

**PENERAPAN ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PENYULUHAN PELESTARIAN BUDAYA TARI DI DESA
PURWADADI BARAT**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

M. RAFLY ZEIN AL AMIN RAIS 11183170

M. DZAKY NAUFAL 11182940

RIZKY SOEGIHARTO 11183117

Program Studi Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2022

PERSEMBAHAN

Ketika aku tahu, aku semakin tahu kalau aku tidak tahu apa apa

(imam Syafi'i)

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah S.W.T. Skripsi ini kami persembahkan untuk:

1. Para kedua orang tua kami yang telah membesarkan kami dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagi kami serta selalu mendoakan kami untuk meraih kesuksesan
2. Ibu Siti Masturoh, M.Kom., selaku dosen pembimbing kami yang rela meluangkan waktu untuk membantu kami mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
3. Teman-teman yang sudah membantu mendoakan kami dan memberi semangat kepada kami untuk menyelesaikan skripsi ini..
4. Megarani Ayu Lestari, yang selalu membantu kami dan memberikan bantuan untuk mengerjakan skripsi ini
5. Para teman dekat yang berada disamping kami dan selalu memberi semangat.

*Tanpa mereka semua,
Kami dan karya ini tidak akan pernah ada.*

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN KEASILIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Rafly Zein Al Amin Rais
NIM : 11183170
Program Studi : Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat dengan judul: **"Penerapan Animasi Interaktif Sebagai Media Penyuluhan Pelestarian Budaya Tari Di Desa Purwadadi Barat"**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 25 Juni 2022

Yang menyatakan,

Anggota:

1. M.Dzaky Naufal :



2. Rizky Soegiharto K :



M.Rafly Zein Al Amin Rais

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : M.Rafly Zein Al Amin Rais

NIM : 11183170

Program Studi : Sistem informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non- exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Penerapan Animasi Interaktif Sebagai Media Penyuluhan Pelestarian Budaya Tari Di Desa Purwadadi Barat”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Anggota:

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 25 Juni 2022
Yang menyatakan

1. M.Dzaky Naufal

:



2. Rizky Seogiharto K.

:



M.Rafly Zein Al Amin Rais

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

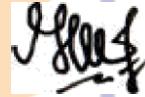
Nama : M. Rafly Zein Al-Amin Rais
NIM : 11183170
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi: Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Penerapan Animasi Interaktif Sebagai Media Penyuluhan
Pelestarian Budaya Tari di Desa Purwadadi Barat

Telah dipertahankan pada periode 2022-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 11 Juli 2022

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Siti Masturoh, S.Kom,M.Kom.



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Tri Santoso, S.Kom,M.Kom



Penguji II : Siti Nurlela, S.Kom,M.Kom



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

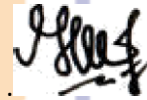
Nama : Rizky Soegiharto K
NIM : 11183117
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi: Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Penerapan Animasi Interaktif Sebagai Media Penyuluhan
Pelestarian Budaya Tari di Desa Purwadadi Barat

Telah dipertahankan pada periode 2022-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 11 Juli 2022

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Siti Masturoh, S.Kom,M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Tri Santoso, S.Kom,M.Kom



Penguji II : Siti Nurlela, S.Kom,M.Kom



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

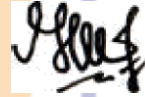
Nama : Muhammad Dzaky Naufal
NIM : 111832940
Jenjang : Strata Satu (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi: Universitas Nusa Mandiri
Judul Skripsi : Penerapan Animasi Interaktif Sebagai Media Penyuluhan
Pelestarian Budaya Tari di Desa Purwadadi Barat

Telah dipertahankan pada periode 2022-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 11 Juli 2022

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Siti Masturoh, S.Kom,M.Kom



DEWAN PENGUJI

Penguji I : Tri Santoso, S.Kom,M.Kom



Penguji II : Siti Nurlela, S.Kom,M.Kom



PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul **“Penerapan Interaktif Sebagai Media Penyuluhan Pelestarian Budaya Tari Di Desa Purwadadi Barat”** adalah hasil karya tulis asli M. Rafly Zein Al Amin Rais, M. Dzaky Naufal, Rizky Soegiharto dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis itu, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilalukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera dibawah ini :

Nama : M. Rafly Zein Al Amin Rais
Alamat : Dusun Krajan Timur 02/01 Desa Purwadadi Kec. Purwadadi Kab. Subang
No. Telp : 088214701673
E-mail : raflyzein1902@gmail.com

Nama : M. Dzaky Naufal
Alamat : Perum. Graha Indah Jl. Gunung Malabar Blok C1/8, RT.01/13, Kel. Jatimekar, Kec. Jatiasih, Kota Bekasi
No. Telp : 081318453652
E-mail : dzakynaufal268@gmail.com

Nama : Rizky Soegiharto
Alamat : Jl. Swadaya no.37 RT05/06, Kec.Perwira, Bekasi Utara, Kota Bekasi
No. Telp : 081211732002
E-mail : Risuha1600@gmail.com

NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“PENERAPAN ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN PELESTARIAN BUDAYA TARI DI DESA PURWADADI BARAT”**.

