# PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D *EXPLAINER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI ALAT MUSIK GAMBANG KROMONG

**TUGAS AKHIR**

**APLIKATIF**

**SARAH MUTIA**

**42322010064**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2026**

lib.mercubuana.ac.id

# PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D *EXPLAINER* SEBAGAI MEDIA EDUKASI ALAT MUSIK GAMBANG KROMONG

**TUGAS AKHIR**

**APLIKATIF**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**

**SARAH MUTIA**

**42322010064**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**JAKARTA**

**2026**



lib.mercubuana.ac.id

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sarah Mutia

NIM : 42322010064

Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif /Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

"PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D EXPLAINER SEBAGAI MEDIA EDUKASI ALAT MUSIK GAMBANG KROMONG"

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.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

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

Jakarta, 25 Agustus 2026




Sarah Mutia



lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

# PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

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

Nama : Sarah Mutia

NIM : 42322010064

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **"Perancangan Video Animasi 3D Explainer sebagai Media Edukasi Alat Musik Gambang Kromong"** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 27%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin



**Anwar Maulana, ST**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

lib.mercubuana.ac.id

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Sarah Mutia |
| NIM | : | 42322010064 |
| Fakultas/Program Studi | : | Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual |
| Judul Tugas Akhir | : | Perancangan Video Animasi 3D Explainer sebagai Media Edukasi Alat Musik Gambang Kromong |

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 23 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

(Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom)
NIDN: 318018803

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026
Mengetahui,

| | |
|---|---|
| Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif | Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual |
| (Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn) | (Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn) |
| NIDN: 0306088302 | NIDN: 0304039101 |



lib.mercubuana.ac.id

# KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Video Animasi 3D Explainer sebagai Media Edukasi Alat Musik Gambang Kromong" dengan baik. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa karya ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, doa, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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 Universitas Mercu Buana.
3. Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, masukan, kritik, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir hingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Mamah, Nenek, Abang Deri, Kak Rani, Abang Iyo, Syta, Nadine, Akio, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, perhatian, serta semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan hingga jenjang sarjana.
6. Bapak Abdul Wahab, selaku pendiri Sanggar Gambang Kromong Sinar Muda, yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi, pengalaman, serta wawasan mengenai Gambang Kromong sehingga sangat membantu dalam proses perancangan karya ini.
7. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Naia, serta sahabat-sahabat terkasih Mine, Dila, Nanda, Atul, Nisa, Odre, Shelvyn, Aira, Kaysa, Andin



lib.mercubuana.ac.id

dan Rafa, yang telah menemani perjalanan perkuliahan penulis, memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta menjadi tempat berbagi cerita dan saling menguatkan selama proses penyusunan Tugas Akhir. Terima kasih atas kebersamaan dan kenangan yang telah tercipta selama masa perkuliahan.

8. Tyler Joseph dan Josh Dun, personel dari band favorit penulis yaitu Twenty One Pilots, yang melalui karya-karya musiknya telah menjadi sumber semangat, motivasi, dan ketenangan bagi penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas karya dan pesan positif yang telah menginspirasi penulis untuk terus berusaha hingga akhirnya dapat menyelesaikan perancangan ini.
9. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ms. Dhinny, Ms. Rini, Ms. Christin yang senantiasa memberikan kemudahan dan dukungan kepada menulis saat mengerjakan Tugas Akhir ini.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doa dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Juli 2026



Sarah Mutia

Penulis



lib.mercubuana.ac.id

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Sarah Mutia |
| NIM | : | 42322010064 |
| Fakultas/Program Studi | : | Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual |
| Judul Tugas Akhir | : | Perancangan Video Animasi 3D *Explainer* Sebagai Media Edukasi Alat Musik Gambang Kromong |

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.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 25 Agustus 2026
Yang menyatakan,




Sarah Mutia



lib.mercubuana.ac.id

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 3D EXPLAINER SEBAGAI MEDIA EDUKASI ALAT MUSIK GAMBANG KROMONG**

**SARAH MUTIA**

## ABSTRAK

Perkembangan media digital telah mengubah cara Generasi Z memperoleh informasi, termasuk mengenai budaya dan musik tradisional. Salah satu kesenian musik tradisional Betawi yang mulai kurang dikenal oleh generasi muda adalah Gambang Kromong. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan penulis, media edukasi Gambang Kromong yang tersedia masih didominasi oleh artikel, dokumentasi pertunjukan, maupun video konvensional sehingga diperlukan media edukasi untuk memperkenalkan dengan lebih menarik dan mudah dipahami melalui video animasi 3D explainer. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking yang melalui lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan target audiens. Hasil dari tahapan tersebut menghasilkan sebuah video animasi 3D explainer bergaya stylized yang menyajikan informasi singkat mengenai Gambang Kromong serta edukasi setiap instrumen musik secara runtut, didukung dengan visual, narasi, tipografi, dan audio. Hasil uji karya menunjukkan bahwa video animasi 3D explainer yang dirancang mampu membantu audiens memahami informasi mengenai Gambang Kromong dengan lebih mudah. Selain itu, visual yang menarik serta penyampaian informasi yang sistematis dinilai mampu meningkatkan ketertarikan audiens terhadap salah satu kesenian musik tradisional Betawi.

