

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC PROMOSI MUSEUM
BETAWI

Laporan Tugas Akhir Ini Digunakan Untuk memenuhi Persyaratan Kelulusan Guna
Mendapatkan Gelar Ahli Madya Diploma III



Disusun Oleh

Haikal Zidane Pahlevi

NIM: 2290442059

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2025

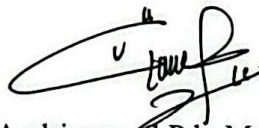
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Promosi
Museum Betawi
Penulis : Haikal Zidane Pahlevi
NIM : 2290442059
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji
Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari
Senin, tanggal 21 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Anggota 1



Ogie Urvile, M.Si

Anggota 2



Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds
NIP. 198512082014042002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

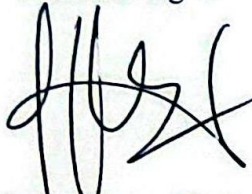
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Motion Graphic Promosi Museum
Betawi
Penulis : Haikal Zidane Pahlevi
NIM : 2290442059
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

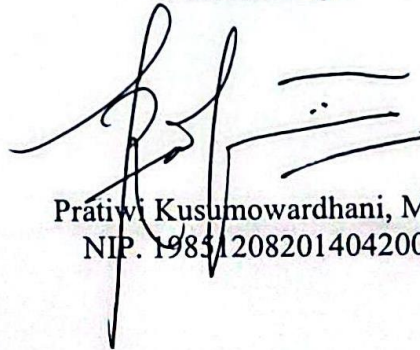
Ditanda tangani di Jakarta, Rabu 9 Juli 2025

Pembimbing 1



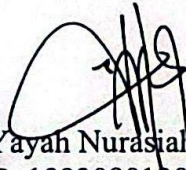
Irpan Riana, M. Sn
NIP. 198511192019031010

Pembimbing 2



Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds
NIP. 198512082014042002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Haikal Zidane Pahlevi
NIM	: 2290442059
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Motion Graphic Promosi Museum Setu Babakan **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, Rabu 9 Juli 2025

Yang menyatakan,



Haikal Zidane Pahlevi
NIM: 2290442059

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Haikal Zidane Pahlevi
NIM : 2290442059
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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

Perancangan Motion Graphic promosi Museum Betawi 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 saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, Rabu 9 Juli 2025

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a pink revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000 RUPIAH', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '59ECCAMX337086570'.

Haikal Zidane Pahlevi
NIM: 2290442059

ABSTRACT

This report presents the design of a motion graphic as a digital promotional medium for the Betawi Museum to attract public interest, particularly among younger audiences. The main issues addressed are the limited promotional reach and the declining awareness of Betawi culture among youth due to globalization.

Grounded in theories of cultural preservation, digital promotion, and the effectiveness of motion graphics, the design adopts an illustrative visual approach, light narrative, and elements of Betawi culture. The methods used include observation, interviews, literature review, and questionnaires.

The result is a 1–2 minute motion graphic presented in a dynamic and interactive format. This media is expected to strengthen the museum's image, expand its audience reach, and support local cultural preservation in a way that is relevant to current technological developments.

Keywords: Setu Babakan Museum, motion graphic, digital promotion, Betawi culture, youth engagement

Laporan ini merancang motion graphic sebagai media promosi digital untuk Museum Betawi guna menarik minat masyarakat, khususnya generasi muda. Permasalahan utama yang diangkat adalah terbatasnya jangkauan promosi dan menurunnya kesadaran generasi muda terhadap budaya Betawi akibat arus globalisasi.

Dengan landasan teori pelestarian budaya, promosi digital, dan efektivitas motion graphic, perancangan ini mengusung pendekatan visual ilustratif, narasi ringan, dan elemen budaya Betawi. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuisioner.

