

**Pembuatan Buku Cerita Rakyat Dewi Anjani sebagai Media
Edukasi Bahasa Sasak Berbasis Animasi 2D Augmented Reality**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Reza Ryzaprilian Rakacita Haryanto

NIM 2300013234

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL/GENAP 2026**

**Pembuatan Buku Cerita Rakyat Dewi Anjani sebagai Media
Edukasi Bahasa Sasak Berbasis Animasi 2D Augmented Reality**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



TUGAS AKHIR

Oleh:

Reza Ryzaprilian Rakacita Haryanto

NIM 2300013234

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

2026

Tugas Akhir berjudul:

PEMBUATAN BUKU CERITA RAKYA DEWI ANJANI SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHASA SASAK BERBASIS ANIMASI 2D AUGMENTED REALITY diajukan oleh Reza Ryzaprilian Rakacita Haryanto, NIM 2300013234, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ~~10~~ **10 MAY...2026**, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



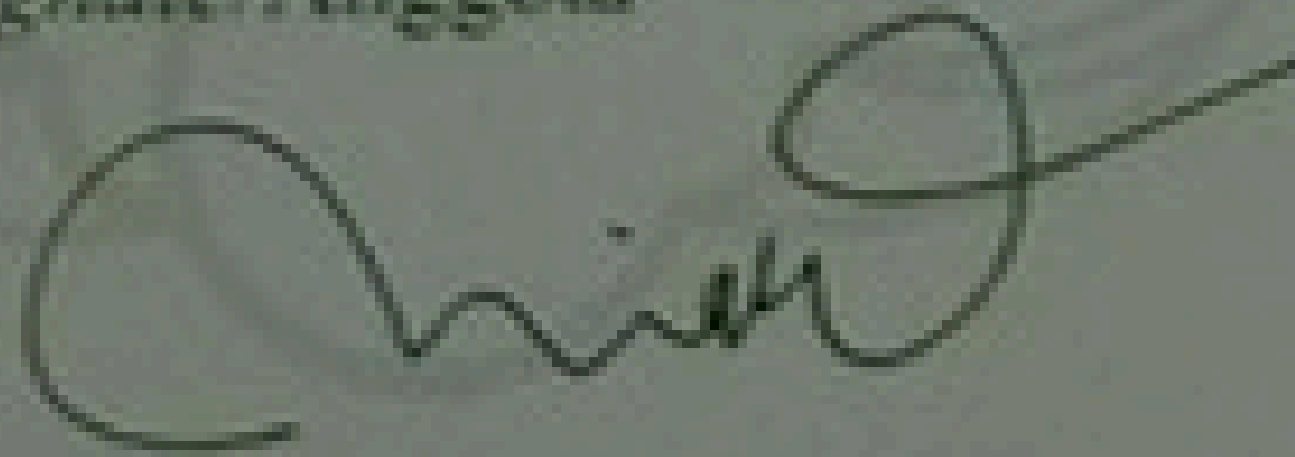
Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NUPTK 8348758659130143

