

LAPORAN TUGAS AKHIR
REPRESENTASI BUDAYA BETAWI DALAM DESAIN
KARAKTER TOKOH NENEK IJAH PADA FILM ANIMASI
“COST OF DESIRE”

(CHARACTER DESIGN)

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan
Animasi



Disusun Oleh :

MUMTAZAH HAURA

NIM : 2290345077

JURUSAN DESAIN GRAFIS
PROGRAM STUDI ANIMASI
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA

2026

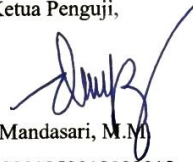
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : "REPRESENTASI BUDAYA BETAWI DALAM
DESAIN KARAKTER TOKOH NENEK IJAH PADA
FILM "COST OF DESIRE"
Penulis : Mumtazah Haura
NIM : 2290345077
Program Studi : Animasi (Konsentrasi: D4)
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 21 Juli 2026

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Dwi Mandasari, M.M.

NIP. 198801052019032012

Penguji 1



Dr. Zainul Hakim, M.Pd.I

NIP. 198005072023211013

Penguji 2



Niken Oktaviani, M.Pd.

NIP. 199610212024062001

Mengetahui
Ketua Jurusan Desain



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.,

NIP. 197711132010121001

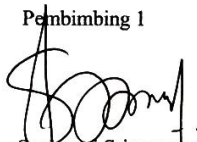
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : REPRESENTASI BUDAYA BETAWI DALAM
DESAIN KARAKTER TOKOH NENEK IJAH
PADA FILM ANIMASI "COST OF DESIRE"
Penulis : Mumtazah Haura
NIM : 2290345077
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 12 Juni 2026

Pembimbing 1



Syahyuni Srimayasandy, S.Sn, M.A
NIP. 199006302019032012

Pembimbing 2



Zul Fiqhri, S.Pd, M.Sn.
NIP. 199212132025061002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



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

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS
PLAGIARISME**

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

Nama : Mumtazah Haura
NIM : 2290345077
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025-2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
REPRESENTASI BUDAYA BETAWI DALAM DESAIN
KARAKTER TOKOH NENEK IJAH PADA FILM ANIMASI
"COST OF DESIRE".
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, 12 Juni 2026
Yang menyatakan,



Mumtazah Haura
2290345077

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muntazah Haura
NIM : 2290345077
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025-2026

demi 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:

REPRESENTASI BUDAYA BETAWI DALAM DESAIN KARAKTER TOKOH NENEK UAH PADA FILM ANIMASI "COST OF DESIRE".

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 sesungguhnya dan dengan sekenar-benarnya.

Jakarta, 12 Juni 2026

Yang menyatakan,



Muntazah Haura
2290345077

ABSTRACT

Consumerism has become a growing phenomenon in Jakarta's urban society due to modern lifestyles and high levels of consumption. Meanwhile, Betawi culture, as a local cultural identity, continues to embody values of simplicity, wisdom, and local knowledge. This study aims to examine the representation of Betawi culture through the character design of Nenek Ijah in the animated film Cost of Desire. This research employs a Practice-Based Research method with a descriptive qualitative approach. Data were collected through literature review, observation of social phenomena, visual references, design exploration, and evaluation processes. The results indicate that Betawi culture is represented through the use of kebaya encim, distinctive Betawi color schemes, calm gestures, warm facial expressions, and the portrayal of an elderly and wise character. These elements function not only as a visual identity but also as symbols of a simple way of life, contrasting with the consumerist behavior commonly found in urban communities.

Keywords: *Betawi Culture, Character Design, 2D Animation, Consumerism.*

ABSTRAK

Perilaku konsumtif merupakan fenomena yang berkembang di masyarakat perkotaan Jakarta akibat gaya hidup modern dan tingginya aktivitas konsumsi. Sementara itu, budaya Betawi sebagai identitas lokal masih membawa nilai kesederhanaan, kebijaksanaan, dan kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan mengkaji representasi budaya Betawi melalui desain karakter Nenek Ijah pada film animasi Cost of Desire. Metode yang digunakan ialah Practice-Based Research dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui studi literatur, observasi fenomena sosial, referensi visual, eksplorasi, dan evaluasi desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya Betawi diwujudkan melalui kebaya encim, warna khas Betawi, gestur tenang, ekspresi hangat, serta figur tua yang bijaksana. Unsur tersebut menjadi identitas visual sekaligus simbol nilai hidup sederhana yang dikontraskan dengan perilaku konsumtif masyarakat kota.

