

TUGAS AKHIR

ANIMASI *MOTION GRAPHIC* TANJAK SEBAGAI MEDIA INFORMASI DALAM MENGENAL WARISAN BUDAYA MELAYU

(Studi Kasus: Pondok Warisan Budaya Batam)



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Pendidikan program sarjana

Disusun Oleh:

Willy Saulim

2019131019

Pembimbing:

Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS KOMPUTER

UNIVERSITAS UNIVERSAL

2023

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Willy Saulim
NIM : 2019131019
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Animasi *Motion Graphic* Tanjak Sebagai Media Informasi
Dalam Mengenal Warisan Budaya Melayu (Studi Kasus:
Pondok Warisan Budayae Batam)

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada
Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program
Studi Teknik Informatika Universitas Universal.

Batam, 31 Juli 2023

Pembimbing

Yonky Pernando, S.Kom, M.Kom

NIDN. 1013049001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Teknik Informatika

Yonky Pernando, S.Kom, M.Kom

NIDN. 1013049001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**ANIMASI *MOTION GRAPHIC* TANJAK SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DALAM MENGENAL WARISAN BUDAYA
MELAYU**

(Studi Kasus: Pondok Warisan Budaya Batam)

Disusun oleh:

Willy Saulim

2019131019

Pembimbing

Yonky Pernando, S.Kom, M.Kom

Tanggal: 31 Juli 2023

Batam, 31 Juli 2023

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Universal

Koordinator Program Studi Teknik Informatika

Yonky Pernando, S.Kom, M.Kom

NIDN. 1013049001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Willy Saulim

NIM : 2019131019

Program Studi : Teknik Informatika

Judul TA : Animasi *Motion Graphic* Tanjak Sebagai Media Informasi
Dalam Mengenal Warisan Budaya Melayu (Studi Kasus:
Pondok Warisan Budayae Batam)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 31 Juli 2023

Yang membuat pernyataan

Willy Saulim

2019131019

ABSTRAK

Terbatasnya media yang digunakan untuk menyebarkan informasi tentang tanjak pada Pondok Warisan Budaya. Sehingga tidak semua kalangan mengenal apa itu tanjak. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perancangan animasi *motion graphic* sebagai media informasi pendukung untuk menyebarluaskan budaya tanjak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui teknik wawancara dan studi literatur, dengan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), sebagai model perancangan. Hasil implementasi dari perancangan animasi *motion graphic* diperoleh nilai persentase sebesar 87,72% ‘Sangat Layak’ dari unsur Pondok Warisan Budaya. Sedangkan dari unsur dosen dan mahasiswa mendapatkan nilai persentase sebesar 87,18% berdasarkan nilai keseluruhan dari aspek video, konten dan audio.

Kata kunci: *Motion Graphic*, Media Informasi, Tanjak, *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effects*

ABSTRACT

Limited media was used to disseminate information about tanjak at Pondok Warisan Budaya. So not all people know what tanjak is. Therefore, it is necessary to design a motion graphic animation as a supporting information medium to disseminate tanjak culture. This study uses qualitative methods through interview techniques and literature studies, using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), as a design model. The results of the implementation of the motion graphic animation design obtained a percentage value of 87.72% 'Very Eligible' from the Pondok Warisan Budaya element. While the elements of lecturers and students get a percentage value of 87.18% based on the overall value of the video, content, and audio aspects.

Keywords: *Motion Graphic, Information Media, Tanjak, Adobe Illustrator, Adobe After Effects*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga, karena atas berkat rahmat-Nya penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Adapun penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan dorongan baik secara moril maupun materil dari awal sampai akhir penyusunan tugas akhir ini kepada:

1. Orang Tua dan Keluarga, yang telah mendukung proses pengerjaan tugas akhir ini baik dalam bentuk dukungan semangat maupun doa untuk penulis.
2. Bapak Yonky Pernando, S.Kom, M.Kom., selaku pembimbing tugas akhir ini atas bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Irwansyah selaku ketua dari Pondok Warisan Budaya yang telah membantu penulis dalam penelitian tugas akhir ini, seperti memberikan izin penelitian tugas akhir penulis yaitu Pondok Warisan Budaya sebagai studi kasus tugas akhir ini.
4. Bapak Langbuane selaku anggota dari Pondok Warisan Budaya yang telah membantu penulis dalam penelitian tugas akhir ini, seperti dalam hal wawancara dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Batam, 31 Juli 2023

Willy Saulim

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II.....	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Perancangan	9
2.1.2 <i>Storyboard</i>	9
2.1.3 MDLC	11
2.1.4 Persentase Kelayakan.....	12

