

**FILM ANIMASI 2D “NYOROG” SEBAGAI UPAYA
PENINGKATAN AWARENESS BUDAYA TRADISIONAL BAGI
GENERASI ALPHA INDONESIA**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Fitria Wahyuningsih

1206618044

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada Universitas
Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Fitria Wahyuningsih

1206618044

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Februari 2024

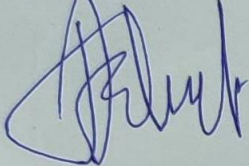
LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Fitria Wahyuningsih
No.Registrasi : 1206618044
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Film Animasi 2D "Nyorog" Sebagai Upaya Peningkatan Awareness Budaya Tradisional Bagi Generasi Alpha Indonesia

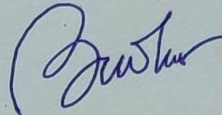
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Dosen Pembimbing 1



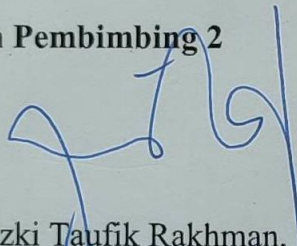
Eko Hadi Prayitno, M.Pd
NIDN. 316108101

Dosen Penguji 1



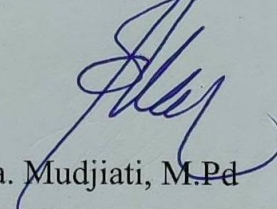
Budiman Akbar, M. Sn
NIP. 197410092015041001

Dosen Pembimbing 2



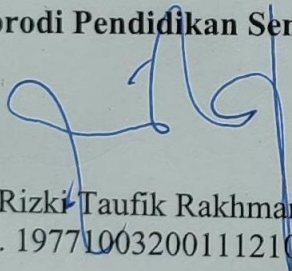
Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 1977100320011121001

Dosen Penguji 2



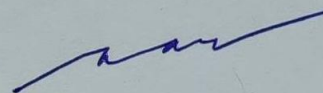
Dra. Mudjiati, M.Pd
NIP. 196011211986022001

Kaprodi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si
NIP. 1977100320011121001

Dosen Koordinator



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430200512002

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Eiliana Muliastuti, M.Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitria Wahyuningsih

No. Reg : 1206618044

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : Film Animasi 2D "*Nyorog*" Sebagai Upaya Peningkatan Awareness Budaya Tradisional Bagi Generasi *Alpha* Indonesia

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 18 Januari 2024



Fitria Wahyuningsih

1206618044

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

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitria Wahyuningsih

No. Registrasi : 1206618044

Program : Pendidikan Seni Rupa

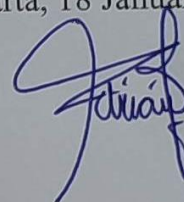
Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul : Film Animasi 2D “*Nyorog*” Sebagai Upaya Peningkatan Awareness Budaya Tradisional Bagi Generasi *Alpha* Indonesia

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan Hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 18 Januari 2024



Fitria Wahyuningsih

1206618044



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

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

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitria Wahyuningsih
NIM : 1206618044
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/ Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : tyaicha7@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**FILM ANIMASI 2D “NYOROG” SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN *AWARENESS*
BUDAYA TRADISIONAL BAGI GENERASI *ALPHA* INDONESIA**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 29 Februari 2024

Penulis

(Fitria Wahyuningsih)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga perupa dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul **Film Animasi 2D "Nyorog" Sebagai Upaya Peningkatan Awareness Budaya Tradisional Bagi Generasi Alpha Indonesia**". Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.

Perupa menyelesaikan skripsi penciptaan karya seni rupa ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak yang terkait sehingga skripsi penciptaan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini perupa ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

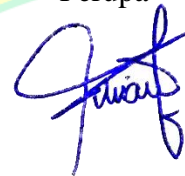
1. Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya perupa dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D. sebagai Dosen Koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
4. Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si., sebagai Dosen Pembimbing II dan Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing, memberikan kritik dan saran dalam menyusun perupa skripsi.

5. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd., sebagai Dosen Pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, pengetahuan serta dukungan kepada perupa dalam proses pembuatan karya.
6. Bapak Dudi Mahdi sebagai Staff Administrasi Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang telah membantu perupa dalam pengurusan birokrasi perkuliahan.
7. Kak Nur Sofa Fauzi sebagai narasumber magang serta narasumber ahli yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan validasi karya pada perupa.
8. Ibu Rizky Wardhani, M.Pd. M.TCSOL sebagai narasumber ahli yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan validasi bahasa pada karya perupa.
9. Keluarga perupa yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada perupa dalam penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman yang telah memberikan dukungan doa dan semangat dalam menyusun skripsi ini.

Perupa menyadari dalam menyusun skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dalam perupa maupun dalam karya. Oleh karena itu, kritik dan saran diperlukan dari semua pihak untuk memberikan hasil yang terbaik dalam skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan perupa mengucapkan terima kasih.

Jakarta, 18 Januari 2024

Perupa



Fitria Wahyuningsih

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan.....	5
C. Masalah Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Fokus Penciptaan	7
1. Aspek Konseptual	7
2. Aspek Visual.....	8
3. Aspek Operasional	9
F. Manfaat Penciptaan	10
BAB II	12
STUDI PUSTAKA	12
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Tinjauan Perupa-an Terdahulu	12
2. Tinjauan Referensi Praktik	17
B. Kajian Teori.....	23
1. Film.....	23
2. Animasi 2 Dimensi	31
3. Kebudayaan Tradisional	34

4. Tradisi <i>Nyorog</i>	36
5. <i>Cultural Awareness</i>	42
6. <i>Generasi Alpha</i>	43
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III	48
METODE PENCIPTAAN	48
A. Metode Penelitian Penciptaan	48
1. Pendekatan Metode dan Jenis Riset Penciptaan	48
2. Sumber dan Jenis Data.....	49
B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	70
1. Data Magang	71
2. Proses Ekplorasi.....	71
C. Teknik Penyajian dan Analisis Data.....	114
1. Perkembangan Penciptaan Animasi Tradisi <i>Nyorog</i>	114
2. Analisis Data.....	116
BAB IV	124
HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	124
A. Hasil Penciptaan	124
B. Pembahasan	131
1. Aspek Konseptual	131
2. Aspek Visual.....	132
3. Aspek Operasional	133
BAB V	135
PENUTUP	135
A. Kesimpulan.....	135
B. Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN	142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Persentase Penduduk yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler.....	2
Gambar 2 Persentase Usia Penduduk dan Media Untuk Mengakses Internet.....	2
Gambar 3 Animasi "Tradisi Mepasah di Desa Trunyan"	13
Gambar 4 Animasi "Permen" Karya Winda Ayu Widyanti	14
Gambar 5 Komik "Kisah Di Balik, Rasa Betawi" Karya Dwinny Nurul Astari	16
Gambar 6 Profil Wastana Haikal.....	17
Gambar 7 Karya Wastana Haikal.....	17
Gambar 8 Profil Hanna Thasya	19
Gambar 9 Karya Hanna Thasya.....	19
Gambar 10 Evieriel N Primadani	20
Gambar 11 Evieriel N Primadani.....	20
Gambar 12 Profil Praty Aprilana Sumber: Instagram pratyaa.....	21
Gambar 13 Praty Aprilana.....	22
Gambar 14 Profil Narasumber Nur Sofa Fauzi	51
Gambar 15 Adab Diri Sendiri.....	52
Gambar 16 Menuju Kemakmuran Desa Responsif Gender	53
Gambar 17 Belajar Bersama Dafa dan Lulu.....	53
Gambar 18 Diskusi Daring Bersama Narasumber Melalui Telegram.....	53
Gambar 19 Penjelasan Teknik.....	55
Gambar 20 Desain Karakter	55
Gambar 21 Eksplorasi Warna.....	56
Gambar 22 Logo Animasi Binekon.....	58
Gambar 23 Karakter dan Rumah Sula.....	59
Gambar 24 Karakter dan Rumah Papu.....	59
Gambar 25 Karakter dan Rumah Kale	60
Gambar 26 Karakter dan Rumah Jabo.....	61
Gambar 27 Karakter dan Rumah Sumi.....	62
Gambar 28 Cuplikan Adegan Binekon.....	63
Gambar 29 Cuplikan Animasi "Asal Usul Reog Ponorogo"	64
Gambar 30 Warna Karakter Animasi "Asal Usul Reog Ponorogo"	65
Gambar 31 Warna Latar Kerajaan Animasi "Asal Usul Reog Ponorogo"	65
Gambar 32 Cuplikan <i>Scene</i> Bawang dan Kesuna	66
Gambar 33 Background Bawang dan Kesuna.....	67
Gambar 34 Suasana Animasi Bawang dan Kesuna.....	67
Gambar 35 Survei Kuesioner Usia Responden	73
Gambar 36 Survei Kuesioner Suku Responden	73
Gambar 37 Survei Kuesioner	73
Gambar 38 Survei Kuesioner	74
Gambar 39 Survei Kuesioner	74