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, pengabdian masyarakat dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Siti Masturoh, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Staff / karyawan / dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
7. Para Orang tua kami yang telah memberikan dukungan moral maupun spritual
8. Rekan dan sahabat disekitar kami yang telah membantu mencari informasi untuk pembuatan skripsi ini
9. Para pengurus sanggar Danur Komala yang telah memberikan segala bantuan informasi untuk penulisan ini.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Purwadadi, 25 Juni 2022

Penulis,



M.Rafly Zein Al Amin Rais



ABSTRAK

M.Rafly Zein Al Amin Rais (11183170), M.Dazky Naufal (11182940, Rizky Soegiharto K (11183117), Penerapan Animasi Interaktif Sebagai Media Penyuluhan Pelestarian Budaya Tari Di Desa Purwadadi Barat

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah kurangnya minat masyarakat terutama generasi muda dalam ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan, memperkenalkan seni dalam bentuk pertunjukan seni tradisional agar timbul kecintaan terhadap budaya itu sendiri. Permasalahan selanjutnya adalah kurangnya sarana dan pra sarana untuk mendukung kegiatan di sanggar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakter masyarakat melalui pelatihan seni tari sebagai pelestarian budaya. Penelitian ini dilakukan di Sanggar Danir Komala Desa Purwadadi Barat, Kecamatan Purwadadi, Kabupaten Subang. Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah pengelola sanggar dan perwakilan dari masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif yang merupakan fakta berdasarkan hasil lapangan. Hasil dari diadakannya kegiatan ini masyarakat begitu antusias dan memberikan kesan dan pesan yang menyenangkan, selain kegiatan mereka lebih produktif juga menambah ilmu yang bernilai positif serta menumbuhkan rasa kecintaan mereka terhadap budaya indonesia yang kaya. Masyarakat diberikan apresiasi untuk tampil sebagai evaluasi mereka atas apa yang dicapai.

Kata Kunci: Seni, Budaya, Masyarakat.

ABSTRACT

M.Rafly Zein Al Amin Rais (11183170), M.Dazky Naufal (11182940, Rizky Soegiharto K (11183117), *Application of Interactive Animation as a Media for Counseling on the Preservation of Dance Culture in West Purwadadi Village*

Today's issue is that people aren't interested in taking part in activities, especially the younger generation. Traditional art performances can be used to introduce art to people and foster an appreciation for culture. The absence of infrastructure and facilities to support studio activity is the next issue. The goal of this study was to ascertain the community's personality through dance instruction as a means of cultural preservation. This study was carried out in the Danir Komala Studio in the Purwadadi District of Subang Region's West Purwadadi Village. Managers of the studios and community leaders participated in the survey as responders. Descriptive research methodology, which is fact-based on field findings, was employed in this study. In addition to their more productive tasks, the community was quite enthusiastic about holding this activity, which increased their appreciation for the rich Indonesian culture and left a great impression. The neighborhood receives praise for serving as their assessment of what has been accomplished.

Key Words: Art, Culture, Society.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] [1] S. Dci, "Sistem informasi pengolahan data produksi dan distribusi di perusahaan pabrik tahu jajang superman js kecamatan cihaubeuti kabupaten tasikmalaya."
- [2] R. Muhidin, N. F. Kharie, and M. Kubais, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Sma Negeri 18 Halmahera Selatan Sebagai Media Promosi Berbasis Web," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, pp. 91–103, 2017, doi: 10.36549/ijis.v2i2.31.
- [3] G. L. A. K. Putra, "Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube," *Pros. Semin. Nas. Desain dan Arsit.*, vol. 2, pp. 259–265, 2019, [Online]. Available: <https://cashbac.com>.
- [4] P. Nurfathiyah and R. Rendra, "Efektivitas Media Dan Materi Penyuluhan Dalam Penerapan Sistem Tanam Jajar Legowo Di Kecamatan Sakernan Kabupaten Muaro Jambi Pera," *J. Ilm. Ilmu Terap.*, vol. 4, no. 1, pp. 59–73, 2020.
- [5] N. Amin and F. Siswanto, "Budaya Pendidikan, Budaya Organisasi dan Budaya Mutu Lembaga Pendidikan Islam," *Al-tanzim J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 94–106, 2018.
- [6] P. Mariati, "Upaya Pembinaan Tari Anak," pp. 87–93, 2017.
- [7] E. S. Handayani, Sikhabuden, and H. Praherdhiono, "Pengembangan Multimedia Interaktif Seni Tari Jawa Timur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Karang," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 63–70, 2018.
- [8] A. Pratama, S. Ulfa, and H. Praherdhiono, "Pengembangan Video Animasi

Budaya Reog Ponorogo sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 9–17, 2020, doi: 10.17977/um031v7i12020p009.

- [9] A. M. Kurnianto, D. T. Indrianti, and L. Ariefianto, “Peran Sanggar Seni Pemuda Edi Peni Dalam Pelestarian Budaya Lokal Di Desa Hadiluwih Kecamatan Ngadirojo Kabupaten Pacitan,” *Learn. Community J. Pendidik. Luar Sekol.*, vol. 3, no. 2, p. 59, 2020, doi: 10.19184/jlc.v3i2.16803.
- [10] R. Agustin, N. Nurmalina, and I. Noviardila, “Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 3, no. 1, pp. 71–79, 2021, doi: 10.31004/jpdk.v3i1.1385.
- [11] L. S. Dewi, E. Arisawati, and E. G. Sihombing, “Animasi Interaktif Kesenian Dan Kebudayaan Jawa Barat Untuk Sekolah Dasar,” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.)*, vol. 1, no. 2, p. 144, 2017, doi: 10.30645/j-sakti.v1i2.37.
- [12] A. Ismiati, W. Lestari, P. Studi, M. Pendidikan, F. Pascasarjana, and U. N. Semarang, “ANALISIS KEBUTUHAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MAGIC CARD AUGMENTED REALITY PADA GERAK.”
- [13] Z. N. Faizah and S. Rofi’ah, “Pengembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5W1H Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah,” *Muallimuna J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 2, p. 57, 2022, doi: 10.31602/muallimuna.v7i2.6363.

- [14] A. Rizky and O. Satrianingsih, “Penggunaan Video Interaktif untuk Pembelajaran Seni Budaya di SMA,” vol. 2, no. 1, pp. 11–14, 2022.

