

**TUGAS AKHIR**

***MOTION GRAPHIC* RADEN DJOKO KAHIMAN  
SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA  
BANYUMAS UNTUK KALANGAN REMAJA**



**MUHAMAD TEGAR PANGESTU**

**19105088**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

**2023**

**TUGAS AKHIR**  
***MOTION GRAPHIC* RADEN DJOKO KAHIMAN**  
**SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA**  
**BANYUMAS UNTUK KALANGAN REMAJA**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain  
Komunikasi Visual



**MUHAMAD TEGAR PANGESTU**

**19105088**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**  
**2023**

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

**MOTION GRAPHIC RADEN DJOKO KAHIMAN  
SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA  
BANYUMAS UNTUK KALANGAN REMAJA**

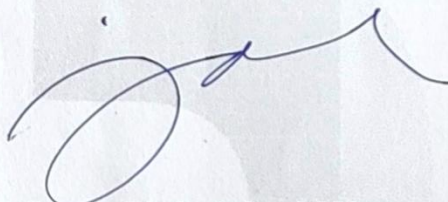
Dipersiapkan dan Disusun oleh

**Muhamad Tegar Pangestu 19105088**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Selasa, 27 Juni 2023

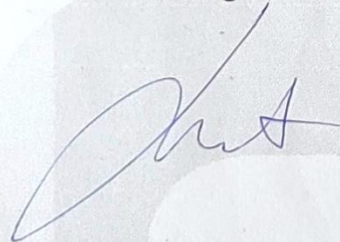
Pembimbing I,



Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.

NIDN. 0618088504

Pembimbing II,



Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0611068604

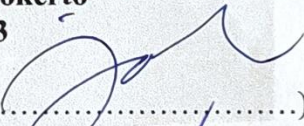
**HALAMAN PENETAPAN PENGUJI**

**MOTION GRAPHIC RADEN DJOKO KAHIMAN  
SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA  
BANYUMAS UNTUK KALANGAN REMAJA**


Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**Muhamad Tegar Pangestu 19105088**

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal : 28 Juni 2023**

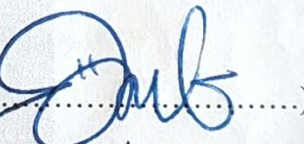
Ketua Sidang Akhir  
Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.  
NIDN. 0618088504

(.....)  


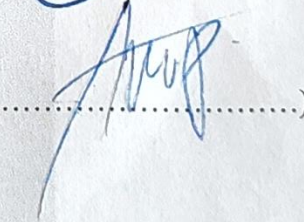
Sekretaris Sidang Akhir  
Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0611068604

(.....)  


Penguji I  
Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0624079101

(.....)  


Penguji II  
Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0611118802

(.....)  


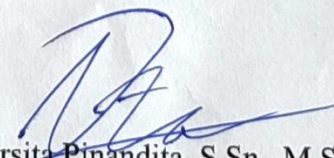
Mengetahui

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain



Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.  
NIDN. 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual



Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0621018503

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama Mahasiswa** : **Muhamad Tegar Pangestu**  
**NIM** : **19105088**  
**Program Studi** : **Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

***Motion Graphic Raden Djoko Kahiman Sebagai Media Pelestarian Budaya Banyumas Untuk Kalangan Remaja***

Dosen Pembimbing Utama : Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.  
Dosen Pembimbing Pendamping : Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 25 Juni 2023



**Muhamad Tegar Pangestu**

## KATA PENGANTAR

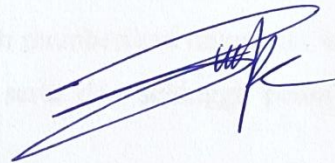
Puji syukur kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "***Motion Graphic Raden Djoko Kahiman Sebagai Media Pelestarian Budaya Banyumas Untuk Kalangan Remaja***". Laporan ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Penyusunan tugas akhir ini tentu tak lepas dari dorongan, semangat dan arahan yang tak ternilai dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan yang luar biasa berupa dukungan moril, materi, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Muhammad Rangga Saputra dan Miranti yang telah mensponsori saya selama kuliah di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Bapak Arsita Pinandita S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum. selaku pembimbing pertama yang selalu sabar membantu memberikan arahan dan berperan penting dalam mencari solusi ketika menghadapi kendala dalam proses perancangan ini.
7. Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing kedua yang selalu memberi arahan dan masukan yang berharga dalam proses perancangan ini.
8. Bapak Mispan selaku narasumber dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

9. Anissa Vi Sabilla dan Selzi Salsabila Yusri selaku narasumber sebagai remaja Banyumas
10. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan tugas akhir ini, meskipun tidak bisa disebutkan satu per satu, tetapi memiliki nilai yang sangat berarti bagi penulis.