Gambar 40 Survei Kuesioner	75
Gambar 41 Survei Kuesioner	75
Gambar 42 Survei Kuesioner	76
Gambar 43 Perumusan Masalah	76
Gambar 44 Strategi Pembuatan Karya	77
Gambar 45 Eksplorasi Alur Cerita 1	78
Gambar 46 Eksplorasi Alur Cerita 2	78
Gambar 47 Eksplorasi Alur Cerita 3	78
Gambar 48 Gaya Ilustrasi 1	79
Gambar 49 Referensi Sketsa Gaya Ilustrasi 1	80
Gambar 50 Gaya Ilustrasi 2	80
Gambar 51 Referensi Gaya Ilustrasi 2	81
Gambar 52 Gaya Ilustrasi 3	81
Gambar 53 Referensi Gaya Ilustrasi 3	82
Gambar 54 Survei Kuesioner Eksplorasi Gaya Gambar	82
Gambar 55 Eksplorasi Warna 1	83
Gambar 56 Eksplorasi Warna 2	83
Gambar 57 Survei Kuesioner Eksplorasi Warna	84
Gambar 58 Eksplorasi Karakter Abdul Hasan	85
Gambar 59 Eksplorasi Karakter Neni	87
Gambar 60 Eksplorasi Karakter Babe Juned	89
Gambar 61 Eksplorasi Karakter Emak Rimah	91
Gambar 62 Eksplorasi Karakter Engkong Jaelani	92
Gambar 63 Eksplorasi Karakter Nyai Nori	93
Gambar 64 Eksplorasi Bentuk Keluarga 1	94
Gambar 65 Eksplorasi Bentuk Keluarga 2	94
Gambar 66 Eksplorasi Bentuk Keluarga 3	95
Gambar 67 Survei Eksplorasi Bentuk	95
Gambar 68 Font Mentimun	96
Gambar 69 Font Nice Sugar	96
Gambar 70 More Sugar	96
Gambar 71 Storyboard	107
Gambar 72 Latar rumah keluarga Juned	108
Gambar 73 Latar kamar tidur Neni	109
Gambar 74 Latar lorong	109
Gambar 75 Latar dapur keluarga Juned	110
Gambar 76 Latar warung	111
Gambar 77 Latar dalam Mobil	111
Gambar 78 Latar ruang makan keluarga Jaelani	112
Gambar 79 Proses animasi	113

