

ABSTRAK

Penelitian dengan judul "Perancangan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Egrang Bagi Siswa MI Nurul Falah Mlayang" bertujuan untuk memperkenalkan serta melestarikan permainan tradisional egrang kepada generasi muda melalui media video animasi. Batasan variabel dalam penelitian ini difokuskan pada perancangan aset visual, karakter, dan narasi instruksional mengenai cara bermain egrang di MI Nurul Falah Mlayang. Metode analisis yang diterapkan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik pengujian lapangan melalui kuesioner skala Likert untuk mengevaluasi kelayakan serta efektivitas media bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan melalui metode *pipeline animation* berhasil menghasilkan video animasi edukatif yang sistematis dengan perolehan skor rata-rata pengujian lapangan sebesar 87%, sehingga media tersebut masuk dalam kategori "Sangat Setuju" dan sangat layak digunakan. Pembahasan mengungkapkan bahwa penggunaan elemen visual yang dinamis serta narasi yang relevan dengan tren media sosial saat ini mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa mengenai teknik keseimbangan serta nilai sportivitas dalam permainan egrang. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perancangan animasi 2D terbukti efektif sebagai media komunikasi visual untuk mengenalkan kembali warisan budaya secara modern. Pemanfaatan teknologi digital dan perangkat lunak *open-source* menjadi solusi efisien dalam mendukung upaya pelestarian budaya tradisional di lingkungan pendidikan dasar guna menjaga identitas budaya bangsa di tengah arus globalisasi.

Kata kunci: Animasi 2D, Egrang, Permainan Tradisional, Pelestarian Budaya.

ABSTRACT

The research entitled "Design Of 2d Animation As A Media For Introducing The Traditional Game Of Egrang For Mi Nurul Falah Mlayang Students" aims to introduce and preserve the traditional game of egrang to the younger generation through animation video media. The scope of variables in this research is focused on the design of visual assets, characters, and instructional narratives regarding how to play egrang at MI Nurul Falah Mlayang. The analytical method applied is descriptive quantitative using field testing techniques through Likert scale questionnaires to evaluate the feasibility and effectiveness of the media for students. The results indicate that the design using the pipeline animation method successfully produced systematic educational animation videos with an average field testing score of 87%, placing the media in the "Strongly Agree" category and making it highly feasible for use. The discussion reveals that the use of dynamic visual elements and narratives relevant to current social media trends can increase students' interest and understanding of balance techniques and sportsmanship values in the game of egrang. The conclusion of this study is that 2D animation design is proven effective as a visual communication medium to reintroduce cultural heritage in a modern way. The utilization of digital technology and open-source software serves as an efficient solution in supporting efforts to preserve traditional culture within the primary education environment to maintain national cultural identity amidst globalization.

Keyword: 2D Animation, Egrang, Traditional Games, Cultural Preservation.