Akhir kata, semoga semua orang yang telah membantu mendapatkan balasan baik dari Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Purwokerto, 25 Juni 2023



Muhamad Tegar Pangestu

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR SAMPUL DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENETAPAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan .....	4
1.4 Batasan Perancangan .....	4
1.5 Manfaat Perancangan .....	5
1.6 Manfaat untuk Institusi .....	5
1.7 Manfaat Bagi Keilmuan DKV .....	5
1.8 Bagi Masyarakat .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Studi Pustaka .....	6
2.2 Referensi Perancangan .....	8
2.3 Dasar Teori .....	12
2.3.1 Landasan konseptual .....	12
2.3.2 Landasan Perancangan .....	13



<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>17</b>
3.1 Metode Penelitian .....	17
3.2 Identifikasi Data .....	20
3.3 Kerangka Penelitian.....	40
3.4 Jadwal Penelitian .....	41
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....</b>	<b>42</b>
4.1 Ide Dasar Perancangan .....	42
4.2 Konsep Perancangan.....	42
4.3 Media Pendukung .....	90
<b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>93</b>
5.1 Media Utama .....	93
2.3.1 Perancangan Video Animasi Raden Djoko Kahiman .....	93
5.2 Media Pendukung .....	94
5.2.1 Perancangan Thumbnail.....	94
5.2.2 Perancangan Feed Instagram .....	95
5.2.3 Perancangan Poster .....	96
5.2.4 Perancangan Maskot .....	97
5.2.5 Perancangan Stiker.....	98
5.2.6 Perancangan Reels .....	99
5.2.7 Perancangan Komik Lipat.....	100
5.2.8 Perancangan Trailer .....	101
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>102</b>
5.1 Kesimpulan.....	102
5.1 saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR TABLE

3.1 Kerangka Penelitian.....	40
3.2 Tabel Jadwal Kegiatan.....	41
4.1 Tabel <i>Storyboarard</i> .....	58
4.2 Tabel Strategi Media .....	91
4.3 Tabel Biaya Produksi.....	92

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Ilustrasi background karya philipsue_art.....	8
2.2	Ilustrasi karakter desain karya David Ardinaryas Lojaya .....	9
2.3	Motion graphic Crackthetoy .....	10
2.4	Animasi Toakala Sang Kera Putih Bantimurung .....	11
3.1	Logo DINPORBUDPAR Banyumas.....	21
3.2	Struktur organisasi DINPORBUDPAR Banyumas .....	22
3.3	Website DINPORBUDPAR Banyumas .....	25
3.4	Instagram DINPORBUDPAR Banyumas .....	25
3.5	reels DINPORBUDPAR Banyumas.....	26
3.6	Facebook DINPORBUDPAR Banyumas.....	26
3.7	Youtube DINPORBUDPAR Banyumas.....	27
3.8	Wawancara dengan Bapak Mispan di DINPORBUDPAR Banyumas.....	30
3.9	screenshot video Kethoprak Babad Banyumas .....	33
3.10	Buku series Babad Banyumas .....	34
3.11	website Babad Banyumas.....	35
4.1	color palette .....	43
4.2	<i>Logotype</i> Raden Djoko Kahiman .....	44
4.3	Raden Djoko Kahiman kecil.....	76
4.4	Raden Djoko Kahiman Punakawan.....	77
4.5	Referensi Punakawan .....	77
4.6	Raden Djoko Kahiman Adipati Wirasaba .....	78
4.7	Referensi Raden Djoko Kahiman .....	78
4.8	Adipati Warga Utama 1 .....	79
4.9	Sultan Pajang .....	80
4.10	Referensi Sultan Pajang.....	80
4.11	Prajurit Pajang .....	81
4.12	Referensi Prajurit Pajang .....	81
4.13	Rara Kartimah.....	82
4.14	Kiyai Miranggi .....	83
4.15	Kyai Serangpati .....	84

4.16 Proses Pembuatan Karakter dan objek .....	85
4.17 Proses <i>Layout</i> .....	86
4.18 Proses <i>Background</i> .....	87
4.19 Proses <i>Textuirng</i> .....	87
4.20 Proses Memisahkan Layer.....	88
4.21 Proses <i>Rigging</i> .....	88
4.22 Proses <i>3D Parallax</i> .....	89
4.23 Proses <i>Composition</i> .....	89
5.1 Video Animasi Raden Djoko Kahiman.....	93
5.2 Desain <i>Thumbnail</i> Video Animasi Raden Djoko Kahiman.....	94
5.3 Desain <i>Feed</i> Instagram .....	95
5.4 Desain Poster .....	96
5.5 Desain Maskot.....	97
5.6 Desain Stiker.....	98
5.7 Video <i>Reels</i> .....	99
5.8 Komik Lipat.....	100
5.9 Video Trailer Animasi Raden Djoko Kahiman .....	101