Pembimbing II/Anggota



Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NUPTK 9447763664231152

Cognate/Anggota



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

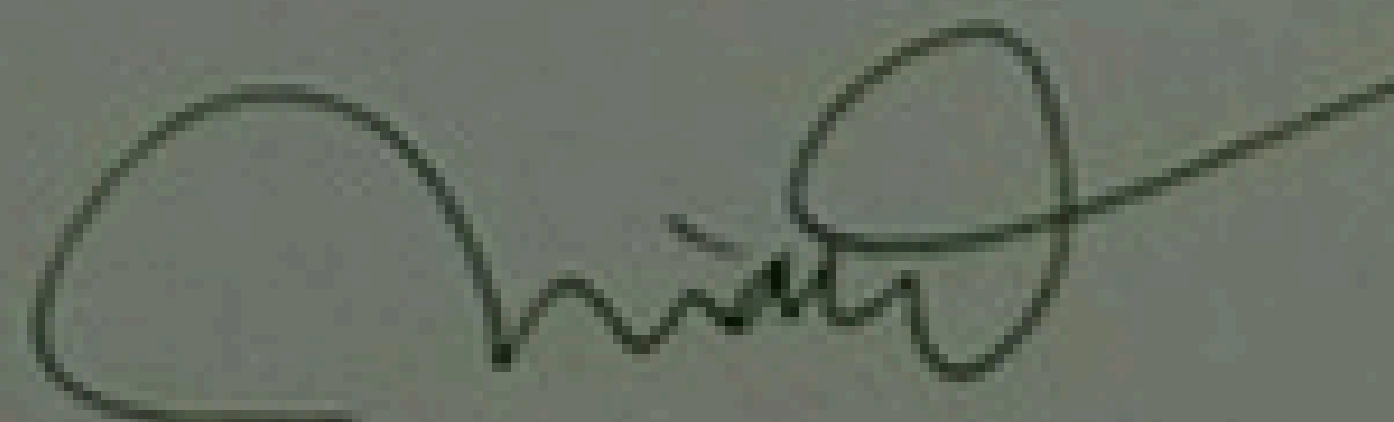
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edal Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

HALAMANPERNYATAAN ORISINALITASKARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Reza Ryzaprilian Rakacita Haryanto
No. Induk Mahasiswa : 2300013234
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku Cerita Rakyat Dewi Anjani sebagai
Media Edukasi Bahasa Sasak Berbasis Animasi 2D
Augmented Reality

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,

Ttd



Reza Ryzaprilian R.H.
NIM 2300013234

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

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

Nama : Reza Ryzaprilian Rakacita Haryanto
No. Induk Mahasiswa : 2300013234
Program Studi : D - 4 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:

**PEMBUATAN BUKU CERITA RAKYA DEWI ANJANI SEBAGAI MEDIA
EDUKASI BAHASA SASAK BERBASIS ANIMASI 2D AUGMENTED REALITY**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non- Ekklusif 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,

Ttd



Reza Ryzaprilian R.H.
NIM. 2300013234

HALAMAN PERSEMBAHAN

karya ini saya persembahkan dengan penuh rasa Syukur dan cinta kepada:

1. Orang tua saya yang tercinta Hery Haryanto dan Dewi kecana Watie Yomo yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta semangat yang tidak pernah putus dalam setiap langkah kehidupan penulis.
2. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. dan Ibu Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuannya dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
3. Teman-teman seperjuangan yang telah menemani, membantu, dan memberikan semangat dalam suka maupun duka selama proses perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir saya.
4. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga karya dan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Dan untuk Alivia yang sudah banyak memberikan semangat dan juga dukungan moral dalam proses pengerjaan tugas akhir saya sedari awal hingga akhir.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal untuk terus berkarya, belajar, serta berkontribusi dalam pelestarian budaya Indonesia melalui media animasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karenakasihkarunia-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul "PembuatanBukuCerita Rakyat Dewi Anjani sebagai Media Edukasi Bahasa Sasak BerbasisAnimasi2D Augmented Reality" dapat diselesaikan. Penulisan laporan tugasakhirinidiajukan untuk satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana di InstitutSeniIndonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan dan penulisan Laporan TugasAkhirini, saya tidak dapat menyelesaikan dari awal sampai akhir tanpa bantuandanbimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengansegalakerendahan hati saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak sebagaiberikut:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi, Dosen Pembimbing dan Dosen Wali;
4. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi, dan selaku Penguji Ahli;
5. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing 2
6. Seluruh dosen, staf dan tenaga kependidikan Program Studi D4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta;
7. Bapak dan Ibu serta keluarga yang selalu memberikan doa, restu, kasih sayang dan dukungan tiada henti;
8. Segenap mahasiswa Animasi ISI Yogyakarta;
9. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini;
10. Semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam pembuatan karya ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, sehingga masih perlu adanya saran dan perbaikan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 19 Juni 2026