Hasilnya adalah motion graphic berdurasi 1–2 menit yang dikemas secara dinamis dan interaktif. Media ini diharapkan memperkuat citra museum, memperluas jangkauan audiens, dan mendukung pelestarian budaya lokal secara relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kata kunci: Museum Betawi, motion graphic, promosi digital, budaya Betawi, generasi muda

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai Motion Graphic Designer telah menyunting karya motion graphic tentang warisan Betawi dalam gerak modern. Berdasarkan karya tersebut, penulis Menyusun laporan TA berjudul Perancangan Motion Graphic Promosi Museum Betawi.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

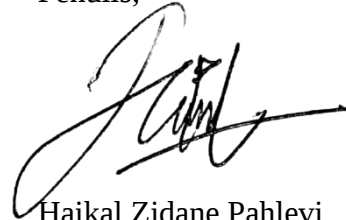
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds. Sekretaris Jurusan Desain
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Irpan Riana, M. Sn selaku Dosen Pembimbing 1
8. Pratiwi Kusumowardhani, M. Ds selaku Deosen Pembimbing 2
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan di sini.
10. Unit pengelola kawasan perkampungan budaya betawi setu babakan
11. Seluruh staff dan karyawan/karyawati sekretariat dan tata usaha Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
12. Teman-teman seperjuangan Program Studi Desain Grafis yang selalu berbagi ilmu dan pendapatnya dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

13. Semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu namanya.

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

Bekasi, 27 Juni 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Haikal Zidane Pahlevi', written in a cursive style.

Haikal Zidane Pahlevi

NIM 2290442059

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keanekaragaman budaya, termasuk budaya Betawi. Budaya Betawi, salah satu identitas budaya khas Jakarta, kaya akan tarian, musik, bahasa, pakaian adat, dan masakan khas. Namun seiring perkembangan dan modernisasi zaman, eksistensi budaya Betawi mulai tergerus oleh budaya asing dan popularitasnya menurun di kalangan generasi muda. Fenomena ini menimbulkan kekhawatiran bahwa nilai-nilai budaya Betawi akan terkikis bahkan hilang jika tidak dilakukan upaya pelestarian.

Budaya merupakan pola asumsi dasar sekelompok masyarakat atau cara hidup orang banyak/pola kegiatan manusia yang secara sistematis diturunkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya (Sumarto, 2019). Dalam konteks ini, budaya Betawi merupakan hasil karya dan warisan leluhur yang patut dilestarikan dan diwariskan kepada generasi mendatang. Tetapi, Semakin majunya arus globalisasi membuat rasa cinta dan bangga generasi muda Indonesia terhadap budaya semakin berkurang, sehingga semakin lama, rasa bangga terhadap budaya sendiri bisa menghilang dan menurunkan rasa memiliki terhadap bangsa sendiri. sehingga diperlukan pendekatan yang inovatif untuk mempromosikan budaya tradisional (Nurhasanah et al., 2021).

Motion graphic sebagai salah satu bentuk media visual interaktif dinilai mampu menjadi solusi untuk mengenalkan budaya Betawi secara menarik, hal ini dapat dilihat pada data yang telah penulis kumpulkan melalui kuisioner. Disebutkan motion graphic adalah media yang mengkombinasikan antara teks dan gambar yang bergerak sering digunakan dalam siaran televisi atau film untuk membantu dalam penyampaian pesan yang terkandung dalam cerita. Motion graphic juga dapat meningkatkan kepuasan dalam menentukan ide dengan cara menggabungkan gambar dan suara yang dapat mempengaruhi emosi penonton (Fujianto & Antoni, 2020).

Oleh karena itu, perancangan motion graphic berbasis *flat vector* tentang Museum Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan sangat diperlukan, berdasarkan hasil kuisioner 38,5% dari 52 target audiens belum mengetahui Museum Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan dan 76,9% Belum pernah mengunjungi Museum Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan, hal ini menjadi langkah strategis untuk mempromosikan Museum Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan kepada masyarakat luas yang belum mengetahui Museum Betawi, khususnya generasi muda. Diharapkan, proyek ini dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung pelestarian budaya Betawi serta meningkatkan minat masyarakat untuk lebih mengenal dan mencintai warisan budaya ini.

B. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan di atas, muncul berbagai permasalahan yang berkaitan dengan judul perancangan. Beberapa masalah yang teridentifikasi diantaranya :

1. Kurangnya minat generasi muda terhadap budaya Betawi akibat dominasi budaya populer dan modernisasi.
2. Terbatasnya jangkauan promosi Museum Betawi.
3. Perlunya inovasi dalam memperkenalkan budaya Betawi dengan memanfaatkan teknologi digital agar lebih sesuai dengan kebutuhan zaman modern.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan dibahas dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Fokus pada Promosi Museum Perkampungan Budaya Betawi melalui Motion graphic berbasis *flat vector*
2. Mengutamakan Generasi Muda sebagai Audiens Utama
3. Penyajian Aspek Budaya Betawi Secara Ringkas dan Menarik

Batasan masalah ini akan membantu menjaga fokus penelitian dan pembuatan motion graphic yang efektif sesuai dengan tujuan utama.

D. Rumusan Masalah

1. Apa saja elemen budaya Betawi yang paling tepat untuk ditampilkan dalam motion graphic agar dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap budaya Betawi?
2. Bagaimana merancang motion graphic yang efektif untuk memperkenalkan Museum Perkampungan Budaya Betawi kepada generasi muda?

E. Tujuan Penulisan

1. Merancang Motion graphic yang Menarik untuk Promosi Museum Perkampungan Budaya Betawi berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh penulis.
2. Meningkatkan Kesadaran dan Pemahaman Generasi Muda tentang Budaya Betawi
3. Memanfaatkan Teknologi Digital sebagai Sarana Pelestarian Budaya Betawi

F. Manfaat Penulisan

1. Bagi Penulis

- a. Pengembangan Kompetensi Desain Grafis

Penulisan proposal ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang motion graphic yang efektif dan menarik, yang merupakan keahlian penting dalam dunia desain grafis.

- b. Peningkatan Pemahaman tentang Budaya Betawi

Penulis dapat memperdalam pengetahuan tentang budaya Betawi, yang dapat memperkaya perspektifnya dalam merancang karya-karya desain yang bernuansa budaya.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

- a. Kontribusi pada Penelitian dan Pengembangan di Bidang Desain dan Teknologi

Proposal ini dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi kampus dalam memajukan riset desain grafis serta penerapan teknologi digital untuk pelestarian budaya.

b. Peningkatan Reputasi Akademik

Dengan adanya proyek yang mengangkat budaya lokal dan melibatkan teknologi digital, kampus dapat memperlihatkan komitmennya dalam mendukung pelestarian budaya Indonesia melalui pendekatan inovatif.

3. Bagi Masyarakat

a. Peningkatan Pengetahuan dan Kesadaran tentang Budaya Betawi

Melalui motion graphic, masyarakat, terutama generasi muda, dapat lebih mengenal dan memahami kekayaan budaya Betawi secara lebih menarik dan mudah diakses.

b. Pelestarian Budaya Betawi

Media ini berpotensi meningkatkan minat masyarakat untuk melestarikan budaya Betawi, dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan perkembangan teknologi.

c. Aksesibilitas Budaya yang Lebih Luas

Dengan memanfaatkan teknologi digital, budaya Betawi dapat dijangkau oleh audiens yang lebih luas, terutama yang belum mengenal atau memiliki akses terbatas ke museum atau tempat budaya lainnya.

Manfaat penulisan ini menjadikan proyek motion graphic sebagai sebuah upaya yang tidak hanya bermanfaat untuk penulis, tetapi juga memberikan dampak positif bagi Politeknik Negeri Media Kreatif dan masyarakat secara lebih luas.