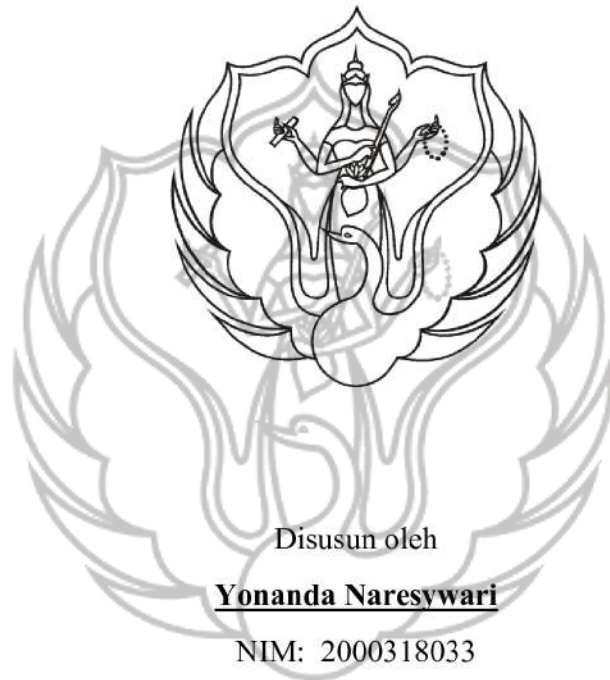


**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**STUDI MOTORIK KASAR PERMAINAN EGRANG UNTUK  
MENGURANGI GAYA HIDUP INSTAN MELALUI  
*STORYTELLING* FILM “*MENGATUR ULANG*”**



Disusun oleh

**Yonanda Naresywari**

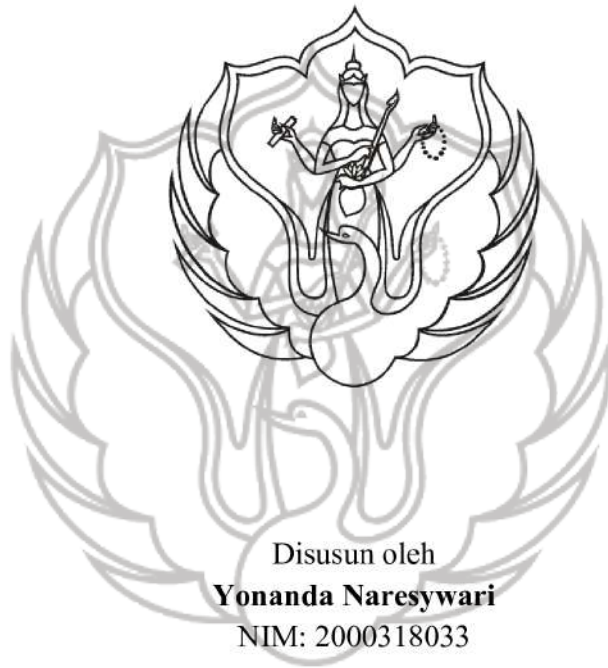
NIM: 2000318033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**STUDI MOTORIK KASAR PERMAINAN EGRANG UNTUK  
MENGURANGI GAYA HIDUP INSTAN MELALUI  
STORYTELLING FILM “MENGATUR ULANG”**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh  
**Yonanda Naresywari**  
NIM: 2000318033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**STUDI MOTORIK KASAR PERMAINAN EGRANG UNTUK  
MENGURANGI GAYA HIDUP INSTAN MELALUI *STORYTELLING*  
FILM “*MENGATUR ULANG*”**

Disusun oleh:  
**Yonanda Naresywari**  
2000318033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .... 28 MAY 2024 .....

Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIDN. 0016108001


Pembimbing II / Anggota Penguji

  
**Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0001028405

Penguji Ahli / Anggota Penguji


  
**Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0018047206

Ketua Program Studi Animasi


  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIP. 19801016 200501 1 001

Mengetahui,

Dekan ES MR

  
**Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.**  
NIP. 19670203 199702 1 001

Ketua Jurusan Televisi

  
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001



**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Yonanda Naresywari**  
No. Induk Mahasiswa : **2000318033**  
Judul Tugas Akhir : **Studi Motorik Kasar Permainan Egrang untuk  
Mengurangi Gaya Hidup Instan Melalui  
Storytelling Film “Mengatur Ulang”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, *28 Mei 2024*.....

