

TUGAS AKHIR

“MENGENALKAN LEBIH LANJUT TENTANG SALAH SATU KEBUDAYAAN BETAWI ONDEL - ONDEL DALAM ANIMASI 2D”

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Diploma III pada
Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan Desain



GUNTUR FADLI ZAIN

18810038

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

2023

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **Mengenalkan Lebih Lanjut Tentang Salah Satu
Kebudayaan Betawi Ondel-Ondel Dalam Animasi 2D**

Penulis : Guntur Fadli Zain
NIM : 18810038
Program Studi : Desain (Konsentrasi: Multimedia)
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 27 Juli 2023

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT
NIP. 198011122010122003

Anggota 1

Anggota 2



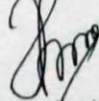
Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds
NIP. 198501122019302016



Sari Setyaning Tyas, MTi
NIP. 19870392014042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



Tri Fajar Yurmama Supiyati, S.Kom, MT
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Mengenalkan Lebih Lanjut Tentang Salah Satu
Kebudayaan Betawi Ondel-ondel Dalam Animasi 2D
Penulis : Guntur Fadli Zain
NIM : 18810038
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di 18 Juli 12023

Pembimbing I



Sari Setyaning Tyas, MTi
NIP. 198703092014042001

Pembimbing II



Nofiandri Setyasmara, M.T
197811202005011005

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Multimedia



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Guntur Fadli Zain
NIM : 18810038
Program Studi : Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2018 - 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "*Mengenalkan Lebih Lanjut Tentang Salah Satu Kebudayaan Betawi Ondel-ondel Dalam Animasi 2D*" adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarbenarnya.

Jakarta, 27 Juli 2023

Yang menyatakan,



Guntur Fadli Zain

NIM: 18810038

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Guntur Fadli Zain
NIM : 18810038
Program Studi : Multimedia
Jursan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2018-2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *"Mengenalkan Lebih Lanjut Tentang Salah Satu Kebudayaan Betawi Ondel-ondel Dalam Animasi 2D"* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, 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, 27 Juli 2023

Yang menyatakan,



Guntur Fadli Zain

NIM: 18810038

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Mengenalkan Lebih Lanjut Tentang Salah Satu
Kebudayaan Ondel-ondel Dalam Animasi 2D
Penulis : Guntur Fadli Zain
Pembimbing I : Sari Setyaning Tyas, MTi
Pembimbing II : Nofiandri Setyasmara, M.T

Animation media has now become an innovation and a new tool in terms of conveying information and as a learning medium. Animation can also be a solution to help as an information medium that shows a tradition or culture. Art in society also has a very close relationship with the belief system of a society, one of which is the culture of the Jakarta, especially the Betawi Culture ondell-ondel. Unfortunately, the lack of media information about Ondell-ondel has made his name dim. 2D animation about ondell-ondel can be good solution to introduce a culture to the public. The method used by author in making this final project is qualitative descriptive in nature to fulfill the data needed by the author using observation techniques and literature study. In this study the authors hope to create media about historical information that can cover all groups and of course be interesting. The percentage of the results of the work is 91.53%, it can be stated that this animated work is worthy of publication.

Keyword: *Animation 2D, Culture, Ondell-ondel*

Animasi saat ini sudah menjadi inovasi dan sarana baru dalam hal menyampaikan informasi maupun sebagai media pembelajaran. Animasi pun bisa menjadi solusi untuk membantu sebagai media informasi yang menunjukkan suatu tradisi atau kebudayaan dari suatu daerah. Kesenian dalam masyarakat juga mempunyai hubungan yang sangat erat dengan sistem kepercayaan suatu masyarakat, salah satunya adalah kebudayaan dari daerah Jakarta khususnya kebudayaan Betawi, Ondell-ondel. Sayangnya, minimnya media informasi tentang Ondell-ondel ini membuat namanya kian meredup. Animasi 2D tentang Ondell-ondel merupakan solusi yang baik untuk mengenalkan suatu kebudayaan kepada masyarakat. Metode yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini adalah kualitatif yang sifatnya deskriptif untuk memenuhi kebutuhan data-data yang diperlukan oleh penulis dengan teknik observasi serta studi pustaka. Dalam penelitian ini penulis berharap dapat membuat suatu media tentang informasi sejarah yang dapat mencakup semua kalangan dan tentunya menarik. Hasil presentase dari hasil karya sebesar 91,53%, maka dapat dinyatakan bahwa karya animasi ini sudah layak untuk dipublish.

Kata Kunci: *Animasi2D, Kebudayaan, Ondell-ondel*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, dengan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan karya tulis dengan judul "Mengenalkan lebih lanjut tentang salah satu kebudayaan betawi Ondel-ondel dalam Animasi 2D" ini dengan baik dan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Dr. Benget Simamore, M.M., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Dr. Yunus Fitriadi, SE., MM. selaku Wakil Direktur II Bidang Umum dan Keuangan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Suratni, SS., M.Hum., selaku Wakil Direktur III Bidang Kemahasiswaan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Herly Nurahmi, S.Si., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
8. Sari Setyaning Tyas, MTi selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan selama proses pembuatan Tugas Akhir pada penulis.
9. Nofiandri Setyasmara, M.T selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan selama proses pembuatan Tugas Akhir pada penulis.
10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
11. Kedua Orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik.
12. Bunga Putri Ayu Sari yang telah membantu dan mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik

13. Mahasiswa Kelas C Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta angkatan 8 yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih sangat jauh dari kesempurnaan, itu semua adalah karena keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Tapi penulis berharap kiranya tugas ini dapat berguna nantinya, setidaknya bagi penulis sendiri dan bermanfaat bagi pembaca umumnya serta mahasiswa-mahasiswi di bidang komputer khususnya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Jakarta, 24 Juli 2023

Penulis,



Guntur Fadli Zain

NIM 18810038

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	I
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	II
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	III
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	IV
ABSTRAK	V
PRAKATA	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	X
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Animasi	5
B. 12 Prinsip Dasar Animasi	6
C. Sejarah Budaya Betawi	8
D. Sejarah Ondel-ondel.....	9
BAB III	12
METODE PELAKSANAAN	12

A. Data/Objek Penulisan	12
B. Teknik Pengumpulan Data	12
1. Observasi	12
2. Studi Pustaka	12
C. Ruang Lingkup	13
1. Peran Penulis	13
2. Kategori Karya	13
3. Ide Kreatif	13
D. Langkah Kerja	14
1. Praproduksi Persiapan	15
2. Produksi	18
3. Pasca Produksi	21
E. Deskripsi Karya	22
BAB IV	23
PEMBAHASAN	23
A. Hasil Pra Produksi	23
1. Observasi	23
2. Ide dan Konsep	23
B. Hasil Produksi	23
1. Desain dan asset	23
2. <i>Dubbing / Voice over</i>	25
C. Hasil Pasca Produksi	26
1. Analisis karya	27
2. Pengujian	35
BAB V	47
PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47