

TUGAS AKHIR
PENERAPAN MOTIF BATIK PARANG BERBASIS
TEXTURE PROCEDURAL PADA KURSI KRL
MENGGUNAKAN SUBSTANCE PAINTER DALAM
FILM ANIMASI “DESTINATION”

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh:

GENTALA IVANDER WISNU

NIM 2290345042

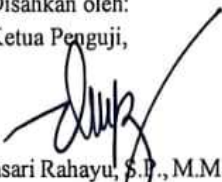
PROGRAM STUDI ANIMASI
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
2026

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Penerapan Motif Batik Parang Berbasis Texture
Procedural Pada Kursi KRL Menggunakan Substance
Painter
Penulis : Gentala Ivander Wisnu
NIM : 2290345042
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 Senin, tanggal
13 Juli 2026

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Dwi Mandasari Rahayu, S.P., M.M.
NIP. 198801052019032012

Anggota 1


Afdal Anas, S. Ds. M. Sn
NIP. 199506042025061003

Anggota 2


Harisah Fitri, M.Pd.
NIP. 199610162024062001

Mengetahui,

Mengetahui,
Ketua Jurusan


Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENERAPAN MOTIF BATIK PARANG BERBAS
TEXTURE PROCEDURAL PADA KURSI KRL
MENGUNAKAN SUBSTANCE PAINTER DALAM FILM
ANIMASI "DESTINATION"
Penulis : Gentala Ivander Wisnu
NIM : 2290345042
Program Studi : Animasi
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 29 Juni 2026

Pembimbing 1


Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP: 198408272019031009

Pembimbing 2


Moses Raisa Graceivan, S.Ds., M.MT.
NIP: 0903450002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Animasi


Muhammad Suhaili, M.Kom
NIP: 198408272019031009

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Gentala Ivander Wisnu
NIM : 2299345042
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:
Destination 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, 12 Juni 2026
Yang menyatakan,



METERAI
TEMPEL
49C66ANX422646419

Gentala Ivander Wisnu
NIM: 2290345042

ABSTRACT

This study aims to apply the parang batik motif based on procedural texture to the KRL seat object as a visual element in the short animated film "Destination". The method used is an art creation method with a descriptive qualitative approach, which includes the stages of concept exploration, visual design, digital experimentation and the realization of the work. The texturing process is carried out using Substance Painter software with a procedural texture system to produce flexible, consistent, and easily adapted batik motifs to the needs of animation production. The object of the study is focused on the KRL passenger seat as a representation of the main character's batik travel space in the film. The results of the study show that the application of the parang batik motif based on procedural texture is able to produce a visual appearance that is consistent, varied, and in harmony with the film's narrative concept, and is effective in strengthening cultural representation in modern animation media.

Keywords: *batik, procedural texture, 3D animation, visual representation.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan motif batik parang berbasis *texture procedural* pada objek kursi KRL sebagai elemen visual dalam film animasi pendek "Destination". Metode yang digunakan adalah metode penciptaan seni dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang meliputi tahapan eksplorasi konsep, perancangan visual, eksperimen digital dan perwujudan karya. Proses teksturing dilakukan menggunakan perangkat lunak Substance Painter dengan sistem *procedural texture* untuk menghasilkan motif batik yang fleksibel, konsisten, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan produksi animasi. Objek penelitian difokuskan pada kursi penumpang KRL sebagai representasi ruang perjalanan batik karakter utama dalam film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan motif batik parang berbasis *procedural texture* mampu menghasilkan tampilan visual yang konsisten, variatif, dan selaras dengan konsep naratif film, serta efektif dalam memperkuat representasi budaya dalam media animasi modern.

Kata kunci: *batik, texture procedural, 3D Animation, representasi visua*

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Proposal Tugas Akhir sebagai kewajiban bagi penulisan yang telah memenuhi salah satu persyaratan bagi salah satu mahasiswa untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Animasi di Politeknik Negeri Media Kreatif. Proposal Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dwi Riyono, Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Mawan Nugraha, Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., S.Kom, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
4. Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Kom, selaku Sekretaris Jurusan Desain Politeknik Negeri Media Kreatif.
5. Muhammad Suhaili, S.Kom., M.Kom., sebagai Koordinator Program Studi Animasi dan Selaku Dosen Pembimbing I.
6. Niken Oktaviani, M.Pd. selaku Sekretaris Koordinator Program Studi Animasi.
7. Moses Raissa Graceivan, S.D.s, M.MT Selaku dosen pembimbing II dan dosen Animasi 3D yang senantiasa berbagi ilmu dan pengalaman mengenai ilmu animasi selama proses perkuliahan.
8. Seluruh Dosen dan Tenaga Pengajar yang telah berdedikasi memberikan ilmu yang dapat menunjang proses penyelesaian Karya Tugas Akhir penulis.
9. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan berupa semangat, kasih sayang, serta doa kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir.
10. Muhammad Dika Awalludin yang selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “Destination” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

11. Resi Gati yang selaku rekan satu tim dalam pengerjaan karya Tugas Akhir dengan judul “Destination” yang dengan penuh semangat dan perjuangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman - Teman Program Studi Animasi yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, untuk selalu ada dan bersedia membantu.