Reza Ryzaprilian Rakacita Haryanto

ABSTRAK

Cerita rakyat dan bahasa daerah merupakan bagian penting dari identitas budaya yang perlu dilestarikan. Namun, perkembangan teknologi dan perubahan pola konsumsi media pada generasi muda menyebabkan minat terhadap cerita rakyat serta penggunaan Bahasa Sasak semakin berkurang. Oleh karena itu, diciptakan buku cerita rakyat Dewi Anjani sebagai media edukasi Bahasa Sasak berbasis animasi 2D Augmented Reality. Karya ini bertujuan menghadirkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan konsep, pengembangan media, implementasi, dan pengujian. Proses perwujudan dilakukan melalui pembuatan ilustrasi buku cerita, animasi 2D dengan teknik cut-out, audio narasi Bahasa Sasak, serta integrasi teknologi Augmented Reality menggunakan platform Artivive. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media dapat berfungsi dengan baik dan mampu meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap cerita rakyat serta pembelajaran Bahasa Sasak. Karya ini diharapkan dapat menjadi media edukasi sekaligus sarana pelestarian budaya dan bahasa daerah.

Kata Kunci: Dewi Anjani, Bahasa Sasak, Animasi 2D, Augmented Reality, Media Edukasi.

Abstract

Folklore and regional languages are essential components of cultural identity that must be preserved. However, technological advancements and shifting media consumption patterns among the younger generation have led to a decline in interest toward local folklore and the usage of the Sasak language. To address this issue, a folklore book on Dewi Anjani was developed as a Sasak language educational medium based on 2D animation and Augmented Reality. This project aims to deliver a learning tool that is engaging, interactive, and aligned with digital technology developments. The method employed is Research and Development (R&D), which encompasses needs analysis, conceptual design, media development, implementation, and testing. The production process involves creating storybook illustrations, 2D animation utilizing the cut-out technique, audio narration in the Sasak language, and integrating Augmented Reality technology via the Artivive platform. The testing results demonstrate that the medium functions effectively and successfully enhances user engagement toward folklore and Sasak language learning. This work is expected to serve as both an educational medium and a means to preserve regional culture and languages.

Keywords: Dewi Anjani, Sasak Language, 2D Animation, Augmented Reality, Educational Medium.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
JUDUL	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	5
BAB I PENDAHULUAN	6
Latar Belakang	6
Rumusan Masalah.....	8
Tujuan	8
Manfaat	8
BAB II EKSPLORASI	9
Ide dan Konsep Karya	9
Tinjauan Karya.....	10
Tinjauan Pustaka	12
Landasan Teori.....	16
BAB III METODELOGI	19
Metodologi.....	19
Indikator Capaian	19
Indikator Capaian Akhir.....	20
BAB V PERWUJUDAN KARYA	21
Perwujudan	21
Pembahasan.....	33
BAB V PENUTUP	41
Kesimpulan	41
Saran.....	42
Daftar Pustaka	43



CERITA RAKYAT LOMBOK, NUSA TENGGARA BARAT

Legenda Dewi Anjani



Created by Reza Ryza

“KISAH AWAL MULA TERBENTUKNYA SUKU SASAK”