Yang menyatakan,



**Yonanda Naresywari**

**NIM. 2000318033**



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

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Yonanda Naresywari**  
No. Induk Mahasiswa : **2000318033**  
Program Studi : **Sarjana Terapan Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**STUDI MOTORIK KASAR PERMAINAN EGRANG UNTUK  
MENGURANGI GAYA HIDUP INSTAN MELALUI *STORYTELLING*  
FILM “*MENGATUR ULANG*”**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 28 Mei 2024

Yang menyatakan,



Yonanda Naresywari  
NIM. 2000318033

## KATA PENGANTAR

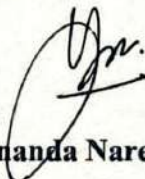
Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Studi Motorik Kasar Permainan Egrang untuk Mengurangi Gaya Hidup Instan Melalui *Storytelling* Film “*Mengatur Ulang*” ini sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Dengan hormat penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung sampai menyelesaikan kegiatan perkuliahan;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn. selaku Pembantu Dekan I
7. Dr. Retno Mustikawati, S.Sn., M.F.A. selaku Pembantu Dekan II
8. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Pembantu Dekan III
9. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
10. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Program Studi Sarjana Terapan Animasi, serta Dosen Pembimbing I;
11. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II;
12. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Ahli;
13. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku Dosen Wali;
14. Tim proyek yang telah membantu dalam pembuatan film “*Mengatur Ulang*”;
15. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi dari berbagai Angkatan;
16. Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya karya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir dan karya yang dihasilkan ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 28 Mei 2024

  
Yonanda Naresywari



## ABSTRAK

Pada masa sekarang, perkembangan teknologi yang semakin pesat memiliki banyak keunggulan yang dapat dimanfaatkan namun terdapat berdampak pada perubahan gaya hidup dan pola konsumsi manusia yang semakin cepat atau disebut gaya hidup serba instan. Gaya hidup instan yang berlebihan memiliki dampak negatif salah satunya yaitu kurangnya menguasai motorik kasar. Film “Mengatur Ulang” dibuat untuk mengedukasi menggunakan teknik storytelling untuk menarik antusiasme anak dengan metode struktur tiga babak penceritaan agar mudah dipahami karena menunjukkan sifat mendasar dari penceritaan, bahwa sebuah cerita memiliki babak awal, tengah, dan akhir yang memuat cerita tentang bahayanya pengaruh gaya hidup instan yang berlebihan pada kehidupan sehari-hari dan faktor psikologis malas mempengaruhi seseorang dalam penguasaan keterampilan motorik kasar.

Kata kunci : Motorik Kasar, Gaya Hidup, Storytelling, Egrang





SERIAL

# AGUNG

dan Teman - Teman

EPISODE

# MENGATUR ULANG



*Yonanda  
Naresywari*

# ARTBOOK

**STUDI MOTORIK KASAR PERMAINAN EGRANG  
UNTUK MENGURANGI GAYA HIDUP INSTAN  
MELALUI STORYTELLING FILM “MENGATUR  
ULANG”**

**Yonanda Naresywari**

**NIM : 2000318033**

**PEMBIMBING I**

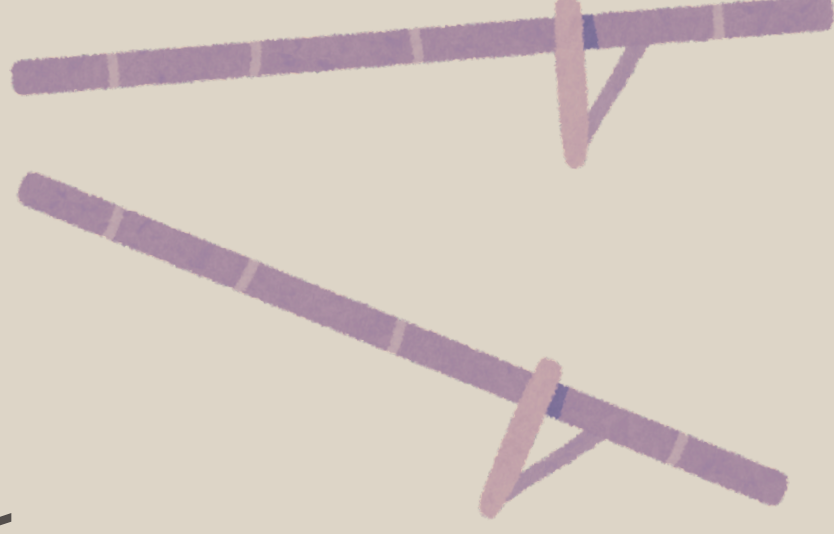
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., MT.**