2.1.5	Media Informasi	13
2.1.6	Multimedia	14
2.1.7	Video	17
2.1.8	Animasi	19
2.1.9	<i>Motion Graphic</i>	22
2.1.10	Desain Grafis.....	24
2.1.11	<i>Adobe Illustrator</i>	26
2.1.12	<i>Adobe After Effects</i>	27
2.1.13	<i>Adobe Premiere Pro</i>	28
2.1.14	<i>Adobe Media Encoder</i>	29
2.1.15	Budaya Melayu	30
2.1.16	Tanjak.....	30
2.2	Penelitian Terdahulu.....	34
BAB III		44
OBJEK DAN METODE PENELITIAN		44
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	44
3.2	Metode Penelitian.....	46
3.3	Jadwal Penelitian	53
BAB IV		54
HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Perancangan.....	54
4.1.1	<i>Concept</i> (Konsep).....	54

4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan)	55
4.1.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	58
4.1.4	<i>Assembly</i> (Perakitan).....	64
4.2	Implementasi Penelitian	69
4.2.1	<i>Testing</i> (Pengujian)	69
4.2.2	<i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	70
4.3	Hasil Penelitian.....	72
BAB V.....		79
PENUTUP.....		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Storyboard</i>	10
Gambar 2.2 Rumus persentase kelayakan	13
Gambar 2.3 Logo <i>Adobe Illustrator</i>	26
Gambar 2.4 Logo <i>After Effects</i>	27
Gambar 2.5 Logo <i>Adobe Premiere Pro</i>	28
Gambar 2.6 Logo <i>Adobe Media Encoder</i>	29
Gambar 2.7 Tanjak Takur Tukang Besi	34
Gambar 2.8 Tanjak Nakhoda Trong	34
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pondok Warisan Budaya	45
Gambar 3.2 Wawancara dengan Bapak Langbuane	49
Gambar 3.3 Model Perancangan MDLC	51
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	56
Gambar 4.2 <i>Font Poppins</i>	63
Gambar 4.3 Palet Warna	64
Gambar 4.4 Tampilan <i>Composition Settings</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	65
Gambar 4.5 Tampilan <i>Import settings</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	66
Gambar 4.6 Tampilan <i>Transform Properties</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	66
Gambar 4.7 Tampilan <i>Adobe After Effect</i>	67
Gambar 4.8 Langkah-langkah <i>rendering</i>	68
Gambar 4.9 Langkah-langkah <i>dubbing</i>	68
Gambar 4.10 Beberapa tampilan animasi <i>motion graphic</i>	70
Gambar 4.11 Tampilan <i>google form</i>	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Mengenai Media Informasi <i>Motion Graphic</i>	35
Tabel 3.1 Wawancara.....	47
Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	53
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Animasi <i>Motion Graphic</i> Tanjak	56
Tabel 4.2 Karakter untuk Animasi <i>Motion Graphic</i> Tanjak	59
Tabel 4.3 Aset untuk Animasi <i>Motion Graphic</i> Tanjak.....	59
Tabel 4.4 Aset tanjak warisan untuk Animasi <i>Motion Graphic</i> Tanjak	60
Tabel 4.5 Aset tanjak Kreasi untuk Animasi <i>Motion Graphic</i> Tanjak	63
Tabel 4.6 Aspek penilaian kuesioner	71
Tabel 4.7 Hasil implementasi penelitian dari Pondok Warisan Budaya	72
Tabel 4.8 Opini dan saran dari Pondok Warisan Budaya	73
Tabel 4.9 Kategori kelayakan Media Informasi.....	74
Tabel 4.10 Hasil kelayakan dari Pondok Warisan Budaya	75
Tabel 4.11 Hasil implementasi penelitian dari Universitas Universal.....	76
Tabel 4.12 Opini dan saran dari Universitas Universal	76
Tabel 4.13 Hasil kelayakan dari Universitas Universal	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberagaman suku dan budaya merupakan bagian dari identitas bangsa Indonesia yang dihuni oleh berbagai ragam suku dan budaya, seperti Melayu, Jawa, Sunda, Bali dan masih banyak lagi (Antara & Vairagya Yogantari, 2018). Dengan keberagaman yang ada, tentu membuat kita sebagai bagian dari bangsa Indonesia memiliki tanggung jawab untuk mempertahankan dan menjaga nilai kebudayaan kita (Nahak, 2019). Mempertahankan dan menjaga nilai kebudayaan bukan berarti hanya di daerah asal seseorang, namun juga pada saat orang tersebut sedang tinggal dilingkungan yang berbeda. Seperti memberikan pemikiran dalam upaya untuk melestarikan suatu kebudayaan daerah sebagai bentuk dari menjalin ikatan persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Melestarikan budaya dengan menjaga perbedaan dan saling menghormati merupakan wujud nyata sikap menjadi warga negara yang baik yang turut membangun Indonesia yang maju (Mubarak & Aldriani, 2020).