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta



CERITA RAKYAT LOMBOK, NUSA TENGGARA BARAT

Legenda Dewi Anjani

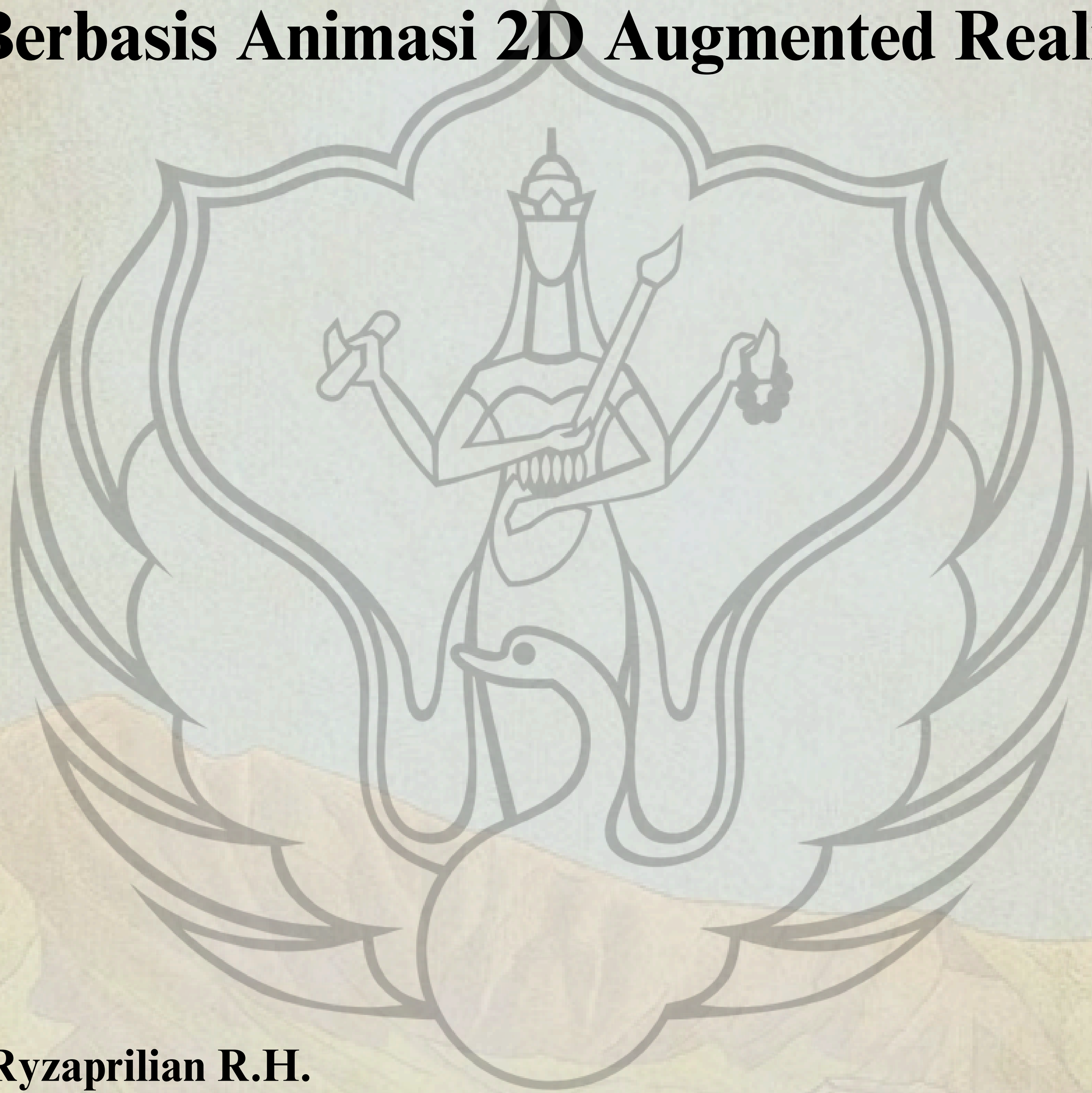


Reza Ryzaprilian R.H.

NIM 2300013234

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Pembuatan Buku Cerita Rakyat Dewi Anjani sebagai Media Edukasi Bahasa Sasak Berbasis Animasi 2D Augmented Reality



