

LAPORAN TUGAS AKHIR

**VISUALISASI UNSUR BUDAYA UPACARA ADAT LABUHAN PADA
FILM ANIMASI 2D " SHINTA & OMBAK SELATAN "**



Disusun oleh
Danang Dwi Kurniawan
NIM: 2100354033

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

2025

**VISUALISASI UNSUR BUDAYA UPACARA ADAT LABUHAN PADA
FILM ANIMASI 2D " SHINTA & OMBAK SELATAN "**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Danang Dwi Kurniawan
NIM: 2100354033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

VISUALISASI UNSUR BUDAYA UPACARA ADAT LABUHAN PADA FILM ANIMASI 2D " SHINTA & OMBAK SELATAN "

Disusun oleh:

Danang Dwi Kurniawan
2100354033

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 **17 DEC 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 001804 7206

Pembimbing II / Anggota Penguji



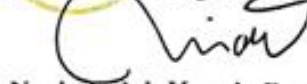
Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I
NIDN. 002301 7613

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 002307 8811

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Ketua Jurusan Televisi



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



Dr. Edlal Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Danang Dwi Kurniawan
No. Induk Mahasiswa : 2100354033
Judul Tugas Akhir : VISUALISASI UNSUR BUDAYA UPACARA
ADAT LABUHAN PADA FILM ANIMASI 2D
" SHINTA & OMBAK SELATAN "

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,
Yang menyatakan,



Danang Dwi Kurniawan
NIM. 2100354033

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

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

Nama : **Danang Dwi Kurniawan**
No. Induk Mahasiswa : **2100354033**
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:

**VISUALISASI UNSUR BUDAYA UPACARA ADAT LABUHAN PADA
FILM ANIMASI 2D " SHINTA & OMBAK SELATAN "**

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,

Yang menyatakan,



Danang Dwi Kurniawan
NIM. 2100354033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya yang telah mengiringi setiap langkah saya hingga akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Karya ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat kepada:

- Diri saya sendiri sebagai bentuk penghargaan atas proses, perjuangan, dan ketekunan yang telah dilalui hingga titik ini.
- Keluarga, Alm. Bapak, Ibu, Kakak, dan Adik yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan semangat tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan kepercayaan yang diberikan.
- Teman-teman seperjuangan dan orang-orang yang membantu riset, produksi film serta penulisan ini, dan
- Dosen pembimbing tugas akhir, yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan berharga selama proses penciptaan karya ini.

Semoga karya ini dapat menjadi pembelajaran baik secara akademis maupun kreatif, serta menjadi bagian dari upaya pelestarian budaya dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Semoga dapat memberikan manfaat bagi saya sendiri dan orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT dipersembahkan atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga karya dengan judul **Visualisasi Unsur Budaya Upacara Adat Labuhan Pada Film Animasi 2D " Shinta & Ombak Selatan "** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Karya ini disusun sebagai salah satu bentuk pemenuhan persyaratan kelulusan pada Program Studi Animasi Program Sarjana Terapan (D-4) sekaligus sebagai upaya eksplorasi visual dalam mengangkat nilai-nilai budaya ke dalam media animasi 2D. Penyusunan karya ini berangkat dari ketertarikan penulis terhadap budaya lokal, khususnya Upacara Adat Labuhan, yang memiliki makna filosofis dan nilai simbolik yang kuat.

Dalam proses penyusunan karya ini, penulis memperoleh banyak bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak, Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- Bapak/Ibu Dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, dan masukan selama proses pengerjaan karya.
- Seluruh Dosen Program Studi Animasi yang telah berbagi ilmu dan wawasan serta seluruh Civitas akademik Program Studi Animasi yang telah membantu selama proses perkuliahan.
- Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moral maupun material, serta teman-teman yang membantu dalam proses penciptaan karya.

Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain, serta menjadi referensi bagi siapapun yang ingin memvisualisasikan suatu budaya kedalam animasi sebagai bentuk upaya pelestarian budaya.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan karya di masa mendatang.