Budaya adalah bagian dari kehidupan masyarakat, yang terbentuk dari pengalaman hidup sehari-hari suatu kelompok masyarakat (Saragih et al., 2022). Berdasarkan pernyataan pada paragraf sebelumnya, dijelaskan bahwa Bangsa Indonesia dihuni oleh beragam budaya salah satunya adalah Budaya Melayu. Budaya Melayu merupakan salah satu pilar yang menopang kebudayaan nasional Indonesia dan kebudayaan dunia, diantara ragamnya budaya yang ada (Leismana et al., 2018). Budaya Melayu identik dengan ajaran Islam, adat istiadat dan melayu

bahasa melayu, yang perlu dipertahankan dan dikembangkan ke generasi selanjutnya seperti yang berhubungan erat dengan budaya melayu yaitu tanjak (Febri Hendra & Ariani, 2022).

Tanjak bermula dari masa kesultanan Melayu Melaka, yang sebelumnya merupakan kewajiban rakyat jelata sebagai penutup kepala serta digunakan untuk mengikat rambut sebelum menghadap Raja. Masyarakat Melayu Melaka menggunakan tanjak pada saat ada acara resmi. Seiring berjalannya waktu, tanjak menjadi lebih cantik serta banyak dikreasikan sesuai keinginan pemakainya. Meskipun bentuk tanjak banyak dikreasikan atau dimodifikasi, penggunaannya tetap mengikuti sebagaimana mestinya (Azmi et al., 2020).

Saat ini, informasi tentang tanjak jarang ditemukan, baik dalam bentuk media cetak maupun non cetak. Berdasarkan penelitian oleh (Azmi et al., 2020), yang mengemukakan bahwa perkembangan hidup diikuti dengan pertumbuhan teknologi dan akulturasi atau proses masuknya pengaruh budaya asing ke dalam suatu negara telah menggeserkan eksistensi dari pemakaian tanjak melayu. Pergeseran keberadaan tanjak, seperti penggunaannya dari sebelumnya merupakan suatu hal yang wajib bagi masyarakat melayu, menjadi tidak wajib penggunaannya sekarang ini. Dan menurut (Mohd Bukhari et al., 2020), tekad akan mempelajari secara mendalam di bidang teknologi Barat membuat ketidaksadarannya akan indahnya arti yang tersimpan pada tanjak.

Media informasi terus berkembang beserta dengan teknologi yang membuat kemudahan untuk manusia sehingga informasi dapat tersampaikan secara baik, cepat, tepat dan bermanfaat (Thuan To Saurik et al., 2019). Berbagi informasi dapat

merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat dengan begitu pemberian informasi dapat efektif dan efisien (Noerand Prayoga & Primadani, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Sutikno & Supriyanto, 2020), media informasi yang disebarluaskan melalui internet dapat memberikan kemudahan informasi dan budaya global untuk memasuki suatu negara, akan tetapi media informasi juga sangat efektif dalam mempromosikan budaya lokal yang mulai pudar. Media informasi terbagi dari berbagai macam jenis, salah satunya media informasi berbasis animasi *motion graphic*.

Motion graphic merupakan penggabungan media visual yang didalamnya meliputi bahasa film serta desain grafis, yang dapat menghasilkan video yang inovatif, menarik, dan mudah dipahami (Azka et al., 2021). Penggunaan animasi *motion graphic* pada tanjak merupakan hal yang sesuai, dikarenakan *motion graphic* dapat memberikan tampilan fenomena dan informasi yang nyata hingga abstrak (Efendi et al., 2020). Untuk membentuk animasi *motion graphic*, tentu membutuhkan *software* yang mendukung proses pembuatannya.

Akibat dari bergesernya eksistensi dari pemakaian tanjak dan kurangnya rasa keinginan untuk mengetahui salah satu warisan budaya ini lebih dalam dibanding dengan teknologi barat, telah berdampak juga pada Pondok Warisan Budaya seperti mempengaruhi bisnisnya serta adanya resiko hilangnya tanjak sebagai bagian dari budaya melayu. Pondok Warisan Budaya merupakan tempat yang menyediakan tanjak warisan, busana tradisional, dan aksesoris melayu. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu anggota Pondok Warisan Budaya, diketahui bahwa banyak pemakai tanjak yang masih sesuka hati menggunakan tanjak. Sesuka hati yang dimaksud seperti tidak memakai tanjak berdasarkan adat pemakaiannya, serta

diketahui pengunjung yang ingin membeli tanjak di Pondok Warisan Budaya masih kurang mengetahui informasi tanjak sebelum mereka ingin membelinya. Oleh sebab itu, Pondok Warisan Budaya sering melakukan edukasi kepada pengunjung mengenai adat pemakaian tanjak dan pengenalan dasar tanjak.

