

LAPORAN TUGAS AKHIR
ANIMASI “RAMA DAN CANTING” SEBAGAI MEDIA
ALTERNATIF PELESTARIAN BATIK PADA GENERASI
MILENIAL

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Terapan



Disusun oleh

INSAN KAMIL RIVAI

NIM : 20230057

PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Animasi “Rama dan Canting” Sebagai Media Alternatif Pelestarian Batik Pada Generasi Milenial
Penulis : Insan Kamil Rivai
NIM : 20230057
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 24 Juli 2025

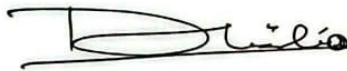
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom.
NIP/NIDN. 198408272019031009

Anggota 1

Anggota 2



Muhammad Nur Ramly, S.T.
NIP/NIDN. 0903450022



Dwi Mandasari Rahayu, M.M.
NIP/NIDN. 198801052019032012

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmanfa S., S.Kom., M.T.
NIP/NIDN. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir	: Animasi “Rama dan Canting” Sebagai Media Alternatif Pelestarian Batik Pada Generasi Milenial
Penulis	: Insan Kamil Rivai
NIM	: 20230057
Program Studi	: Animasi
Jurusan	: Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2025

Pembimbing 1



Dwi Mandasari Rahayu, M.M.
NIP/NIDN. 198801052019032012

Pembimbing 2



Ilham Khalid Setiawan, S.T.
NIP/NIDN. 0904420012

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi



Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom.
NIP 198408272019031009

PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Insan Kamil Rivai
NIM : 20230057
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
"Animasi "Rama dan Canting" Sebagai Media Alternatif Pelestarian Batik Pada Generasi Milenial."
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 sebenar- benarnya.

Jakarta, 30 Juli 2025

Yang menyatakan,



Insan Kamil Rivai
NIM: 20230057

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Insan Kamil Rivai
NIM : 20230057
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2020

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Animasi “Rama dan Canting” Sebagai Media Alternatif Pelestarian Batik Pada Generasi Milenial.”

Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 30 Juli 2025

Yang menyatakan,



Insan Kamil Rivai
NIM: 20230057

ABSTRACT

Batik is one of Indonesia's intangible cultural heritages that has deep philosophical value and has been recognized by UNESCO. However, the interest of the younger generation in batik has decreased because it is considered traditional clothing that is identical to the older generation. This study aims to educate the public about the importance of preserving batik through more modern design innovations that are in accordance with current trends. These innovations include visual, material, technical, and functional aspects, so that batik can remain relevant and in demand by various groups, especially the younger generation. The results of the study show that the development of batik in the modern fashion industry has increased public interest in batik, not only as formal clothing, but also as part of a casual style. With this transformation, batik can continue to be preserved without losing its cultural and philosophical values and become a national identity that is increasingly recognized on the global stage.

Keywords: *Batik, cultural heritage, innovation, young generation, modern fashion.*

ABSTRAK

Batik merupakan salah satu warisan budaya tak benda Indonesia yang memiliki nilai filosofi yang mendalam dan telah diakui oleh UNESCO. Namun, minat generasi muda terhadap batik mengalami penurunan karena dianggap sebagai pakaian tradisional yang identik dengan generasi tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya pelestarian batik melalui inovasi desain yang lebih modern dan sesuai dengan tren masa kini. Inovasi tersebut mencakup aspek visual, material, teknik, dan fungsi, sehingga batik dapat tetap relevan dan diminati oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan batik dalam industri fashion modern telah meningkatkan minat masyarakat terhadap batik, tidak hanya sebagai pakaian formal, tetapi juga sebagai bagian dari gaya kasual. Dengan adanya transformasi ini, batik dapat terus dilestarikan tanpa kehilangan nilai budaya dan filosofinya serta menjadi identitas nasional yang semakin dikenal di kancah global.

Kata Kunci: *Batik, warisan budaya, inovasi, generasi muda, fesyen modern.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah S.W.T Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, dan kemampuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan proyek akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat lulus di semester genap Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam proyek akhir ini, penulis berperan membuat *Story, script writer, Character Design, Background Design, Character, Background, Sfx, Backsound* dan *Compositing*. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Proposal TA berjudul “Animasi “Rama dan Canting” Sebagai Media Alternatif Pelestarian Batik Pada Generasi Milenial.” Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, dan bimbingan, dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Lany Noor Aisyah, M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.E, M.Kom., Koordinator Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., Sekretaris Program studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif.
7. Dwi Mandasari Rahayu, S.P, M.M., Dosen Pembimbing I Penulisan Laporan Tugas Akhir Politeknik Negeri Media Kreatif.
8. Ilham Khalid Setiawan, S.T., Dosen pembimbing II karya Tugas Akhir Politeknik Negeri Media Kreatif.

9. Orang tua serta Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, dan kasih sayang, serta doa dalam menyelesaikan karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir.

Jakarta, 30 Juli 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Insan Kamil Rivai', with a stylized flourish at the end.