**Reza Ryzaprilian R.H.
NIM 2300013234**

**DOSEN PEMBIMBING 1:
DR. SAMUEL GANDANG GUNANTO, S.KOM. M.T.
NIDN 0016108001**

**DOSEN PEMBIMBING 2 :
KATHRYN WIDHIYANTI, S.KOM., M.CS
NIDN 0515018501**

DAFTAR ISI

JUDUL	3.
DAFTAR ISI	4.
DAFTAR GAMBAR	5
BAB I PENDAHULUAN	6
Latar Belakang.....	6
Rumusan Masalah.....	8
Tujuan	8
Manfaat	8
BAB II EKSPLORASI	9
Ide dan Konsep Karya.....	9
Tinjauan Karya.....	1.0
Tinjauan Pustaka.....	1.2
Landasan Teori.....	1.6
BAB III METODOLOGI	1.9
Metodologi	1.9
Indikator Capaian.....	1.9
Indikator Capaian Akhir.....	2.0
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	2.1
Perwujudan	21
Pembahasan	3. 3
BAB V PENUTUP	4.1
Kesimpulan	41
Saran	42
Daftar Pustaka.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Cerita Rakyat dan Legenda Dewi Anjani

Gambar 2.2. Petualangan PENI Si Penyu Laut

Gambar 2.3. Isi Cerita dalam Petualangan PENI Si Penyu Laut

Gambar 2.4. *AR* dalam Petualangan PENI Si Penyu Laut

Gambar 2.5. Beberi dalam Cerita Rakyat Suku Sasak Lombok, Legenda "Doyan Nada"

Gambar 2.6. Film Sasak DEWI ANJANI Erol LR Studio

Gambar 4.1. Naskah Cerita

Gambar 4.2. Naskah Cerita

Gambar 4.3. *Sketsa storyboard*

Gambar 4.4. *Sketsa storyboard*

Gambar 4.5. *storyboard* animasi

Gambar 4.6. *storyboard* animasi

Gambar 4.7. Desain Karakter Dewi Anjani

Gambar 4.8. Desain Karakter Pati Songan

Gambar 4.9. Desain Karakter Jin

Gambar 4.10. Desain Buku Cerita

Gambar 4.11. Desain Buku Cerita

Gambar 4.12. Tahap Animasi menggunakan *After Effects*

Gambar 4.13. Tahap pembuat *Augmented Reality (AR)* di *Website Artivive*

Gambar 4.14. Tahap pembuat *Augmented Reality (AR)* di *Website Artivive*

Gambar 4.15. Tahap pengetestan *Augmented Reality (AR)* menggunakan aplikasi Artivive

Gambar 4.16. Tahap pengetestan *Augmented Reality (AR)* menggunakan aplikasi Artivive

Gambar 4.17. Pemisahan Aset Karakter

Gambar 4.18. Pemasangan *Anchor Point*

Gambar 4.19. Tahap penganimasian

Gambar 4.20. Pembuatan *Augmented Reality (AR)*

Gambar 4.21. Pembuatan *Augmented Reality (AR)*

Gambar 4.22. Pengetestan *Augmented Reality (AR)*

Gambar 4.23. Uji Coba Target Audiens

BAB I PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Di era modern saat ini, banyak bahasa daerah mengalami penurunan penggunaan akibat perkembangan zaman serta pengaruh bahasa nasional dan bahasa asing. Terdapat lebih dari 6000 bahasa di dunia dan sebagian dari bahasa tersebut menghadapi risiko kepunahan. Dari total bahasa tersebut, sekitar 746 bahasa berada di Indonesia yang tersebar dari wilayah timur hingga barat kepulauan Indonesia. Salah satu bahasa daerah yang masih digunakan hingga saat ini adalah bahasa Sasak yang berasal dari Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat. Bahasa Sasak masih aktif digunakan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat setempat. Walaupun demikian, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi berkurangnya penggunaan bahasa Sasak, salah satunya adalah perubahan kurikulum pembelajaran bahasa Sasak pada tingkat SMP hingga SMA di Lombok yang menyebabkan muatan lokal bahasa Sasak tidak lagi diajarkan. Hal tersebut diperparah oleh kebiasaan penggunaan Bahasa Indonesia dalam lingkungan keluarga pada kehidupan sehari-hari (Lalu Habiburrahman, 2016:52). Kondisi tersebut dapat berdampak pada menurunnya pelestarian bahasa dan budaya daerah, termasuk cerita rakyat yang menjadi bagian dari identitas masyarakat Sasak. Penting untuk melestarikan bahasa Sasak agar tidak mengalami kepunahan akibat penggunaan bahasa formal dan pengaruh budaya luar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keberlangsungan bahasa Sasak adalah melalui media buku cerita rakyat menggunakan bahasa Sasak. Cerita rakyat Dewi Anjani yang berasal dari Pulau Lombok dipilih sebagai isi cerita karena memiliki nilai budaya dan pesan moral yang dapat dikenalkan kepada generasi muda sebagai bagian dari pelestarian budaya daerah.