Yogyakarta, 07 Januari 2026

Danang Dwi Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Ide Karya	6
B. Tinjauan Karya	7
C. Tinjauan Pustaka	8
D. Landasan Teori	9
BAB III METODOLOGI	10
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	13
A. Perwujudan	14
1. Praproduksi.....	17
2. Produksi.....	21
3. Pascaproduksi.....	36
B. Pembahasan	39
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
BIODATA PENULIS.....	78

Abstrak

Upacara Adat Labuhan Yogyakarta merupakan tradisi budaya yang memiliki nilai spiritual, historis, dan filosofis yang hingga kini masih dilestarikan oleh Keraton Yogyakarta. Namun, pemahaman masyarakat, khususnya generasi muda terhadap makna dan asal-usul tradisi ini semakin berkurang. Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan unsur-unsur budaya Labuhan yang diterapkan ke dalam animasi. Film animasi 2D "Shinta & Ombak Selatan" hadir sebagai media yang memvisualisasikan unsur budaya Upacara Adat Labuhan melalui pendekatan artistik dan naratif. Visualisasi budaya dalam film ini diwujudkan melalui desain karakter, latar, aset budaya, serta gaya visual yang terinspirasi dari hasil observasi, referensi budaya Jawa, dan penerapan teori artistik serta prinsip *appeal*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Hasil karya menunjukkan bahwa visualisasi animasi 2D mampu menjadi media representasi dan pelestarian budaya dengan menyampaikan nilai budaya Labuhan secara komunikatif, dan mudah dipahami oleh audiens.

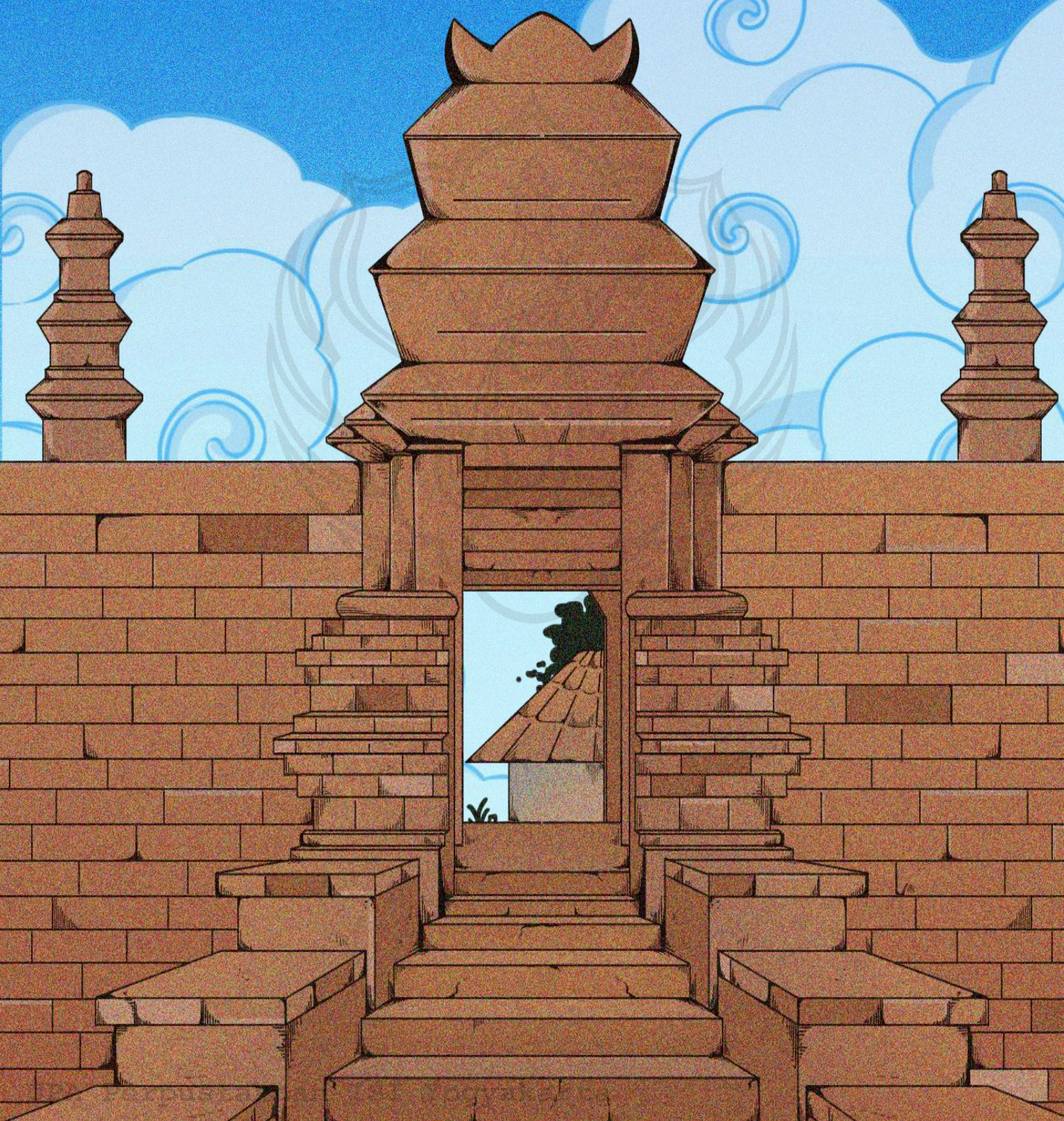
Kata Kunci : Upacara Adat Labuhan, Visualisasi Budaya, Animasi 2D