Kata Kunci: *Budaya Betawi, Desain Karakter, Animasi 2D, Perilaku Konsumtif.*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat pengerjaan proyek Tugas Akhir dan sebagai tolak ukur keberhasilan kompetensi tiap individu.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu baik dalam proses persiapan pembekalan sampai pelaksanaan Laporan Tugas Akhir. Adapun dalam kesempatan ini, dengan segala hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak- pihak yang telah membantu, khususnya kepada :

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerjasama.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
5. Muhammad Suhaili, S.E., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
6. Niken Oktaviani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Animasi. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
7. Syahyuni Srimayasandy,S,Sn,M.A., selaku dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.
8. Zul Fiqhri,S.Pd.,M.Sn., selaku dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Tenaga pengajar Animasi yang telah berdedikasi memberikan ilmu dan arahan yang dapat menunjang proses selesainya Karya Tugas Akhir penulis.
10. Kedua Orang tua penulis, serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, doa, dan motivasi kepada penulis.

11. Rekan-rekan angkatan 12 (Dua belas) program studi animasi yang telah berusaha berjuang bersama-sama.
12. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa laporan penulisan ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna pengembangan laporan penulis agar lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, penulis berharap laporan penulisan ini memberikan manfaat umumnya bagi pembaca sekalian, dan khususnya terutama untuk pengembangan ilmu di bidang Animasi.

Bogor, 25 Juni 2026

Mumtazah Haura
NIM 2290345077

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Teori	6
1. Animasi	6
2. Perilaku Konsumtif dalam Masyarakat Perkotaan	9
3. Karakter Animasi	10
4. Desain Karakter	11
5. Budaya dan Busana Tradisional Betawi dalam Konteks Visual	17
6. Penelitian dan Karya yang Relevan	20
7. Kerangka Berpikir	22
BAB III : METODE PELAKSANAAN.....	24
A. Metode Penelitian dan Penciptaan	24
1. Metode Penelitian	24
2. Objek dan Fokus Penelitian	25

3. Tahapan Penelitian dan Pengumpulan Referensi	27
4. Analisis dan Penciptaan Desain Karakter	27
5. Evaluasi Proses Desain Karakter Nenek Ijah	28
6. Finalisasi Proses Desain Karakter	28
7. Temuan Pengetahuan selama Proses	29
8. Kebutuhan Perangkat	30
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Analisis Data	31
1. Representasi Budaya Betawi dalam Desain Karakter	31
2. Desain Karakter	32
3. Karakter Figur Mentor	32
B. Praktik Penerapan Practice-Based Research	33
1. Masalah atau Fenomena	33
2. Kajian Teori dan Referensi	34
3. Karakter Nek Ijah Sebagai Representasi Budaya Betawi	34
4. Eksplorasi Praktik Kreatif	35
5. Refleksi dan Analisis	42
6. Temuan Pengetahuan Selama Proses Penciptaan	44
C. Tantangan dalam Proses Perancangan	44
BAB V : PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	48
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan.....	20
Tabel 2.2 Karya Animasi yang Relevan.....	21
Tabel 3.1 Spesifikasi Karya.....	26
Tabel 4.1 Eksplorasi Warna.....	40
Tabel 4.2 Deskripsi Karakter.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pipeline</i> Produksi karakter Animasi.....	8
Gambar 2.2 Labubu <i>blindbox</i>	10
Gambar 2.3 Unsur bentuk lingkaran dalam karakter	12
Gambar 2.4 Unsur bentuk kotak (persegi) dalam karakter.....	12
Gambar 2.5 Unsur bentuk segitiga dalam karakter.....	13
Gambar 2.6 Karakter film <i>Inside Out</i>	14
Gambar 2.7 Pengaruh warna dalam menggambarkan emosi karakter animasi.....	14
Gambar 2.8 Unsur proporsi dalam karakter.....	15
Gambar 2.9 Siluet Karakter Adudu dari Animasi Boboiboy	16
Gambar 2.10 Kebaya encim khas betawi.....	18
Gambar 2.11 Warna dalam Budaya Betawi	19
Gambar 2.12 Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3.1 <i>chart</i> alur tahapan penelitian.....	25
Gambar 3.2 Karakter Nenek Ijah	26
Gambar 3.3 Poster	26
Gambar 4.1 <i>Moodboard</i> Karakter Nenek Ijah	35
Gambar 4.2 Sketsa Awal Karakter	36
Gambar 4.3 Eksplorasi Bentuk Karakter	36
Gambar 4.4 Eksplorasi Kostum	37
Gambar 4.5 Desain awal dengan warna dominan coklat.....	38
Gambar 4.6 Desain kedua dengan warna dominan kuning dan coklat	39
Gambar 4.7 Desain ketiga dengan warna rok merah muda	39
Gambar 4.8 Desain terakhir dengan warna rok ungu magenta.....	39
Gambar 4.9 <i>Character Sheet</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Mahasiswa.....	51
Lampiran 2 Salinan Lembar Bimbingan TA	52
Lampiran 3 Dokumen Pendukung Penyusunan TA.....	54
Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan Sidang TA.....	55
Lampiran 5 Lembar Hasil Cek Plagiarisme.....	56
Lampiran 6 Lembar Tanda Terima PI.....	57
Lampiran 7 Sertifikasi Kompetensi.....	58