**Kata Kunci** : Video Animasi 3D, Video *Explainer*, Media Edukasi, Gambang Kromong, *Design Thinking*.



lib.mercubuana.ac.id

***DESIGN OF A 3D EXPLAINER ANIMATION VIDEO AS EDUCATIONAL MEDIA FOR INTRODUCING GAMBANG KROMONG MUSICAL INSTRUMENTS***

**SARAH MUTIA**

## *ABSTRACT*

*The development of digital media has transformed the way Generation Z accesses information, including information related to traditional culture and music. One form of traditional Betawi music that has become increasingly unfamiliar to younger generations is Gambang Kromong. Based on the author's analysis, existing educational media on Gambang Kromong are predominantly presented through articles, performance documentation, and conventional videos. Therefore, an engaging and accessible educational medium is needed to introduce Gambang Kromong to younger audiences through a 3D explainer animation video. This project applies the Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. These stages were conducted to gain a deeper understanding of the needs and characteristics of the target audience. The design process resulted in a stylized 3D explainer animation video that presents concise information about Gambang Kromong and introduces its musical instruments in a systematic sequence. The video is supported by visual elements, narration, typography, and audio to enhance the delivery and comprehension of the information. The results of the evaluation indicate that the designed 3D explainer animation video can help audiences understand information about Gambang Kromong more easily. In addition, the engaging visual presentation and systematic delivery of information can increase audience interest in Gambang Kromong as one of Betawi's traditional musical arts.*

***Keywords**: 3D Animation Video, Explainer Video, Educational Media, Gambang Kromong, Design Thinking.*



lib.mercubuana.ac.id

**DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL ..... 0
HALAMAN JUDUL ..... i
HALAMAN PERNYATAAN 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 ..... vii
ABSTRAK ..... viii
*ABSTRACT* ..... ix
DAFTAR ISI ..... x
DAFTAR TABEL ..... xii
DAFTAR GAMBAR ..... xiii
DAFTAR LAMPIRAN ..... xiv
**BAB I PENDAHULUAN ..... 1**
1.1 Latar Belakang ..... 1
1.2 Rumusan Masalah ..... 3
1.3 Batasan Masalah ..... 3
1.4 Tujuan Perancangan ..... 4
1.5 Manfaat Perancangan ..... 4
**BAB II METODE PERANCANGAN ..... 5**
2.1 Orisinalitas ..... 5
2.2 Target Perancangan ..... 9
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi ..... 10
2.4 Skema Proses Desain ..... 13
**BAB III ANALISIS DATA DAN PERANCANGAN ..... 24**
3.1 *Positioning* dan Konsep Desain ..... 24
3.2 Strategi Pesan ..... 26
3.3 Strategi Visual ..... 27
3.4 Strategi Distribusi Karya ..... 28



lib.mercubuana.ac.id

**BAB IV HASIL KARYA DKV ..... 31**
4.1 Deskripsi Karya ..... 31
4.2 Pameran Karya ..... 40
4.3 Hasil Uji Desain ..... 43
4.4 Evaluasi Perancangan Karya ..... 48
**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... 50**
5.1 Kesimpulan ..... 50
5.2 Saran ..... 51
**DAFTAR PUSTAKA ..... 52**
**LAMPIRAN ..... 54**
1. Asistensi ULT ..... 54
2. Catatan dari Dosen Penguji ..... 55
3. Similarity Check ..... 56
4. Rekap Dokumentasi Pameran ..... 57
5. Kuisioner ..... 58
6. Curriculum Vitae ..... 62

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi Karya Sumber: Olah Data Penulis ..... 9
Tabel 2. 2 Metode 5W1H Sumber : Olah Data Penulis ..... 17
Tabel 2. 3 Storyline Sumber olah data penulis ..... 20
Tabel 2. 4 Timeline Pengerjaan Sumber olah data penulis ..... 23
Tabel 3. 1 Konsep Desain  Sumber olah data penulis ..... 25
Tabel 3. 2 Strategi Pesan Sumber olah data penulis ..... 26
Tabel 3. 3 Metode AISAS Sumber olah data penulis ..... 30

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Empathy Map ..... 14
Gambar 2. 2 Mindmap ..... 18
Gambar 2. 3 Moodboard ..... 19
Gambar 2. 4 Storyboard ..... 21
Gambar 2. 5 Aset Digital ..... 22
Gambar 4. 1 Moodboard warna ..... 32
Gambar 4. 2 Font tipografi ..... 33
Gambar 4. 3 Model 3D ..... 34
Gambar 4. 4 Layout ..... 35
Gambar 4. 5 Instagram @grombong.3d ..... 39
Gambar 4. 6 Poster ..... 39
Gambar 4. 7 Postcard ..... 40
Gambar 4. 8 Stiker gambang kromong ..... 40
Gambar 4. 9 Display Karya ..... 41
Gambar 4. 10 Dokumentasi pameran ..... 42
Gambar 4. 11 Diagram kuesioner pengunjung ..... 43
Gambar 4. 12 Data pengunjung ..... 44
Gambar 4. 13 Data pengunjung ..... 44
Gambar 4. 14 Diagram kuesioner ..... 46
Gambar 4. 15 Diagram kuesioner ..... 47
Gambar 4. 16 Diagram Kuesioner ..... 48

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Asistensi ULT ..... 54
Lampiran 2. Catatan dari Dosen Penguji ..... 55
Lampiran 3. Similarity Check ..... 56
Lampiran 4. Rekap Dokumentasi Pameran ..... 57
Lampiran 5. Kuisioner ..... 58
Lampiran 6. Curriculum Vitae ..... 62

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



lib.mercubuana.ac.id