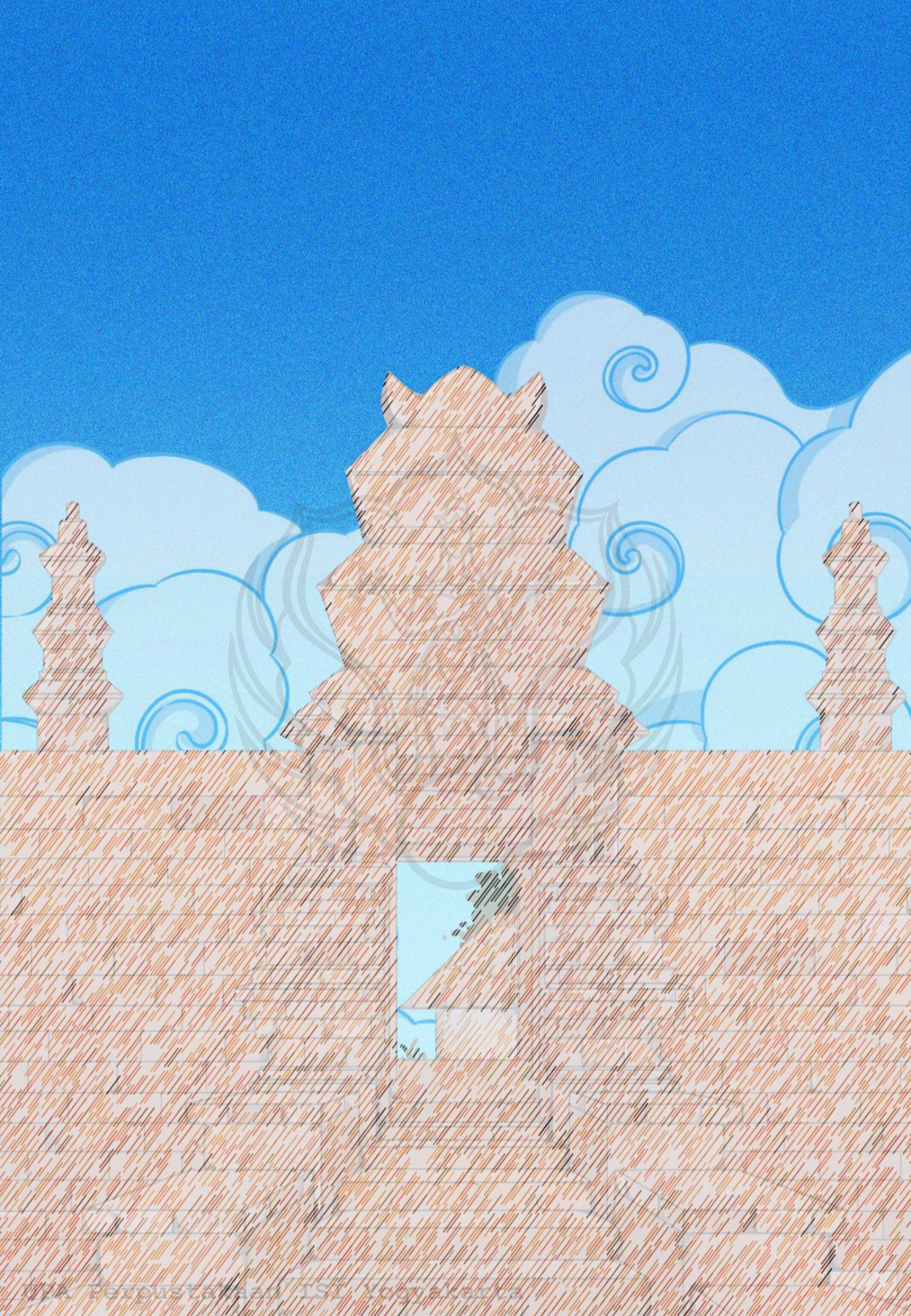
Abstract

The Yogyakarta Labuhan Traditional Ceremony is a cultural tradition that embodies spiritual, historical, and philosophical values and continues to be preserved by the Yogyakarta Palace. However, public understanding, particularly among younger generations, of the meaning and origins of this tradition has gradually declined. This research aims to visualize the cultural elements of the Labuhan ceremony through animation. The 2D animated film "Shinta & Ombak Selatan" serves as a medium to visualize the cultural elements of the Labuhan Traditional Ceremony through artistic and narrative approaches. Cultural visualization in this film is realized through character design, backgrounds, cultural assets, and visual styles inspired by field observations, Javanese cultural references, and the application of artistic theory and the principle of appeal. The method used is the 4D Research and Development (R&D) model which includes Define, Design, Develop, and Disseminate. The results indicate that 2D animation can function as an effective medium for cultural representation and preservation by conveying Labuhan cultural values in a communicative and easily understood manner.

Keywords : Labuhan Traditional Ceremony, Cultural Visualization, 2D Animation

The Art of
shantana
umbara selatana





VISUALISASI UNSUR BUDAYA UPACARA ADAT LABUHAN PADA FILM ANIMASI 2D " SHINTA & OMBAK SELATAN "

