Animasi 2D, promosi digital, Museum Gedung Djoang 45, Generasi Z, Design Thinking.

2D ANIMATION VIDEO DESIGN "THE HISTORY OF THE DJOANG 45 BUILDING MUSEUM IN MENTENG" AS A PROMOTIONAL MEDIA FOR THE GEN Z COMMUNITY

Alyosius Jack Ryanta Karo-Karo

42322010118

ABSTRACT

The 2D animation design as a promotional medium aims to build history, specifically the Djoang 45 Menteng Museum. Generation Z is a generation that grew up in the digital era, where information can be accessed quickly and easily via the internet. Amidst technological advances and lifestyle changes, an important question arises: is Gen Z still interested in learning history? This article will discuss Gen Z's interest in history, the factors that influence their interest, and ways to increase their interest in history lessons. Various studies and surveys have been conducted to understand Gen Z's interest in history lessons. Here are some of the main findings from these studies and surveys: This study aims to design a 2D motion graphic animation video based on the Modern Heritage concept as an adaptive digital promotional medium for Generation Z. The design method used is Design Thinking, consisting of the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The design results show that the use of the Historical Flat Design visual approach, a combination of high-contrast colors (Red, White, Black), and the storytelling method successfully reduces the audience's cognitive boredom in absorbing history. Thus, the design test results gathered feedback from 28 respondents via Google Form. These results provide in-depth insights into how this generation views history and the factors that influence their interest.

Keywords: 2D animation, digital promotion, Gedung Djoang 45 Museum, Generation Z, Design Thinking.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat peneliti	3
1.4.2 Manfaat Museum Joang '45	3
1.4.3 Manfaat Masyarakat (Gen Z).....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	4
2.1 Orisinalitas	4
2.2 Target perancangan	14
2.2.1 Segmentasi.....	14
2.3 Relevansi dan konsekuensi Studi	15
2.3.1 Relevansi perancangan	15
2.3.2 Konsekuensi Studi.....	16
2.4 Skema proses desain	19
2.4.1 Emphatize	20
2.4.2 Define	22

2.4.3 Ideation	23
2.4.4 Prototype.....	32
2.4.5 Test	33
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	36
3.1 Positioning Statement	36
3.1.1 Positioning Statement	36
3.1.2 Konsep Desain	36
3.2 Strategi Pesan.....	38
3.2.1 Pesan Utama	38
3.2.2 Teknik Penyampaian Pesan	39
3.2.3 Call to Action (CTA).....	39
3.3 Strategi Visual.....	40
3.3.1 Eksplorasi dan Pengembangan Konsep Visual.....	40
3.3.2 Gaya Desain yang digunakan	41
3.3.3 Gaya Bahasa Visual yang digunakan	41
3.4 Strategi Distribusi Karya (Metode AIDA)	42
BAB IV HASIL KARYA DKV	45
4.1 Deskripsi Karya.....	45
4.1.1 Visual Karya	45
4.1.2 Relevansi Karya Dengan Masalah Perancangan.....	60
4.2 Pameran Karya	62
4.3 Hasil Uji Desain	65
4.3.1 Profil Pengguna.....	65
4.3.2 Umpan Balik Pengguna.....	66
4.4 Evaluasi Perancangan Karya.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Perancangan.....	13
Tabel 2.2 Segmentasi.....	14
Tabel 2.3 Storyline	29
Tabel 3.1 Konsep Desain.....	37
Tabel 3.2 metode AIDA.....	44
Tabel 4.1 Penjelasan Scene.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Design Thinking	19
Gambar 2.2 Moodboard.....	24
Gambar 2.3 Sketsa Digital Kevin	25
Gambar 2.4 Sketsa Digital Luis	25
Gambar 2.5 Sketsa Digital Mira	26
Gambar 2.6 Sketsa Digital Kaira	27
Gambar 2.7 Storyboard	32
Gambar 2.8 Prototype.....	33
Gambar 4.1 elemen ilustrasi	47
Gambar 4.2 elemen warna	47
Gambar 4.3 elemen tipografi	48
Gambar 4.4 hasil scene digital.....	49
Gambar 4.5 design tumbler	49
Gambar 4.6 design sticker	50
Gambar 4.7 design gantungan kunci.....	50
Gambar 4.8 Design kipas tangan	51
Gambar 4.9 progres display karya	62
Gambar 4.10 display karya.....	62
Gambar 4.11 pembukaan pameran.....	63
Gambar 4.12 interaksi pengunjung	64
Gambar 4.13 penutup pameran.....	64
Gambar 4.14 umur dan tempat tinggal Responden Saat Ini.....	65
Gambar 4.15 pernah ke museum djoang45?	66
Gambar 4.16 pernah liat media animasi di medsos	67
Gambar 4.17 pertanyaan menarik video animasi 2D ke Gen Z.....	68
Gambar 4.18 informasi Sejarah yang mudah dipahami	69
Gambar 4.19 alur cerita video animasi 2D	70
Gambar 4.20 kualitas video animasi 2D	71
Gambar 4.21 penggunaan animasi Sejarah.....	72
Gambar 4.22 narasi dan Bahasa sesuai dengan Gen Z.....	73
Gambar 4.23 lebih mengenal museum dan Sejarah.....	73

Gambar 4.24 tertarik mengunjungi museum gedung djoang 45..... 74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Asistensi Dosen Pembimbing Tugas Akhir	81
Lampiran 2. Bukti Kuisioner Dan Feedback Audiens	81