Gambar 80 Proses Dubbing, Sound Effect dan Background Music.....	114
Gambar 81 Cover Sebelum Perbaikan	115
Gambar 82 Cover Sesudah Perbaikan	115
Gambar 83 Scene 1 Sebelum Perbaikan.....	115
Gambar 84 Scene 1 Sesudah Perbaikan	115
Gambar 85 Scene 2 Sebelum Perbaikan.....	115
Gambar 86 Scene 2 Sesudah Perbaikan	115
Gambar 87 Scene 3 Sebelum Perbaikan.....	116
Gambar 88 Scene 3 Sesudah Perbaikan	116
Gambar 89 Observasi Calon Pengguna	121
Gambar 90 Ilustrasi Budaya Betawi dalam Animasi Nyok Nyorog	124
Gambar 91 Cover dan Cuplikan Neni Bangun.....	124
Gambar 92 Cuplikan Hasan dan Neni Mencari Sumber Bau	125
Gambar 93 Cuplikan Neni dan Hasan Terkejut.....	125
Gambar 94 Cuplikan Babe Juned dan Emak Rimah Memasak.....	126
Gambar 95 Cuplikan Penjelasan Nyorog	126
Gambar 96 Cuplikan Neni Membantu Ibu	127
Gambar 97 Cuplikan Babe Juned Memberikan Uang.....	127
Gambar 98 Cuplikan Berpamitan dan Mengingat Makanan Betawi.....	127
Gambar 99 Cuplikan Membeli Barang di Warung.....	128
Gambar 100 Cuplikan Penjelasan Babanci	128
Gambar 101 Ke rumah Engkong	129
Gambar 102 Memasak Dodol.....	129
Gambar 103 Pengenalan Encang dan Encing.....	130
Gambar 104 Visualisasi Nyorog	130
Gambar 105 Display Karya untuk Pameran	131

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kegiatan dan Waktu Magang	57
Tabel 2 Kelebihan dan Kelemahan Produk Pesaing.....	70
Tabel 3 Hasil Analisis SWOT	117
Tabel 4 Jadwal Penelitian	123

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berpikir	45
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Pembimbing	142
Lampiran 2 Surat Izin Magang	144
Lampiran 3 Kartu Bimbingan.....	145
Lampiran 4 Data Kehadiran Seminar	146
Lampiran 5 Dokumentasi Proses Magang	146
Lampiran 6 Dokumentasi Kuesioner	147
Lampiran 7 Lembar Pengesahan Laporan Seminar Skripsi Penciptaan.....	149
Lampiran 8 Surat Persetujuan Sidang	149
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media.....	150
Lampiran 10 Lembar Valudasi Ahli Media.....	150
Lampiran 11 Sampel Generasi Alpha yang Di Jadikan Sebagai Calon Pengguna.....	151
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Pengerrjaan Karya	152
Lampiran 13 Riwayat Hidup Perupa	153



ABSTRAK

Fitria Wahyuningsih. 2024. “Film Animasi 2D “Nyorog” Sebagai Upaya Peningkatan Awareness Budaya Tradisional Bagi Generasi Alpha Indonesia”. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Budaya tradisional Indonesia khususnya budaya betawi semakin perlahan semakin tergerus oleh perkembangan zaman. Persoalan ini dihadapi oleh masyarakat Betawi dalam ranah internal dan eksternal. Permasalahan internal sendiri dipusatkan kepada permasalahan masyarakat yang kurang berani mereposisi, mengulang kembali, serta mengisi budaya betawi di tengah masyarakat. Permasalahan eksternal diakibatkan dari banyaknya pengaruh kuat dari pola hidup hedonisme yang sudah merajalela. Tradisi menghantarkan makanan merupakan kegiatan yang biasa dilakukan oleh masyarakat terutama pada bulan Ramadhan. Penelitian membuktikan bahwa sebagian besar generasi *alpha* Indonesia pernah menghantarkan makanan kepada keluarga maupun tetangga namun sayangnya generasi *alpha* tidak mengetahui bahwa kegiatan tersebut merupakan tradisi yang dilakukan oleh masyarakat Betawi yakni tradisi *Nyorog*.

Film animasi 2D merupakan media yang tepat untuk memperkenalkan dan melestarikan kembali tradisi *Nyorog* mengingat generasi *alpha* yang berkaitan erat dengan teknologi dan menyukai audio visual. Film animasi 2D ini bertujuan untuk menjadi peran penting dalam mendukung pelestarian dan pemahaman budaya tradisi *Nyorog* di tengah perkembangan teknologi dan budaya baru. Perancangan film animasi 2D ini menggunakan metode *design thinking* yang melibatkan berbagai pihak diantaranya animator, budayawan dan generasi *alpha*. Penggunaan metode *design thinking* akan memastikan pengembangan konten cerita dan karakter yang sesuai dengan kebutuhan dari responden. Iterasi juga dilakukan secara berkala untuk memastikan animasi telah mencakup tujuan-tujuan yang telah diharapkan.