**NIP: 19801016 200501 1 001**

**PEMBIMBING II**

**Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.**

**NIP: 198402012019031008**



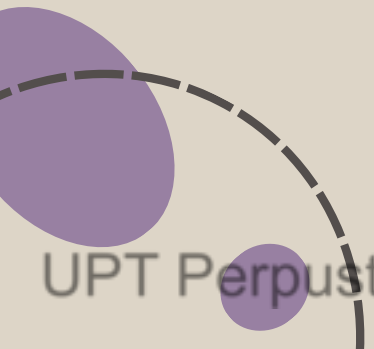






## DAFTAR ISI

Pendahuluan .....	4
Eksplorasi .....	10
Desain Karya .....	20
Konsep Kreatif .....	42
Perwujudan .....	48
Indikator Capaian Akhir .....	53
Penutup .....	54
Kepustakaan .....	55





# PENDAHULUAN

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



## Latar Belakang

Pada kehidupan di masa sekarang, perkembangan teknologi telah mengubah gaya hidup dan pola konsumsi manusia secara cepat atau dalam artian serba instan (Mambela, n.d. 2020). Kondisi ini memunculkan fenomena pemenuhan kebutuhan sehari hari yang lebih sering menggunakan teknologi aplikasi toko online (Rahayu, 2020). Bahkan perilaku kehidupan sosial seperti bermain bersama sudah tidak menarik lagi dikarenakan munculnya permainan yang berbasis online. Penurunan minat anak pada permainan tradisional juga menjadi dampak kurangnya aktivitas motorik dikarenakan aktivitas fisik dan konsumtif pada permainan online yang mengakibatkan pada kurangnya kemampuan kreativitas anak (Pradana, 2017). Sekitar 80% anak yang mengalami gangguan motorik mengakibatkan kesulitan menjaga keseimbangan tubuh, padahal hal tersebut adalah suatu aktivitas yang penting untuk meningkatkan motorik perkembangan anak di berbagai aktivitas (Rahmawati et al., 2020). Permainan egrang adalah salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan motorik kasar anak. Dalam permainan egrang, keseimbangan sangat penting karena kaki bertumpu pada pijakan kecil dan harus tetap seimbang saat berjalan di atas egrang.



Selain itu, untuk berdiri di atas egrang, pemain harus memiliki kekuatan otot dan daya tahan yang baik (Wibisono et al., 2019). erlepas dari itu permainan egrang memiliki nilai-nilai budaya seperti kerja keras, keuletan, dan sportivitas ada dalam permainan egrang tradisional (Rukiani, 2022).

Serial Agung dan Teman - Teman mengangkat tema tentang permainan tradisional di Indonesia dan pada episode yang berjudul “Mengatur Ulang” mengangkat permainan tradisional egrang, dibuat untuk mengedukasi dengan menerapkan metode storytelling agar anak tertarik bermain egrang dan juga mengetahui dampak buruk gaya hidup instan serta pentingnya motorik kasar pada kehidupan sehari hari. Pengenalan menggunakan storytelling (dengan media audio visual) pada anak anak merupakan media pembelajaran yang efektif untuk menarik antusiasme anak dan dapat dengan mudah dipahami anak anak sehingga dapat menginspirasi anak dari cerita yang disajikan dan menerapkan dalam kegiatan pada kehidupan mereka (Dewi et al., 2023).





## Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dilakukan, permasalahan dalam penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kurangnya interaksi sosial dan aktivitas fisik pada anak yang menerapkan gaya hidup instan
2. Penggunaan aplikasi toko online dan game online yang semakin intens
3. Permainan tradisional seperti egrang sudah mulai ditinggalkan





## Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan dibuatnya penelitian ini yaitu :

1. Menggunakan storytelling sebagai media pembelajaran
2. Mengenalkan permainan tradisional egrang
3. Mengedukasi tentang bahayanya gaya hidup instan yang berlebihan

## Manfaat

Berikut merupakan manfaat dibuatnya penelitian ini :

1. Memberi pengetahuan kepada audiens mengenai permainan tradisional egrang
2. Menjadi salah satu media pembelajaran yang memiliki unsur fantasi dan aksi
3. Memberikan literasi permainan tradisional melalui animasi
4. Memberikan pemahaman akan bahayanya gaya hidup instan terhadap hubungan sosial dan kesehatan fisik



“Anak-anak tidak bermain permainan tradisional bukan karena mereka tidak tertarik melainkan karena mereka belum teredukasi dengan permainan tradisional”  
-Kampoeng Dolanan-