Danang Dwi Kurniawan

2100354033

2025



Judul Tugas Akhir

**VISUALISASI UNSUR BUDAYA UPACARA ADAT LABUHAN
PADA FILM ANIMASI 2D " SHINTA & OMBAK SELATAN "**

MAHASISWA

Danang Dwi Kurniawan

NIM. 2100354033

DOSEN PEMBIMBING 1

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720418 199802 1 001

DOSEN PEMBIMBING 2

Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I

NIP. 19760123 200912 2 003

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Manfaat	4
BAB 2. EKSPLORASI	5
A. Ide Karya	6
B. Tinjauan Karya	7
C. Tinjauan Pustaka	8
D. Landasan Teori	9
BAB 3. METODOLOGI	10
A. Metodologi R&D	11
BAB 4. PERWUJUDAN KARYA	13
Pipeline Produksi	14
1. Praproduksi	17
a. <i>Moodboard</i>	17
b. <i>Storyboard</i>	18
c. <i>Floorplan</i>	20
2. Produksi	21
a. Pembuatan Karakter	21
b. Pembuatan Aset <i>Motion</i>	23
c. Pembuatan <i>Background</i>	29
d. Menggerakkan Aset <i>Motion</i>	34
e. Proses <i>Animate</i>	35
3. Pascaproduksi	36
a. <i>Compositing</i>	36
b. <i>Editing</i>	38
4. Pembahasan	39
a. <i>Define</i>	41
b. <i>Design</i>	46
c. <i>Develop</i>	60
d. <i>Disseminate</i>	69
BAB 5. PENUTUP	74
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
BIODATA PENULIS	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Labuhan Ageng Kraton Yogyakarta	2
Gambar 2.1 Pantai Parangkusumo	6
Gambar 2.2 Labuhan Kraton Yogyakarta	6
Gambar 2.3 Shot film “ Little Khrisna “.....	7
Gambar 2.4 Referensi YouTube ASISI	7
Gambar 2.5 Avatar : The last airbender “ The spirit world “	7
Gambar 3.1 Moodboard Shinta & Ombak Selatan	17
Gambar 3.2 Storyboard SC 01 & SC 02	18
Gambar 3.3 Storyboard SC 08 & SC 09	18
Gambar 3.4 Storyboard SC 10	19
Gambar 3.5 Floorplan Pantai Parangkusumo	20
Gambar 3.6 Foto Pantai Parangkusumo	20
Gambar 3.7 Desain awal wajah Shinta	21
Gambar 3.8 Final Desain Shinta	21
Gambar 3.9 Desain awal wajah Ibu	22
Gambar 3.10 Desain final Ibu Shinta	22
Gambar 3.11 Desain awal wajah Ayah Shinta	22
Gambar 3.12 Desain final Ayah Shinta	22
Gambar 3.13 Desain awal kanjeng Ratu	23
Gambar 3.14 Desain final kartun Kanjeng Ratu	23
Gambar 3.15 Desain final ilustrasi Kanjeng Ratu	23
Gambar 3.16 Storyboard SC10_SH02	24
Gambar 3.17 Hasil akhir storyboard SC10_SH02	24
Gambar 3.18 Referensi Panembahan Senopati	25
Gambar 3.19 Desain awal Panembahan Senopati	25
Gambar 3.20 Final desain Panembahan Senopati	25
Gambar 3.21 Storyboard SC08_SH07	26
Gambar 3.22 Hasil akhir storyboard SC08_SH07	26
Gambar 3.23 Storyboard SC08_SH03	27
Gambar 3.24 Hasil akhir SC08_SH03	27
Gambar 3.25 Storyboard SC10_SH12	28
Gambar 3.26 Hasil akhir SC10_SH12	28
Gambar 3.27 Floorplan Pantai Parangkusumo	29
Gambar 3.28 Pantai Parangkusumo dari Selatan	29
Gambar 3.29 Pantai Parangkusumo dari Utara	29
Gambar 3.30 Side by side ilustrasi background dan aslinya	30
Gambar 3.31 Proses pembuatan background	30
Gambar 3.32 Tugu Pantai Parangkusumo 3D	31
