

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D**

**PENGENALAN TARIAN SINANGGAR TULLO**

**PADA TK STRADA BUDI LUHUR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan  
Program Diploma III Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta



Disusun Oleh:

**Angel Chintya Maharani**  
**18810010**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : **PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGENALAN  
TARIAN SINANGGAR TULLO PADA TK STRADA  
BUDI LUHUR**

Penulis : Angel Chintya Maharani  
NIM : 18810010  
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:

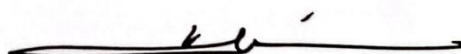
Ketua Penguji,



**Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.**

NIP. 198011122010122003

Anggota 1



**Lani Siti Noor Aisyah, M. Ds.**

NIP. 198501122019302016

Anggota 2

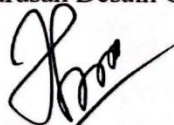


**Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.**

NIP. 198902262020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Grafis



**Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.**

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Animasi 2D Pengenalan Tarian Sinanggar Tullo  
pada TK Strada Budi Luhur  
Penulis : Angel Chintya Maharani  
NIM : 18810010  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 18 Juli 2023

Pembimbing I



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.,  
NIP 198902262020121007

Pembimbing II



Sari Setyaning Tyas, M.Ti,  
NIP 198703092014042001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



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

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Penulis : Angel Chintya Maharani  
NIM : 18810010  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGENALAN TARIAN SINANGGAR TULLO PADA TK STRADA BUDI LUHUR** adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas plagiarisme.**

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 18 Juli 2023

Penulis,



Angel Chintya Maharnai

NIM 18810010

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Angel Chintya Maharani  
NIM : 18810010  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2022/2023

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** atas karya ilmiah saya yang berjudul **PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGENALAN TARIAN SINANGGAR TULLO PADA TK STRADA BUDI LUHUR** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, 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 dibuat dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Juli 2023

Penulis,



Angel Chintya Maharani

NIM 18810010

## ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : **PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGENALAN  
TARIAN SINANGGAR TULLO PADA TK  
STRADA BUDI LUHUR**

Penulis : Angel Chintya Maharani  
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia  
Pembimbing I : Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.  
Pembimbing II : Sari Setyaning Tyas, M.Ti.

*The development of information and communication technology has developed rapidly in this millennial era, even in the academic world at various levels of education. But, the monotonous learning methods and no alternative media as teaching materials, as well as a lack of teaching staff can certainly hinder the learning process, as was experienced in the dance learning process at TK Strada Budi Luhur Bekasi. Therefore, in assisting learning media that are creative and contain audio-visual elements, the author plans to create a two-dimensional (2D) animation to introduce the typical Batak dance, the Tor-Tor dance and accompanied by the Sinanggar Tullo song. After the work was made and premiered to Strada Budi Luhur Kindergarten students, the author did not forget to give a questionnaire to find out the opinions, feasibility, and results of the animation that had been made to serve as a reference for writers to make better and more effective 2D animations. The results obtained are that the 2D animation of the Sinanggar Tullo dance is suitable for use as a dance learning medium at TK Strada Budi Luhur Bekasi with a feasibility presentation of 95.5%. The author hopes that by making this 2D animation, it can become a unique and useful learning medium, not only to increase students' enthusiasm for learning, but also to introduce one of the diversity of arts and culture, especially to children from an early age.*

**Keywords: Education, Learning, Animation, Kindergarten.**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang pesat di era milenial ini, bahkan dalam dunia akademik di berbagai jenjang pendidikan. Namun, metode pembelajaran yang monoton dan tidak ada media alternatif sebagai bahan ajar, juga kurangnya tenaga pengajar didik tentu dapat menghambat proses pembelajaran, seperti yang dialami pada proses pembelajaran tari di TK Strada Budi Luhur Bekasi. Oleh karena itu, dalam membantu media pembelajaran yang kreatif dan mengandung unsur audio-visual, penulis berencana untuk membuat sebuah animasi dua dimensi (2D) untuk memperkenalkan tarian khas daerah Batak, tarian Tor-Tor dan diiringi lagu Sinanggar Tullo. Setelah pembuatan karya dan penayangan Perdana kepada murid TK Strada Budi Luhur, tak lupa Penulis memberikan kuisisioner untuk mengetahui pendapat, kelayakan, dan hasil dari animasi yang telah dibuat guna menjadi acuan bagi penulis untuk membuat animasi 2D yang lebih baik dan efektif. Adapun hasil yang didapatkan adalah animasi 2D Tarian Sinanggar Tullo layak digunakan sebagai media pembelajaran tari di TK Strada Budi Luhur Bekasi dengan presentasi kelayakan 95,5%. Penulis berharap, dengan dibuatnya animasi 2D ini, dapat menjadi media pembelajaran yang unik dan berguna, tidak hanya untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, namun juga mengenalkan salah satu keberagaman seni budaya, khususnya kepada anak-anak sejak dini.

**Kata kunci : pendidikan, belajar, animasi, taman kanak-kanak.**

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penyertaan, hikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan tanpa kekurangan suatu apapun. Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa agar mampu menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Jurusan di Politeknik Negeri Media Kreatif. Adapun tema laporan tugas akhir ini adalah Pembuatan Animasi 2D Pengenalan Tarian Sinanggar Tullo pada TK Strada Budi Luhur.

. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Drs. A. Sarmada, M.Pd., selaku Wakil Direktur II Bidang Umum dan Keuangan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., 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 dan Dosen Pembimbing 1.
8. Sari Setyaning Tyas, M.Ti., selaku Dosen Pembimbing 2.

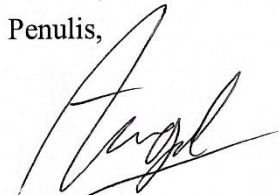


9. Para dosen dan staf tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan pelayanan selama penulis menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
10. Kedua orang tua penulis, AKBP Ramses Tampubolon, S.H (ayah) dan Serni Dhasty Hutagalung, S.Pd (ibu), serta adik terkasih Rafael Hamonangan Wirapati Tampubolon yang selalu menyertai penulis didalam doa, dukungan dan motivasi, baik secara lisan ataupun materi kepada penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
11. Ibu Tri selaku kepala sekolah TK Strada Budi Luhur Bekasi yang telah memberikan izin kepada penulis dari proses observasi hingga tahap uji karya.
12. Ibu Puji selaku guru kelas B3 TK Strada Budi Luhur Bekasi.
13. Newin Siahaan selaku penyanyi dan pemain instrumen dalam rekaman lagu Sinanggar Tullo.
14. Teman-teman mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari dengan sadar bahwa tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan sangat jauh dari kesempurnaan, semua karena keterbatasan pengetahuan yang penulis miliki. Tapi penulis berharap tugas ini dapat berguna bagi penulis sendiri dan bermanfaat bagi pembaca serta mahasiswa-mahasiswi dalam bidang pengembangan multimedia dan animasi, juga saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Jakarta, 27 Juli 2023

Penulis,



Angel Chintya Maharani

NIM 18810010

## 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.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penulisan .....	5
F. Manfaat Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Lepas / Penelitian Terdahulu .....	7
B. Animasi .....	8
C. Animasi 2D.....	12
D. Tari .....	14
E. Tari Tor-Tor .....	18

F.	Sinanggar Tullo .....	20
G.	Taman Kanak-Kanak.....	21
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>		<b>24</b>
A.	Data/Objek Penulisan .....	24
B.	Teknik Pengumpulan Data.....	24
C.	Ruang Lingkup .....	34
D.	Langkah Kerja .....	35
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>48</b>
A.	Implementasi Sistem .....	48
B.	Pengujian Animasi 2D.....	52
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>58</b>
A.	Kesimpulan.....	58
B.	Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Animasi Tradisional .....	9
Gambar 2.2. Contoh Animasi 2D.....	10
Gambar 2.3. Contoh Animasi 3D.....	10
Gambar 2.4. Contoh <i>Motion Graphic</i> .....	11
Gambar 2.5. Contoh <i>Stop Motion</i> .....	12
Gambar 2.6. Pembuatan Animasi dengan Photoshop .....	13
Gambar 2.7. Pembuatan Animasi dengan Animate .....	13
Gambar 2.8. Pembuatan Animasi dengan After Effect.....	14
Gambar 2.9. Tari Tor-Tor .....	19
Gambar 3.10. <i>Storyboard Scene 1</i> .....	36
Gambar 3.11. <i>Storyboard Scene 2</i> .....	37
Gambar 3.12. Desain Wajah Karakter .....	38
Gambar 3.13. Desain Pakaian Tradisional Batak dan Ulos .....	38
Gambar 3.14. Desain Gambar Rumah Bolon.....	39
Gambar 3.15. Desain Karakter .....	41
Gambar 3.16. Desain <i>Background</i> .....	41
Gambar 3.17. Desain Logo Menari Bersama.....	42
Gambar 3.18. Desain Logo Tarian Tor-Tor .....	43
Gambar 3.19. Desain Animasi 2D .....	43
Gambar 3.20. Sulim dan Pipa Batak .....	45
Gambar 3.21. Penggunaan GarbageBand .....	45
Gambar 3.22. Penggunaan Wondershare Filmora .....	46
Gambar 4.23. Tampilan Logo .....	50
Gambar 4.24. Tampilan Nama Tarian dan Kredit Pencipta.....	50
Gambar 4.25. Tampilan Awal Animasi .....	51
Gambar 4.26. Tampilan Karakter Menari .....	51
Gambar 4.27. Tampilan Karakter Berganti Posisi Tangan .....	52
Gambar 4.28. Tampilan Akhir Animasi.....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kajian Lepas/Penelitian Terdahulu .....	7
Tabel 3.2. Hasil Pengamatan Komponen Siswa .....	25
Tabel 3.3. Hasil Pengamatan Komponen Guru.....	26
Tabel 3.4. Hasil Pengamatan Komponen Materi .....	28
Tabel 3.5. Hasil Pengamatan Pengelolaan Kelas .....	28
Tabel 3.6. Hasil Pengamatan Komponen Sarana .....	29
Tabel 3.7. Hasil Pengamatan Komponen Lingkungan.....	31
Tabel 4.8. Uji Fungsi.....	53
Tabel 4.9. Uji Kompatibilitas 1 .....	54
Tabel 4.10. Uji Kompatibilitas 2.....	55
Tabel 4.11. Hasil Kuisisioner Uji Kegunaan .....	56