Hasil dari perancangan film animasi 2D yakni “*Nyok Nyorog*” yang ditampilkan dalam format mp4 dengan durasi 9 menit 6 detik. Animasi ini terdiri dari 45 *scene* yang mencakup opening berupa judul hingga credit title yang memuat nama-nama orang yang terlibat dalam proses produksi animasi ini. Media yang digunakan untuk pendistribusian animasi yakni YouTube yang merupakan platform yang diminati oleh generasi *Alpha*. *Nyok Nyorog* merupakan animasi dengan gaya kartun yang bercerita tentang keluarga yang akan pergi kerumah kakek dan nenek untuk melakukan tradisi *Nyorog*. Animasi ini juga menampilkan budaya Betawi seperti rumah Betawi dan makanan Betawi. Hasil animasi ini diberikan kepada generasi *alpha* yang memberikan respon positif, generasi *alpha* Indonesia memahami konsep tradisi *Nyorog* dan tertarik untuk melestarikan tradisi *Nyorog* oleh karena itu animasi ini akan menjadi salah satu media pengenalan tradisi *Nyorog* yang dapat diakses melalui YouTube.

Kata Kunci: Tradisi Nyorog, Film Animasi 2D, Betawi, Generasi Alpha, Awareness Budaya Tradisional

ABSTRACT

Fitria Wahyuningsih. 2024. "2D Animated Film "Nyorog" as an Effort to Increase Awareness of Traditional Culture for Indonesia's *Alpha* Generation." Thesis on the Creation of Fine Art Works. Fine Arts Education Study Program. Faculty of Language and Art. State University of Jakarta.

Traditional Indonesian culture, especially Betawi culture, is slowly being eroded by developments over time. This problem is faced by the Betawi people in the internal and external realms. The internal problems themselves are focused on the problems of people who do not have the courage to reposition, repeat, and fill Betawi culture in society. External problems result from the many strong influences of the rampant hedonistic lifestyle. The tradition of delivering food is an activity commonly carried out by people, especially during the month of Ramadan. Research shows that most of Indonesia's *alpha* generation has delivered food to family and neighbors, but unfortunately the *alpha* generation does not know that this activity is a tradition carried out by the Betawi people, namely the *Nyorog* tradition.

2D animated films are the right *medium* to reintroduce and preserve the *Nyorog* tradition considering that the *alpha* generation is closely related to technology and loves audio visuals. This 2D animated film aims to play an important role in supporting the preservation and understanding of *Nyorog* traditional culture amidst new technological and cultural developments. The design of this 2D animated film uses the design thinking method which involves various parties including animators, cultural figures and the *alpha* generation. Using the design thinking method will ensure the development of story content and characters that suit the needs of respondents. Iteration is also carried out periodically to ensure the animation has achieved the expected goals.

The result of designing the 2D animated film is "*Nyok Nyorog*" which is displayed in mp4 format with a duration of 9 minutes 6 seconds. This animation consists of 45 *scenes* which include the opening title to the credit title which contains the names of the people involved in the production process of this animation. The media used for distributing animation is YouTube, which is a platform that is popular with the *Alpha* generation. *Nyok Nyorog* is an animation in a cartoon style that tells the story of a family who will go to their grandparents' house to carry out the *Nyorog* tradition. This animation also displays Betawi culture such as Betawi houses and Betawi food. The results of this animation were given to the *alpha* generation who gave a positive response, the Indonesian *alpha* generation understands the concept of the *Nyorog* tradition and is interested in preserving the *Nyorog* tradition, therefore this animation will be one of the media for introducing the *Nyorog* tradition which can be accessed via YouTube..

Keywords: *Nyorog* Tradition, 2D Animation Film, Betawi, *Alpha* Generation, Traditional Culture Awareness