Gambar 3.33 Proses pembuatan aset tugu dengan software blender	31
Gambar 3.34 Background versi kartun	32
Gambar 3.35 Background versi artistik	32
Gambar 3.36 Sketsa Background SC08_SH02	33
Gambar 3.37 Hasil Akhir Background SC08_SH02	33
Gambar 3.38 Proses pembuatan asset karakter	34
Gambar 3.39 Proses Animate aset karakter	34
Gambar 3.40 Proses animasi frame by frame	35
Gambar 3.41 Proses compositing	35
Gambar 3.42 Storyboard SC03_SH01	36
Gambar 3.43 Proses compositing SC03_SH01	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.44 Storyboard SC10_SH04	37
Gambar 3.45 Proses compositing motion SC10_SH04	37
Gambar 3.46 <i>Opening hasil akhir animasi</i>	38
Gambar 4.1 Referensi visual Gravity Falls	41
Gambar 4.2 Referensi visual Avatar the last airbender	41
Gambar 4.3 Referensi motion YouTube “ ASISI “	42
Gambar 4.4 Referensi visual karakter YouTube “ Keluarga Arif “	42
Gambar 4.5 Referensi visual “ Harian Merapi “	43
Gambar 4.6 Foto Pantai Parangkusumo	44
Gambar 4.7 Referensi Background Gravity Falls	44
Gambar 4.8 Referensi visual sesaji labuhan	45
Gambar 4.9 Foto isi sesaji labuhan	45
Gambar 4.10 Referensi visual sesaji “ Little Krishna “	45
Gambar 4.11 Referensi visual karakter Gravity Falls	46
Gambar 4.12 Referensi Karakter motion “ Harian Merapi “	46
Gambar 4.13 Referensi model motion “ Black Myth wukong “	47
Gambar 4.14 Ekspresi Karakter Shinta	55
Gambar 4.15 Desain final Karakter Shinta	55
Gambar 4.16 Desain karakter Ibu	56
Gambar 4.17 Desain karakter Ayah	57
Gambar 4.18 Karakter Kanjeng Ratu SC10_SH10	58
Gambar 4.19 Karakter sheet Kanjeng Ratu	58
Gambar 4.20 Desain Panembahan Senopati	59
Gambar 4.21 Foto Pantai Parangkusumo bagian utara	60
Gambar 4.22 Foto Pantai Parangkusumo dari selatan	60
Gambar 4.23 Floorplan Pantai Parangkusumo	61
Gambar 4.24 Side by side perbandingan foto asli dan hasil background	61
Gambar 4.25 Referensi background opening film	62
Gambar 4.26 Hasil akhir background opening film	62
Gambar 4.27 Referensi Lukisan Basuki Abdullah	63
Gambar 4.28 Karakter Kanjeng Ratu	63
Gambar 4.29 Foto Panembahan Senopati	64
Gambar 4.30 Sketsa awal Panembahan Senopati	64
Gambar 4.31 Hasil Akhir karakter Panembahan Senopati	64
Gambar 4.32 Model Siluet Karakter	64
Gambar 4.33 Referensi isi sesaji labuhan	65
Gambar 4.34 Referensi bentuk sesaji labuhan	65
Gambar 4.35 Hasil akhir visualisasi sesaji labuhan	65
Gambar 4.36 Foto Makam Raja-raja kotagede	66
Gambar 4.37 Sketsa Ilustrasi Kerajaan Pajang	66
Gambar 4.38 Hasil akhir ilustrasi Kerajaan pajang	67
Gambar 4.39 Proses animate frame by frame	68
Gambar 4.40 Proses animate motion	68
Gambar 4.41 Opening film “ Shinta & Ombak Selatan	69
Gambar 4.42 Diagram survei karakter Shinta	70
Gambar 4.43 Diagram survei karakter Kanjeng Ratu	71
Gambar 4.44 Diagram survei karakter Panembahan Senopati	72
Gambar 4.45 Diagram survei visual sesaji labuhan	73