Pada Pondok Warisan Budaya, pemberian informasi kepada pengunjung dilakukan secara langsung terhadap setiap pengunjung tanpa bantuan media informasi. Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa proses atau cara edukasi yang dilakukan Pondok Warisan Budaya kurang efisien, dikarenakan pemberian edukasi secara langsung akan memakan waktu dan juga tenaga dalam proses pemberian informasi terhadap tanjak secara berulang-ulang. Akan tetapi, informasi tanjak ini sangat penting agar pemakaian tanjak tidak salah dalam penggunaannya dikarenakan setiap tanjak memiliki arti yang berbeda. Oleh sebab itu, pemberian informasi tanjak dapat dilakukan melalui suatu media informasi agar kedepannya mempermudah pemberian informasi mengenai tanjak. Dengan adanya bantuan media informasi berupa animasi *motion graphic*, pemberian informasi tanjak menjadi cepat dan mudah diakses dengan jangkauan audiens yang lebih luas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Animasi Motion Graphic Tanjak Sebagai Media Informasi Dalam Mengenal Warisan Budaya Melayu (Studi Kasus: Pondok Warisan Budaya Batam)”.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya media informasi untuk mengenal warisan budaya melayu khususnya pada Tanjak di Pondok Warisan Budayae.
2. Pemberian informasi di Pondok Warisan Budayae memerlukan pengembangan penyampaian informasi yang masih kurang dalam mengenal tanjak.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diambil dari hasil identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang animasi *motion graphic* sebagai media informasi tanjak dalam mengenal warisan budaya melayu di Pondok Warisan Budayae?
2. Bagaimana memanfaatkan animasi *motion graphic* sebagai media informasi tanjak pada Pondok Warisan Budayae guna mengenal warisan budaya melayu?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis perlu melakukan pembatasan masalah sehingga dalam proses penelitian ini dapat dipilih inti permasalahan dengan objektif dan terarah. Dengan begitu batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Media Informasi yang dirancang berupa animasi *motion graphic* 2D.
2. Penelitian ini hanya membahas informasi dasar tanjak seperti penjelasan mengenai arti tanjak, fungsi dan kegunaan tanjak, pembagian tanjak, penjelasan dari setiap tanjak warisan tahap I, tanjak kreasi dan adat pemakaian tanjak. Di tahap I ini terdapat 7 jenis tanjak warisan yaitu Takur Tukang Besi, Nakhoda Trong, Mahkota Alam, Bugis Tak Balik, Cogan Daun Kopi, Ajutan Bingas dan Anderiguru Selebu.
3. Informasi data yang diperoleh penulis dari hasil wawancara dengan Bapak Langbuane yaitu salah satu pemilik Pondok warisan Budaya, untuk diketahui pemilik Pondok Warisan Budaya ada 10 orang.
4. Perancangan media informasi menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* sebagai pembuatan gambar atau *asset*, *Adobe After Effect* sebagai pembuatan animasi, *Adobe Premiere Pro* sebagai penggabung klip dan audio serta *Adobe Media Encoder* sebagai aplikasi render animasinya.
5. Hasil akhir dari penelitian ini berupa Animasi *motion graphic* tanjak sebagai media informasi dengan format *.mp4* berdurasi 9 menit 14 detik untuk Pondok Warisan Budaya yang melakukan sosialisasi ke masyarakat umum seperti anak SD dan SMP.
6. Tanjak hanya boleh digunakan oleh Laki-laki. Dikarenakan pada awalnya tanjak hanya digunakan orang dengan jabatan tertentu dan para

wanita hanya menggunakan tengkolok wanita. Tidak ada sebab khusus seperti kwalat atau sebab lainnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat animasi *motion graphic* sebagai media informasi tanjak dalam mengenal warisan budaya melayu untuk Pondok Warisan Budayae.
2. Untuk memanfaatkan *motion graphic* sebagai media informasi tanjak pada Pondok Warisan Budayae guna mengenal warisan budaya melayu.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan bisa memberikan kontribusi dan sumbangan pada penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang multimedia dalam pembuatan animasi 2D.

2. Manfaat praktis

- a. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan membantu masyarakat dalam penggunaan animasi *motion graphic* sebagai media informasi.

b. Penulis

Penulis dapat meningkatkan pemahaman tentang cara pembuatan animasi *motion graphic* sebagai media informasi tanjak dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe Media Encoder*.

c. Almamater

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kajian ilmu bagi alمامater berhubungan dengan pembuatan animasi *motion graphic* sebagai media informasi.

d. Instansi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media informasi yang mampu membantu untuk memperkenalkan warisan budaya melayu yaitu tanjak pada Pondok Warisan Budaya.