Insan Kamil Rivai

20230057

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Budaya.....	7
2. Batik.....	9
3. Inovasi.....	15
4. Pelestarian Batik.....	17
B. Teori Animasi.....	19
1. Pengertian Animasi dan Sejarah Perkembangannya.....	19
2. Jenis-Jenis Animasi.....	20
3. Prinsip Prinsip Dasar Animasi.....	23
C. Teknik dan Metode Produksi Animasi.....	25
1. Pipeline Produksi Animasi.....	25
2. Produksi.....	26
3. Pasca Produksi.....	26
D. Teori Desain Karakter dan Visual.....	27
1. Konsep Desain Karakter dan Lingkungan Dalam Animasi.....	27
2. Warna dan Bentuk Dalam Animasi.....	27
E. Studi Kasus atau Analisis Karya Terdahulu.....	27
1. Batik Negeriku: Proses Pembuatan Batik (2017).....	28
2. Duocon 2021: Coming Soon by Duolingo (2022) & Duocon Intros (2021).....	28

BAB III METODE KAJIAN.....	30
A. Jenis Kajian.....	30
B. Subjek Penelitian.....	30
C. Metode Pengumpulan data.....	30
D. Deskripsi Job Desc.....	31
E. Metode Pengolahan Data.....	32
F. Indikator Instrumen.....	33
G. Langkah Langkah Produksi Animasi.....	35
1. Pra produksi.....	35
2. Produksi.....	38
3. Pasca produksi.....	40
H. Prinsip Animasi Yang Sesuai Dengan Job desc.....	41
I. Kebutuhan Perangkat.....	42
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Kajian.....	44
1. Observasi Lapangan.....	44
2. Survey Kuesioner.....	45
3. Data kuesioner screening dan wawancara screening.....	52
4. Visualisasi hasil akhir animasi.....	64
5. Sinopsis cerita animasi “Rama dan Canting”.....	66
6. Contoh storyboard animasi “Rama dan Canting”.....	67
7. Penerapan batik kedalam cerita.....	67
8. Desain karakter utama dan pendukung.....	68
9. Unsur batik ditampilkan dalam pakaian karakter.....	69
B. Pembahasan.....	69
C. Keterbatasan Kajian.....	70
BAB V PENUTUP.....	71
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi.....	73
C. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rumus konversi interval skor data pra produksi.....	49
Tabel 2 Analisis skor data pra produksi.....	54
Tabel 3 Rumus konversi interval skor data pasca produksi.....	56
Tabel 4 Analisis skor data pasca produksi.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Batik Sekar Jagad.....	11
Gambar 2 Batik Sido Asih.....	11
Gambar 3 Batik Keraton.....	12
Gambar 4 Batik Megamendung.....	12
Gambar 5 Batik Tulis.....	13
Gambar 6 Batik cap.....	13
Gambar 7 Batik Lukis.....	14
Gambar 8 Kartun Animasi Spongebob.....	20
Gambar 9 Kartun Animasi Boboiboy.....	21
Gambar 10 Kartun Animasi Kisah Kisah Nabi.....	21
Gambar 11 Animasi Yang Dibuat Dengan Pasir.....	22
Gambar 12 Animasi Yang Dibuat Dengan Halaman Buku.....	22
Gambar 13 Animasi Motion Grafis Batik Negeriku: Proses Pembuatan Batik.....	28
Gambar 14 Duocon 2021: Coming Soon by Duolingo.....	28
Gambar 15 Duocon Intros.....	29
Gambar 16 Pipeline metode pengolahan data.....	32
Gambar 17 Pipeline industri tahapan produksi animasi.....	35
Gambar 18 Pipeline konsep ide dan tema animasi.....	35
Gambar 19 Pipeline pembuatan cerita dan naskah.....	36
Gambar 20 Pipeline desain karakter dan latar belakang.....	37
Gambar 21 Pipeline pembuatan storyboard.....	37
Gambar 22 Pipeline perekaman voice over.....	38
Gambar 23 Pipeline pembuatan aset animasi.....	38
Gambar 24 Pipeline animasi utama dan sekunder.....	39
Gambar 25 Pipeline compositing & output file.....	40
Gambar 26 Adobe Illustrator.....	42
Gambar 27 Adobe After Effects.....	43
Gambar 28 Adobe Podcast.....	43
Gambar 29 Kegiatan siswa siswi dan orang tua murid saat kepulangan murid ke asrama setelah liburan ramadhan.....	45
Gambar 32 Dokumentasi wawancara screening dengan Khansa.....	62
Gambar 33 Dokumentasi wawancara screening dengan Rafa.....	64
Gambar 34 Referensi gaya visual dari animasi motion duolingo.....	64
Gambar 35 Rama mendapatkan kertas dari takdir.....	65
Gambar 36 Rama mencari canting dengan ornamen seperti di kertas yang diberikan oleh takdir ke toko antik.....	65
Gambar 37 Canting menjelaskan tentang makna dari motif batik megamendung.....	66
Gambar 38 Storyboard scene 5 penurunan penjualan Atelier in dan piala penghargaan yang dimiliki oleh Rama dan Atelier in.....	67

Gambar 39 Storyboard scene 7 Rama diberikan kertas oleh takdir.....	67
Gambar 40 Desain pakaian Atelier in dengan motif batik.....	67
Gambar 41 Desain karakter Rama.....	68
Gambar 42 Desain karakter Canting.....	68
Gambar 43 Desain karakter pendukung.....	68
Gambar 44 Unsur batik dalam pakaian karakter.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup.....	77
Lembar Pembimbingan 1 Tugas Akhir.....	80
Lembar Pembimbingan 2 Tugas Akhir.....	81
Dokumen Pendukung Penyusunan Tugas Akhir.....	82
Lembar Permohonan Izin Pengambilan Data.....	89
Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	114
Lembar Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin).....	114
Lembar Tanda Terima PI.....	118
Sertifikat TOEFL/TOEIC.....	119