ABSTRAK

Pada penelitian ini Film animasi 2D “ Shinta & Ombak Selatan “ merupakan karya yang mengangkat tentang Upacara Adat Labuhan Yogyakarta sebagai sumber utama narasi dan visual. Visualisasi unsur budaya dalam film ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media penyampaian cerita, makna, dan filosofi budaya. Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan unsur-unsur budaya melalui desain karakter, latar, serta gaya artistik yang diterapkan ke dalam animasi.



BAB I
PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Visual merupakan elemen utama dalam film animasi yang berperan besar dalam menyampaikan cerita, emosi, dan makna kepada audiens. Film animasi 2D “ Shinta & Ombak Selatan “ memanfaatkan penggunaan visual untuk memperkenalkan dan menjelaskan Upacara Adat Labuhan Yogyakarta, sebuah tradisi sakral yang selama ini lebih banyak dikenal melalui cerita lisan dan dokumentasi terbatas.

Upacara Adat Labuhan merupakan salah satu ritual penting dalam tradisi Keraton Yogyakarta yang memiliki nilai spiritual, historis, dan filosofis. Namun, seiring berkembangnya zaman dan masuknya budaya global, pemahaman masyarakat khususnya generasi muda terhadap makna dan asal-usul Labuhan semakin berkurang.

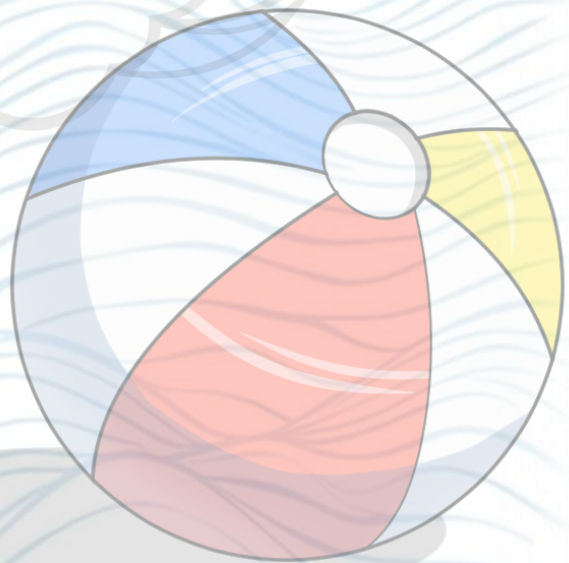
Di sisi lain, animasi sebagai media visual memiliki potensi besar untuk menyampaikan informasi budaya secara menarik dan komunikatif. Film animasi 2D “ Shinta & Ombak Selatan “ memanfaatkan potensi tersebut dengan menggabungkan cerita fiksi dan sejarah melalui visual yang terinspirasi langsung dari hasil observasi lapangan, wawancara juru kunci, serta referensi budaya Jawa.



Gambar 1.1 : Labuhan Ageng Keraton Yogyakarta

RUMUSAN MASALAH

Memvisualisasikan unsur budaya Upacara Adat Labuhan dalam film animasi 2D Shinta & Ombak Selatan.



TUJUAN DAN MANFAAT

TUJUAN

Memvisualisasikan unsur budaya pada film animasi 2D sebagai media penyampaian dan pelestarian adat budaya.

MANFAAT

Mengenalkan sejarah yang ada dengan visualisasi budaya sebagai media yang memperkenalkan Upacara Adat Labuhan.