Atas segala dukungan, bimbingan, serta doa dari pihak pihak yang sudah saya sebutkan penulis akhirnya dapat menyelesaikan Karya Tulis Tugas Akhir ini, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu.

Demikian proposal yang penulis buat, Peneliti berharap semoga karya tulis yang peneliti susun ini, dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya khususnya untuk Mahasiswa Prodi Animasi Politeknik Negeri Media Kreatif. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Proposal Laporan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 29 Juni 2025

Penulis,

Gentala Ivander Wisnu

NIM 2290345042

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
A. KAJIAN TEORI	15
B. Tekstur Procedural	17
C. Teori Penerapan Substance Painter Pada Objek KRL	18
D. Motif Batik	19
E. Animasi Sebagai Media Representasi Budaya	19
F. Motif Batik Parang	20
G. Makna dan Ragam Motif Batik Parang	21
1. Parang Rusak	21
2. Parang Barong	23
3. Parang Kusumo	24
H. Motif Batik Sebagai Elemen Visual	25
I Kerangka Pemikiran	26
J. Penelitian Relevan	26
K. Refrensi Film	27
BAB III	29
METODE PENELITIAN	29
A. Metode Penciptaan karya	29
C. Tahapan Eksplorasi	33

D. Perancangan	33
1. Objek Penelitian.....	34
E. Tahapan Eksperimen	36
F. Tahapan Perwujudan	37
G. Tahapan Validasi.....	38
H. Metode Pengumpulan Data	38
I. VALIDASI.....	39
K. Timeline Penelitian dan Produksi	50
L. Alat Penunjang Penciptaan Karya	51
BAB IV	55
HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Texture Motif Batik Menggunakan Substance Painter	55
B. Analisis Hasil Visual.....	69
C. Validasi Karya	70
D. Kendala dan Solusi	70
BAB V	72
PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Skala Penilaian.....	40
Tabel 3. 2 Tabel Pertanyaan Val.....	40
Tabel 3. 3 Tabel Hasil validasi	41
Tabel 3. 4 Tabel Hasil validasi	42
Tabel 3. 5 Tabel Hasil validas	43
Tabel 3. 6 Tabel Hasil Validasi.....	44
Tabel 3. 7 Tabel Hasil Validasi.....	45
Tabel 3. 8 Tabel Hasil Validasi.....	46
Tabel 3. 9 Tabel Hasil Validasi.....	47
Tabel 3. 10 Tabel Hasil Validasi.....	48
Tabel 3. 11 Rekap Hasil Validasi.....	49
Tabel 3. 12 Tabel Hasil Validasi.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Motif Batik Parang (Sumber : google).....	20
Gambar 2 2 parang Rusak (sumber : google)	21
Gambar 2 3 Batik Parang Barong (Sumber : google)	23
Gambar 2 4 Batik Parang Kusuno (Sumber : google).....	24
Gambar 2 5 Refrensi Film.....	27
Gambar 3 1 Procreate.....	34
Gambar 3 2 Sketsa Batik Parang.....	35
Gambar 3 3 Sketsa Batik Parang.....	35
Gambar 3 4 Ilustrasi Batik Parang.....	36
Gambar 3 5 Blender (Sumber : google).....	36
Gambar 3 6 Diagram Hasil Validasi.....	41
Gambar 3 7 Diagram Hasil Validasi.....	42
Gambar 3 8 Diagram Hasil Validasi.....	43
Gambar 3 9 Diagram Hasil Validasi.....	44
Gambar 3 10 Diagram Hasil Validasi	45
Gambar 3 11 Diagram Hasil Validasi	46
Gambar 3 12 Diagram Hasil Validasi	47
Gambar 3 13 Diagram Hasil Validasi	48
Gambar 3 14 Laptop Axio (Sumber Google)	51
Gambar 3 15 Ipad Gen 10 th (Sumber : google).....	51
Gambar 3 16 Procreate (Sumber : google).....	52
Gambar 3 17 Blender (Sumber : google).....	52
Gambar 3 18 Substance Painter (Sumber : google)	53
Gambar 4 1 Blender (Sumber : google).....	55
Gambar 4 2 Motif Batik Parang.....	56
Gambar 4 3 Workflow	57
Gambar 4 4 Workflow	58
Gambar 4 5 Workflow	59
Gambar 4 6 Workflow	60
Gambar 4 7 Workflow	61
Gambar 4 8 Workflow	62
Gambar 4 9 Workflow	63
Gambar 4 10 Workflow.....	64

Gambar 4 11 Workflow.....	65
Gambar 4 12 Workflow.....	66
Gambar 4 13 Workflow.....	67
Gambar 4 14 Workflow.....	67
Gambar 4 15 Workflow.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup	76
Lampiran 2. Lembar Pembimbing Tugas Akhir	78
Lampiran 3. Dokumentasi Pendukung Penyusun TA.....	84
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Sidang.....	85
Lampiran 5. Lembar Cek Hasil Plagiarisme.....	88
Lampiran 6. Lembar Tanda Terima Laporan	89
Lampiran 7. Sertifikat Kompetensi	90