Namun, media cerita rakyat yang telah ada umumnya masih berupa buku cerita konvensional dengan ilustrasi statis sehingga kurang mampu menarik minat generasi muda yang lebih terbiasa dengan media digital interaktif.

Penyampaian cerita melalui teks dan gambar statis juga membuat suasana cerita kurang terasa hidup sehingga pembaca kurang merasakan pengalaman yang menarik saat membaca cerita rakyat. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu menyampaikan cerita rakyat secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

Untuk meningkatkan daya tarik visual dalam penyampaian cerita rakyat Dewi Anjani, media buku cerita ini akan memanfaatkan animasi 2D sebagai pendukung visual. Fokus penggunaan animasi pada karakter diharapkan mampu menampilkan gerakan, ekspresi, dan suasana cerita secara lebih hidup sehingga dapat membantu pembaca memahami isi cerita dengan lebih menarik. Penggunaan animasi 2D juga diharapkan mampu meningkatkan minat generasi muda terhadap cerita rakyat dan bahasa daerah.

Selain penggunaan animasi 2D, teknologi Augmented Reality (AR) digunakan untuk meningkatkan interaktivitas media buku cerita. Augmented Reality merupakan teknologi yang mampu menggabungkan objek virtual 2D maupun 3D ke dalam lingkungan nyata secara real time melalui perangkat smartphone. Penggunaan teknologi AR memungkinkan karakter dan animasi muncul secara virtual ketika kamera diarahkan pada marker tertentu di dalam buku cerita. Hal ini memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif dibandingkan media buku cerita konvensional.

Pemanfaatan teknologi AR dipilih karena generasi muda saat ini lebih akrab dengan penggunaan media digital interaktif. Selain meningkatkan daya tarik visual, teknologi AR juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, praktis, dan tidak membosankan. Dalam bidang pendidikan, penggunaan Augmented Reality memberikan manfaat yang cukup baik karena dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Eva Oktina Harini, Pujiriyanto, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan buku cerita Dewi Anjani berbasis animasi 2D Augmented Reality diharapkan dapat menjadi media interaktif untuk membantu pelestarian bahasa Sasak dan cerita rakyat Lombok, sekaligus memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dan modern bagi generasi muda.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana membuat buku cerit rakyat Dewi Anjani sebagai media edukasi Bahasa Sasak berbasis animasi 2D Augmented Reality?
2. Bagaimana memanfaatkan teknologi Augmented Reality untuk mendukung penyampaian cerita rakyat dan edukasi Bahasa Sasak?

TUJUAN

1. membuat buku cerita rakyat Dewi Anjani sebagai media edukasi Bahasa Sasak berbasis animasi 2D Augmented Reality.
2. Memanfaatkan teknologi Augmented Reality untuk mendukung penyampaian cerita rakyat Dewi Anjani dan edukasi Bahasa Sasak melalui media interaktif.

MANFAAT

Menghasilkan buku cerita rakyat Dewi Anjani berbasis animasi 2D Augmented Reality sebagai media edukasi Bahasa Sasak. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality diharapkan dapat mendukung penyampaian cerita rakyat secara lebih menarik melalui visualisasi animasi dan audio narasi Bahasa Sasak. Selain itu, karya ini diharapkan dapat membantu memperkenalkan dan melestarikan bahasa serta budaya Sasak kepada generasi muda melalui media digital interaktif.